JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1380 - 1389

Research & Learning in Elementary Education

https://jbasic.org/index.php/basicedu

Inovasi Pembelajaran Melalui Media *Boardgame*: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Yustina Ayu Wulandari[1], Esti Untari[2]✉, Dwi Windari[3]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pendidikan Profesi Guru, Indonesia[1,2,3]

E-mail: yustina.ayu.2431139@students.um.ac.id[1], esti.untari.fip@um.ac.id[2], dwiwindari24@guru.sd.belajar.id[3]

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas *boardgame* edukatif "Monopoli Aktivitas Ekonomi" yang mengintegrasikan kearifan lokal Malang seperti keripik tempe Sanan, apel Batu, batik Madangan dengan prinsip *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep ekonomi lokal. Subjek terdiri dari 29 peserta didik kelas 5 SDN Percobaan 1 Malang. Data dikumpulkan melalui observasi partisipasi, tes kognitif, rubrik psikomotorik, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif statistik (persentase, rata-rata) serta analisis tematik terhadap catatan kualitatif. Keabsahan instrumen dijamin melalui triangulasi instrumen dan *expert review* oleh guru IPAS. Hasil menunjukkan 85 % peningkatan motivasi belajar, 72 % peserta didik memperoleh skor ≥ 90 pada tes konsep, 90 % kategori "Baik–Sangat Baik" pada psikomotorik, serta peningkatan signifikan interaksi sosial dan kerja sama. Temuan ini menegaskan bahwa penggabungan budaya lokal dan CRT dalam *game-based learning* memfasilitasi pembelajaran aktif yang kontekstual dan dapat dijadikan model inovasi media pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: *Boardgame* edukatif; *Culturally Responsive Teaching*; Pembelajaran aktif; Kearifan lokal; Motivasi belajar

Abstract

This study evaluates the effectiveness of the educational board game "Monopoly of Economic Activities," which integrates Malang's local wisdom (e.g., Sanan tempe chips, Batu apples, Madura batik) with Culturally Responsive Teaching (CRT) principles to enhance students' motivation, participation, and understanding of local economic concepts. Twenty-nine fifth-grade students from SDN Percobaan 1 Malang participated. Data were collected through participant observation, cognitive tests, psychomotor rubrics, and documentation and then analyzed using descriptive statistics (percentages and means) and a thematic analysis of qualitative notes. Instrument validity was ensured through instrument triangulation and expert review by IPAS lecturers. Results indicated an 85% increase in learning motivation, 72% of students scoring ≥90 on concept tests, 90% achieving "Good–Very Good" psychomotor ratings, and a significant rise in social interaction and collaboration. These findings confirm that combining local wisdom and CRT in game-based learning fosters contextualized active learning and offers a replicable model for innovative instructional media under the Independent Curriculum.

Keywords: *Educational board game; Culturally Responsive Teaching; Active learning; Local wisdom; Learning motivation*

Copyright (c) 2025 Yustina Ayu Wulandari, Esti Untari, Dwi Windari

✉ Corresponding author :

Email : esti.untari.fip@um.ac.id

DOI : https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, serta menjadi sebuah pondasi dari sebuah pendidikan di suatu negara. Kurikulum merupakan sebuah strategi dan panduan terkait dengan sasaran, konten, dan materi pelajaran, serta teknik yang dipakai sebagai acuan pelaksanaan aktivitas pembelajaran (Peraturan Pemerintah Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Perubahan Kurikulum Merdeka mengisyaratkan bahwa pendidikan bukan semata-mata tanggung jawab guru, melainkan merupakan tanggung jawab bersama antara guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah, bahkan orang tua dan masyarakat secara keseluruhan. Pada implementasi Kurikulum Merdeka, terdapat pengurangan beban belajar, jam pembelajaran dan bahan ajar yang memberatkan peserta didik (Mulyasa, 2023). Terdapat tujuh hal yang harus diketahui tentang Kurikulum Merdeka, yaitu struktur kurikulum, capaian pembelajaran (CP), pelaksanaan proses pembelajaran, jumlah jam pelajaran, model pembelajaran kolaboratif, pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta mata pelajaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS).

Salah satu mata pelajaran yang dianggap baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya yaitu pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang dasarnya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan (Afifah et al., 2023). Pembelajaran IPAS mempunyai tujuan mulia, diantaranya yaitu pemahaman dan pengembangan pengetahuan, keterampilan sosial, kemampuan reflektif dalam kehidupan masyarakat, bangsa serta negara, dan lain sebagainya. Jika pendidik mampu menerapkan dan meneladankan peserta didiknya, maka ia akan mampu menjadikan peserta didik manusia yang berjiwa sosial tinggi serta memiliki minat yang tinggi terhadap sesamanya (Susanto, 2014). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar kerap menggunakan metode ekspositori yang minim interaksi, sehingga keterlibatan aktif dan motivasi belajar peserta didik masih rendah. Terdapat beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi peran *boardgame* sebagai media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar kerap masih mengandalkan metode ekspositori, sehingga keterlibatan dan motivasi peserta didik cenderung rendah. Menurut data PISA 2018, hanya sekitar 10% peserta didik berusia 15 tahun di negara OECD menggunakan perangkat digital lebih dari satu jam per minggu dalam pelajaran Matematika dan IPA, walaupun 65% kepala sekolah menyatakan guru mereka memiliki keterampilan teknis dan pedagogis untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (UNESCO, 2023). Di sisi lain, survei global terbaru menunjukkan 74% guru telah mengadopsi digital *game-based learning* dan 52% peserta didik usia sekolah dasar secara rutin terlibat dalam *educational games*, menandakan meningkatnya penerimaan media interaktif di kelas (Pangarkar, 2025). Namun, studi nasional di 124 sekolah dasar melaporkan hanya 23% yang secara aktif menerapkan media pembelajaran inovatif seperti *boardgame* atau *platform* interaktif untuk mendukung pembelajaran kontekstual (Lee, 2023).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lin et al., (2019), yang meneliti dampak *boardgame* terhadap motivasi, minat, dan prestasi belajar peserta didik dalam ilmu kelautan diperoleh hasil bahwa penggunaan *boardgame* lebih baik dibandingkan metode pengajaran ekspositori tradisional. Selain itu, Nurfaizah et al., (2021) telah melakukan pengembangan *boardgame* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut ialah media *boardgame* dapat dapat meningkatkan minat belajar dan efektifitas belajar peserta didik. (Siregar & Ananda, 2023), dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu" media yang dikembangkan berhasil meningkatkan taraf kemampuan pemahaman peserta didik tentang materi bangun datar segiempat dan segitiga. *Boardgame* ular-tangga yang dikembangkan bagi peserta didik tunarungu pada materi bangun datar dan melaporkan perbaikan kemampuan konsep hingga kategori "Baik–Sangat Baik" pada mayoritas peserta didik.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

Meskipun ketiga studi tersebut menunjukkan potensi *boardgame* dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman, penelitian mereka belum mengintegrasikan kearifan lokal dan prinsip pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Keunikan penelitian ini terletak pada pengembangan "Monopoli Aktivitas Ekonomi" yang mengintegrasikan kearifan lokal Malang (misal: keripik tempe Sanan, apel Batu, batik Madangan) dan prinsip CRT untuk memperkaya pengalaman belajar serta menghargai identitas budaya peserta didik. Urgensi penelitian ini muncul dari rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman konsep ekonomi lokal di SDN Percobaan 1 Malang. Melalui menggabungkan budaya lokal dan CRT dalam *game-based learning*, diharapkan motivasi belajar meningkat minimal 20%, ≥ 70% peserta didik mencapai skor ≥ 90 pada tes konsep, serta interaksi sosial dan kerjasama kelompok teroptimalkan, sehingga menjadi model inovasi media pembelajaran di era Kurikulum Merdeka.

Peneliti tertarik untuk menyusun sebuah media ajar pendukung berupa *boardgame*. Hal tersebut dikarenakan, penggunaan *boardgame* membuat peserta didik menjadi lebih mudah menerima materi yang dipelajari dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan didalamnya. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Peserta didik dalam mendalami materi yang akan dipelajari selain bersumber pada buku pelajaran juga memerlukan sumber tambahan lain (Arsana & Sujana, 2021). Hal tersebut sesuai dengan pandangan bahwa peserta didik kesulitan memahami konten yang pembahasan buku teksnya singkat dan tidak fokus pada satu bidang ilmu (Rahman et al., 2020). Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik. Oleh karena itu, penunjang pembelajaran memerlukan media ajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik. Salah satu media ajar yang dapat dikembangkan untuk melibatkan peserta didik yaitu *boardgame*.

Penelitian ini penting karena di SDN Percobaan 1 Malang ditemukan rendahnya partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik terhadap konsep ekonomi lokal masalah yang belum ditangani oleh media pembelajaran konvensional. Melalui penggabungan unsur budaya daerah dan *game-based learning*, diharapkan: (1) Motivasi belajar peserta didik meningkat minimal 20 % setelah memainkan boardgame; (2) Lebih dari 70% peserta didik mencapai skor ≥ 90 pada tes pemahaman konsep ekonomi lokal; (3) Interaksi sosial dan kerja sama kelompok mengalami peningkatan yang signifikan. Erlitasari & Dewi (2016), menyatakan bahwa media *boardgame* memungkinkan peserta didik untuk saling berinteraksi sehingga dapat membentuk kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. *Boardgame* juga dinilai lebih efektif karena tidak kalah menariknya dengan *gadget*. *Boardgame* juga mampu merangsang banyak hal dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan klaim Ningrum (2016), bahwa media berbasis *game* pada dasarnya adalah permainan yang menantang, adiktif dan menyenangkan dan dapat memberikan dampak positif jika permainan bersifat mendidik. Sehingga, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas *boardgame* sebagai media pembelajaran aktif, tetapi juga menyajikan model inovatif yang dapat diadaptasi pada konteks budaya daerah lain dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian ini melibatkan 29 peserta didik kelas V SDN Percobaan 1 Malang yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kriteria inklusi: aktif mengikuti pembelajaran IPAS; tidak ada kriteria eksklusi selain ketidakhadiran pada sesi. Lokasi penelitian dipilih karena keragaman budaya lokal peserta didik dan dukungan guru IPAS terhadap inovasi media. Pelaksanaan sesi berlangsung selama satu pertemuan 2 JP setelah memperoleh izin resmi kepala sekolah, guru kelas dan peserta didik.

Analisis data kualitatif dilakukan secara sederhana dengan cara menelaah catatan observasi dan dokumentasi selama pembelajaran berlangsung. Langkah pertama dilakukan dengan membaca ulang seluruh catatan lapangan dan mencermati dokumentasi untuk menemukan respons peserta didik yang paling menonjol,

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

seperti antusiasme saat bermain, interaksi antar teman, dan cara menyelesaikan tantangan kartu. Selanjutnya, peneliti mengelompokkan respons tersebut ke dalam beberapa kategori tematik, seperti "partisipasi aktif," "kerja sama kelompok," dan "motivasi belajar." Berdasarkan tiap kategori, peneliti menyusun ringkasan temuan dan menarik kesimpulan sederhana tentang bagaimana *boardgame* memengaruhi keterlibatan peserta didik. Temuan ini kemudian dibandingkan dengan hasil tes dan penilaian psikomotorik untuk melihat konsistensi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media ajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah *boardgame* edukatif yang berjudul "Monopoli Aktivitas Ekonomi". Media ini dirancang untuk peserta didik kelas V SD dalam pembelajaran IPAS dengan fokus pada topik kegiatan ekonomi berbasis budaya lokal. Media ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan kebutuhan peserta didik yang menunjukkan kurangnya motivasi belajar saat proses pembelajaran berlangsung secara konvensional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Desain *boardgame* ini terdiri atas papan permainan dengan rute seperti permainan monopoli, dilengkapi dengan kotak instruksi, tantangan, dan kartu soal bertema ekonomi. Pada *boardgame* ini, peserta didik harus melempar dadu, bergerak sesuai angka yang keluar, lalu menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan di kotak tempat mereka berhenti. Beberapa tantangan dikaitkan dengan kartu "Ekonomi" yang mengajak peserta didik untuk merefleksikan kondisi ekonomi lokal di wilayah tempat tinggal mereka. Komponen media:

a. Papan permainan: Menyajikan jalur monopoli dengan titik-titik diskusi ekonomi dan budaya lokal.
b. Kartu Ekonomi: Berisi pertanyaan berbasis pemahaman, analisis, dan refleksi atas kondisi ekonomi daerah.
c. Dadu dan pion: Digunakan untuk memainkan permainan secara fisik.
d. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Menyediakan ruang refleksi dan jawaban untuk kegiatan bermain.
e. Rubrik penilaian: Menilai aspek kognitif dan psikomotorik peserta didik selama dan setelah pembelajaran.

Gambar 1. Tampilan *Boardgame* Monopoli

Desain ini mengadopsi prinsip pembelajaran aktif *(active learning),* kolaboratif, serta pembelajaran berbasis budaya *(Culturally Responsive Teaching).* Melalui melibatkan unsur lokal seperti keripik tempe Sanan dari Malang atau batik Madura, peserta didik diajak mengenal budaya sekaligus menyadari perannya dalam ekonomi daerah.

Implementasi media dilakukan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN Percobaan 1 Kota Malang. Pembelajaran diawali dengan pengantar dari guru mengenai pentingnya memahami ekonomi dan budaya lokal. Setelah itu, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memainkan *boardgame* secara bergiliran. Langkah implementasi:

a. Orientasi dan motivasi awal: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya memahami kegiatan ekonomi lokal.
b. Pengelompokan peserta didik dan pembagian alat: Peserta didik dikelompokkan dan setiap kelompok menerima satu set *boardgame*.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

c. Pelaksanaan permainan: Peserta didik bermain *boardgame* sambil menjawab pertanyaan yang diberikan dalam kartu ekonomi dan mencatat jawabannya di LKPD.
d. Diskusi dan refleksi: Setelah permainan selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan refleksi mereka.
e. Penilaian: Guru memberikan umpan balik berdasarkan rubrik penilaian psikomotorik dan kognitif yang telah disiapkan.

Gambar 2. Implementasi *Boardgame* Monopoli

Media ajar yang digunakan berupa *boardgame* berjudul "Monopoli Aktivitas Ekonomi" yang dirancang untuk pembelajaran IPAS kelas V SD pada topik aktivitas ekonomi daerah. *Boardgame* ini terdiri dari papan permainan dengan petunjuk visual dan instruksi, serta kartu soal bertema ekonomi daerah. Selain itu, dilengkapi pula dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan dan menghubungkan aktivitas ekonomi dengan budaya lokal.

Permainan ini mengajak peserta didik untuk bergerak sesuai angka dadu, berhenti pada kotak yang berisi gambar, lalu menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang gambar tersebut. Jika berhenti di kotak tertentu, peserta didik mengambil kartu soal ekonomi yang memicu diskusi kritis, seperti:

a. "Apa produk asli Malang yang dapat meningkatkan perekonomian daerah?"
b. *"Bagaimana budaya lokal dapat menjadi kekuatan ekonomi?"*

Melalui strategi ini, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi. Hasil observasi menunjukkan keterlibatan aktif dalam permainan serta peningkatan kemampuan analitis terhadap perekonomian lokal. Berdasarkan lembar penilaian kognitif dan psikomotorik, lebih dari 90% peserta didik memperoleh nilai di atas 85, yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif berdiskusi ketika bermain *boardgame*. Skor angket motivasi belajar meningkat dari rata-rata 3,2 (skala 1–5) menjadi 4,1 setelah implementasi (Arsana & Sujana, 2021). Media *boardgame* memudahkan peserta didik memahami konsep aktivitas ekonomi lokal dan faktor pendukungnya.

Tabel 1. Ringkasan Persentase Peningkatan Motivasi, Pemahaman Konsep, dan Aspek Psikomotorik

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Motivasi Belajar	85	Tinggi
Nilai ≥ 90 Tes Konsep	72	Baik
Aspek Psikomotorik	90	Baik - Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, pelaksanaan satu sesi *boardgame* “Monopoli Aktivitas Ekonomi” menghasilkan 85% peserta didik dengan tingkat motivasi tinggi, 72% peserta didik memperoleh skor ≥ 90 pada tes konsep ekonomi lokal, dan 90% menunjukkan kategori psikomotorik “Baik-Sangat Baik” saat memanipulasi pion dan kartu permainan. Berikut tabel perbandingan hasil penelitian terdahulu dengan temuan penelitian ini.

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

Tabel 2. Perbandingan Temuan Hasil Penelitian

Studi	Konteks	Motivasi	Pemahaman Konsep	Psikomotorik
Penelitian ini	IPAS SDNP 1 Malang, kearifan lokal + CRT	85%	72% (≥ 90)	90%
Lin et al., (2019)	Ilmu kelautan SD, *boardgame*	+30% motivasi	-	-
Nurfaizah et al., (2021)	IPAS Kelas IV SD, *boardgame*	+20% minat	-	-
Siregar & Ananda, (2023)	Matematika tunarungu, ular-tangga	-	~85% "Baik–SB"	-
Barekat, (2023)s	Kelas IV SD, *boardgame* umum	-	82.7% vs 61.2%	-

Hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan *boardgame* "Monopoli Aktivitas Ekonomi". Motivasi belajar 85% pada penelitian ini selaras dengan peningkatan motivasi ~30% yang dilaporkan Lin et al., (2019), namun lebih tinggi dibanding peningkatan minat 20% penelitian oleh Nurfaizah et al., (2021). Hal tersebut kemungkinan disebabkan oleh integrasi kearifan lokal dan CRT, yang menurut Ladson-Billings (2014), memvalidasi identitas budaya peserta didik sehingga meningkatkan keterlibatan intrinsik. Sebaliknya, studi Nurfaizah et al., (2021) dan Lin et al., (2019) belum mengadopsi pendekatan budaya-konseptual sehingga mungkin menghasilkan peningkatan yang lebih moderat. Berdasarkan lembar observasi, sebagian besar peserta didik (±85 %) terlihat antusias mereka berebut giliran, saling diskusi untuk menjawab pertanyaan, dan berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam kartu Ekonomi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibanding pembelajaran konvensional; interaksi antar teman meningkat, dan guru mencatat partisipasi aktif hampir di semua kelompok sepanjang permainan. Fenomena peningkatan motivasi dan keterlibatan tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa kerangka teoretis diantaranya yaitu *Self-Determination Theory* (SDT) menegaskan bahwa keterlibatan intrinsik tertinggi terjadi ketika kebutuhan akan *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* terpenuhi. Pada *boardgame*, peserta didik memilih strategi (*autonomy*), merasakan keberhasilan menyelesaikan tantangan (*competence*), dan berkolaborasi intens (*relatedness*), sehingga memicu antusiasme tinggi (Ryan & Deci, 2017). Kolb (2015), dalam *experiential learning* menekankan bahwa pengetahuan terbentuk melalui transformasi pengalaman konkrit. Aktivitas memindahkan pion, berdiskusi, dan mengambil keputusan dalam *boardgame* memberikan pengalaman nyata yang kemudian direfleksikan dalam diskusi pasca-permainan, memperdalam pemahaman ekonomi lokal. Sehingga, integrasi elemen budaya lokal dalam format *boardgame* tidak hanya membuat suasana belajar lebih hidup, tetapi juga memenuhi mekanisme psikologis dan sosial yang mendorong keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasar dari temuan peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif (±85%) peserta didik dalam memainkan *boardgame* "Monopoli Aktivitas Ekonomi" (Tabel 1), beberapa studi empiris mendukung efektivitas *game-based learning* pada konteks serupa. Nadeem et al., (2023), melaporkan melalui meta-analisis efektivitas *digital game-based learning* bahwa intervensi tersebut secara signifikan meningkatkan keterlibatan ($g = 0{,}44$, $p < 0{,}001$) dan motivasi belajar ($g = 0{,}40$, $p < 0{,}001$) peserta didik sekolah dasar. Selaras, Mohammed et al., (2024), menemukan peningkatan motivasi kognitif dan prestasi belajar peserta didik kelas V di Mesir setelah diterapkannya gamifikasi dengan elemen *badges* dan *leaderboards*, meski tanpa perbedaan signifikan antar-elemen tersebut. Selain itu, Barekat (2023), menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV yang belajar menggunakan *boardgame* memperoleh skor rata-rata 16,53 lebih tinggi daripada kelompok kontrol (12,23) dan melaporkan motivasi belajar yang meningkat signifikan ($p < 0{,}05$).

Pada pemahaman konsep, 72% peserta didik mencapai skor ≥90 mirip dengan rata-rata 82.7% hasil (Barekat, 2023). Perbedaan tersebut dapat dijelaskan oleh karakteristik materi: *boardgame* Monopoli mengemas konsep ekonomi lokal yang lebih kontekstual daripada *boardgame* umum Barekat (2023), sehingga meski

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

persentasenya sedikit lebih rendah, kedalaman pemahaman peserta didik diperkaya nilai budaya setempat. Siregar & Ananda (2023), melaporkan ~85% pemahaman pada peserta didik tunarungu dengan ular-tangga, menunjukkan bahwa *game-based learning* efektif lintas kebutuhan peserta didik, tetapi Monopoli CRT menambah dimensi inklusivitas budaya. Pada segi pemahaman konsep, peserta didik mampu mengaitkan materi ekonomi dengan konteks budaya dan produk lokal di Malang. Misalnya, banyak kelompok yang menyebut keripik tempe Sanan, apel Batu, dan batik Malangan ketika menjawab pertanyaan tentang produk unggulan daerah, serta mendiskusikan pemanfaatan sumber daya manusia dan infrastruktur lokal untuk meningkatkan perekonomian setempat. Pada kerangka *scaffolding*, Mercer (2017) menyatakan, *"teachers and peers provide support structures to help learners perform tasks they cannot complete independently"*. Hal tersebut teramati ketika peserta didik saling membantu memahami kartu aktivitas ekonomi, sehingga Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang menurut Daniels (2016) *"defines the distance between actual developmental level and potential development through problem solving under adult guidance"* terpenuhi. Selain itu, prinsip *experiential learning* Kolb (2015) mendasari temuan bahwa aktivitas konkret bermain *boardgame* memperdalam refleksi peserta didik dalam diskusi pasca-permainan. Diskusi kelompok pada permainan monopoli menunjukkan peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga dapat merefleksikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara konstruktivis, Savery (2015), menegaskan bahwa *"learning is an active, constructive process in which learners build new ideas or concepts based upon their current/past knowledge"*, yang tercermin ketika peserta didik mengaitkan konsep ekonomi dengan budaya Malang seperti keripik tempe dan apel Batu. Sejalan dengan teori tersebut, pada permainan Monopoli Aktivitas Ekonomi peserta didik juga mampu mengidentifikasi produk unggulan daerah (seperti keripik tempe Sanan dari Malang), menjelaskan faktor-faktor yang mendukung perekonomian daerah, serta merumuskan langkah-langkah meningkatkan ekonomi melalui pelestarian budaya. Analisis tematik menunjukkan tiga tema utama:

1. Peningkatan Interaksi Kelompok: Peserta didik saling bertukar ide dan berdiskusi untuk menjawab pertanyaan kartu ekonomi.
2. Keterhubungan Budaya dan Ekonomi: Peserta didik dapat mengaitkan produk unggulan daerah dengan nilai ekonomi dan budaya.
3. Motivasi Belajar Tinggi: Bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan dapat memacu semangat peserta didik (Ningrum, 2016).

Analisis hasil penilaian kognitif dan psikomotorik memperkuat temuan tersebut. Dari 29 peserta didik, 72% memperoleh nilai ≥ 90 pada tes pemahaman konsep, sedangkan sisanya berada pada rentang 80–89. Pada aspek psikomotorik meliputi cara menjelaskan gambar di papan monopoli dan mempresentasikan hasil diskusi hampir semua peserta didik memenuhi indikator "Baik" hingga "Sangat Baik". Nilai-nilai ini menandakan bahwa media *boardgame* tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan presentasi dan kemampuan verbal peserta didik. Pembahasan hasil ini mendukung temuan Lin et al., (2019) dan Nurfaizah et al., (2021) yang menyatakan bahwa *boardgame* efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu menunjukkan konsistensi dan kebaruan. Lin et al., (2019), melaporkan peningkatan motivasi 30% pada *boardgame* ilmu kelautan, namun tidak mengukur pemahaman konsep secara mendetail; penelitian ini melengkapi dengan data tes konsep ekonomi lokal. Nurfaizah et al., (2021), mencatat peningkatan minat belajar 20%, lebih rendah daripada temuan saat ini (Δ13% skor motivasi absolut), yang mungkin disebabkan oleh integrasi prinsip *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menurut Ladson-Billings (2014), CRT memberdayakan peserta didik dengan memvalidasi identitas budaya mereka. Siregar & Ananda (2023), menemukan perbaikan psikomotorik 85%, sedikit di bawah 90% pada studi ini, memperkuat bahwa adaptasi budaya lokal dapat meningkatkan aspek keterampilan fisik dan sosial peserta didik.

Temuan peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui *boardgame* "Monopoli Aktivitas Ekonomi" sejalan dengan prinsip *active learning* yang menekankan keterlibatan langsung

DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044

peserta didik dalam tugas pembelajaran untuk memperdalam pemahaman konseptual (Prince, 2004). Desain permainan yang menghadirkan tantangan bertahap dan umpan balik instan sesuai dengan landasan *game-based learning*, di mana interaksi bermakna dengan elemen permainan mendorong proses pembelajaran yang lebih mendalam dan berulang (Plass et al., 2015). Integrasi simbol dan cerita budaya Malang dalam *boardgame* juga merefleksikan prinsip *Culturally Responsive Teaching*, yang menegaskan pentingnya memvalidasi identitas budaya peserta didik untuk meningkatkan kesuksesan akademik dan kompetensi kultural mereka (Gay, 2018).

Hasil penelitian ini menggariskan beberapa implikasi bagi praktik pendidikan: guru disarankan untuk merancang bahan ajar yang memadukan elemen budaya lokal agar materi menjadi lebih relevan dan memotivasi peserta didik, serta menerapkan strategi pembelajaran aktif melalui format permainan untuk memaksimalkan partisipasi. Pada tingkat sekolah, perlu disediakan dukungan fasilitas seperti penyediaan *boardgame* tematik dan pelatihan guru dalam implementasi CRT untuk mendorong pemanfaatan media inovatif secara berkelanjutan. Di ranah kebijakan, temuan ini mendukung rekomendasi agar kurikulum nasional, khususnya Kurikulum Merdeka, mengakomodasi integrasi media pembelajaran berbasis budaya dan *game-based learning* sebagai standar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Dampak penelitian ini terhadap keilmuan meliputi (1) pengayaan teori *game-based learning* dengan bukti empiris integrasi budaya lokal; (2) kontribusi pada pengembangan CRT dalam pembelajaran IPAS; dan (3) model implementasi *boardgame* yang dapat direplikasi pada mata pelajaran lain. Penelitian terbatas pada satu sesi 2 JP dan satu sekolah sehingga efek jangka panjang belum diuji; sampel homogen delapan tahun ke bawah juga membatasi generalisasi. Rekomendasi untuk studi lanjutan mencakup sesi berulang, desain eksperimental kontrol, dan diversifikasi lokasi.

KESIMPULAN

Penggunaan media ajar *boardgame* "Monopoli Aktivitas Ekonomi" terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta pemahaman mereka terhadap konsep ekonomi dan budaya lokal. Penelitian ini memberikan kontribusi penting pada pengembangan ilmu pendidikan dengan menghadirkan model inovatif yang menggabungkan *game-based learning*, kearifan lokal, dan prinsip *Culturally Responsive Teaching* untuk konteks IPAS di sekolah dasar. Secara teoretis, studi ini memperkaya literatur *active learning* dan CRT dengan bukti empiris bahwa integrasi identitas budaya peserta didik ke dalam media pembelajaran dapat memperdalam keterlibatan dan pemahaman konseptual. Secara praktis, hasil penelitian mendorong guru dan sekolah untuk merancang bahan ajar yang lebih kontekstual dan inklusif, serta mengadopsi format permainan sebagai strategi pembelajaran aktif yang mudah diimplementasikan.

Bagi pemangku kebijakan, rekomendasi strategis mencakup penyusunan pedoman kurikulum yang menekankan integrasi media berbasis budaya dan *game-based learning*, serta dukungan pelatihan guru dalam metode CRT. Ke depannya, diperlukan penelitian lanjutan yang mengeksplorasi dampak jangka panjang dan penerapan model ini di berbagai mata pelajaran maupun jenjang pendidikan, guna memastikan keberlanjutan dan skalabilitas inovasi media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang yang telah memberikan dukungan dana untuk kegiatan ini. Tanpa bantuan tersebut, penelitian ini tidak dapat terlaksana dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada SDN Percobaan 1 Malang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sana. Semoga kerjasama ini dapat terus berlanjut untuk kemajuan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran untuk*

Mata Pelajaran IPAS. Semarang: Cahya Ghani Recovery.

Arsana, I. W. O. K., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning dalam Muatan Materi IPS. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32817

Barekat, N. A. (2023). The Effect of Board Games on the Academic Achievement and Learning Motivation of Fourth-Grade Elementary Student. *International Journal of Elementary Education*. https://doi.org/10.11648/j.ijeedu.20231203.13

Daniels, H. (2016). *Vygotsky and Pedagogy*. *Vygotsky and Pedagogy*. https://doi.org/10.4324/9781315617602

Erlitasari, N. D., & Dewi, U. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.

Gay, G. (2018). Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice. Third Edition. Multicultural Education Series. *Teachers College Press*.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development, Second Edition*. *Pearson FT Press*.

Ladson-Billings, G. (2014). Culturally Relevant Pedagogy 2.0: A.k.a. The Remix. *Harvard Educational Review*. https://doi.org/10.17763/haer.84.1.p2rj131485484751

Lee, S. (2023). 8 Statistical Insights on Educational Game Development's Impact in Education. Retrieved July 6, 2025, from https://www.numberanalytics.com/blog/8-statistical-insights-educational-game-development

Lin, Y. L., Huang, S. W., & Chang, C. C. (2019). The Impacts of a Marine Science Board Game on Motivation, Interest, and Achievement in Marine Science Learning. *Journal of Baltic Science Education*, *18*(6), 907–923.

Mercer, N. (2017). *The Guided Construction of Knowledge*. *The Guided Construction of Knowledge*. London: Routledge. https://doi.org/10.21832/9781800418288

Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment. *Simulation and Gaming*, *55*(4). https://doi.org/10.1177/10468781241237389

Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, *12*(9). https://doi.org/10.3390/computers12090177

Ningrum, S. S. (2016). Pengembangan Media Visual Papan Permainan pada Materi Bentuk Aljabar Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Siti Aminah Surabaya. *Journal UNS*, 1–6.

Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, *14*(2), 156–162. https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032

Pangarkar, T. (2025). Game-based Learning Statistics 2025 By Fun Way to Grow. Retrieved July 6, 2025, from https://scoop.market.us/game-based-learning-statistics

Peraturan Pemerintah Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Permen Indonesia. (2003). https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, *50*(4). https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of The Research. *Journal of Engineering Education*. https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x

Rahman, E. S., Sari, T. T., & Meita, N. M. (2020). Pengembangan Buku Saku Tematik SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.28

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. https://doi.org/10.1521/978.14625/28806

Savery, J. R. (2015). Overview OF Problaem-Base Learning: Definitions and Distinctions. *Essential Reading In Problame Based Larning*, *1*(1).

Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 1924–1935. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340

Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

UNESCO. (2023). Technology in Education - 2023 GEM Report. Retrieved July 6, 2025, from https://gem-report-2023.unesco.org/technology-in-education/