

PKM Penerapan Media IPS-Poly Berbasis *Game-Based Learning* untuk Mereduksi Kejenuhan Belajar Siswa di MIS Raudlatussalam Besuk

*PKM Implementation of IPS-Poly Media Based on Game-Based Learning
to Reduce Students' Learning Boredom at MIS Raudlatussalam Besuk*

Feriska Listrianti, Sofiatul Munawaroh, Putri Maulidia

Universitas Nurul Jadid

feriskal@unuja.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 1, 2026	Sep 29, 2026	Oct 10, 2026	Oct 15, 2026

Abstract

Social studies (IPS) instruction at MIS Raudlatussalam Besuk faces challenges involving high levels of learning boredom, low student motivation, and limited use of interactive media, which are associated with low student engagement and monotonous instruction. This community service (PKM) initiative aimed to implement IPS-Poly, an instructional medium based on game-based learning, to reduce boredom and increase students' learning activity and motivation. The initiative employed a participatory mentoring approach through needs analysis, media design and validation, dissemination, teacher training and mentoring, instructional implementation, and evaluation. Data were collected through observations of student activity, questionnaires, teacher interviews, and documentation, then analyzed descriptively by comparing conditions before and after the medium was implemented. The evaluation results showed that average student learning activity increased from 45.3% to 86.8%, while learning motivation increased from 56.5% to 89.8%. The percentage of students with high levels of learning boredom decreased from 68% to 18%. Teachers gave the medium an average rating of 4.84 on a 5-point scale for ease of use, content suitability, appeal, and usefulness. These findings indicate that the implementation of IPS-Poly was accompanied by increased student activity and motivation and reduced learning boredom. This medium has the potential to offer an alternative for more active, interactive, collaborative, and student-centered social studies instruction. This initiative provides a practical contribution to the use of game-based instructional media in Islamic schools. Follow-up activities include

developing a wider variety of questions, providing ongoing teacher mentoring, and extending implementation to other topics or subjects.

Keywords: IPS-Poly; Game-Based Learning; Learning Boredom; Learning Motivation; Social Studies Instructional Media

Abstrak: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MIS Raudlatussalam Besuk menghadapi tingginya kejenuhan belajar, rendahnya motivasi siswa, dan keterbatasan penggunaan media interaktif yang berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa serta pembelajaran yang monoton. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan menerapkan media IPS-Poly berbasis *game-based learning* untuk mereduksi kejenuhan serta meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Kegiatan menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif melalui analisis kebutuhan, perancangan dan validasi media, sosialisasi, pelatihan dan pendampingan guru, implementasi pembelajaran, serta evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, angket, wawancara guru, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penerapan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari 45,3% menjadi 86,8%, sedangkan motivasi belajar meningkat dari 56,5% menjadi 89,8%. Persentase siswa dengan kejenuhan belajar kategori tinggi menurun dari 68% menjadi 18%. Guru memberikan penilaian rata-rata 4,84 pada skala 5 terhadap kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, daya tarik, dan kebermanfaatan media. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan IPS-Poly disertai peningkatan aktivitas dan motivasi serta penurunan kejenuhan belajar siswa. Media ini berpotensi menjadi alternatif pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Kegiatan ini memberikan kontribusi praktis bagi pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan di madrasah. Tindak lanjut mencakup pengembangan variasi soal, pendampingan guru secara berkelanjutan, serta perluasan penerapan pada materi atau mata pelajaran lain.

Kata Kunci: IPS-Poly; *Game-Based Learning*; Kejenuhan Belajar; Motivasi Belajar; Media Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami kehidupan sosial, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membangun keterampilan berinteraksi dan bekerja sama. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional berpotensi menimbulkan kejenuhan, terutama ketika siswa lebih banyak menerima informasi melalui penjelasan guru dan buku teks tanpa keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang mampu mempertahankan perhatian, meningkatkan motivasi, dan mendorong partisipasi siswa secara optimal.

Pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas yang terstruktur. Pendekatan ini berbeda dari pembelajaran konvensional karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan, menghadapi tantangan, mengambil keputusan, dan memperoleh umpan balik selama proses belajar (Widodo & Hidayat, 2024). Tinjauan sistematis Hainey et al., (2016); Giannakoulas & Xinogalos, (2024) menunjukkan bahwa permainan telah banyak dikaji sebagai sarana pendukung pembelajaran pada pendidikan dasar. Acquah & Katz (2020); Ruiz et al., (2024), menjelaskan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran dapat memberikan hasil positif, meskipun efektivitasnya perlu dilihat berdasarkan karakteristik peserta didik, desain permainan, dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, permainan edukatif sebaiknya tidak hanya dirancang untuk memberikan hiburan, tetapi juga harus memiliki keterkaitan yang jelas dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai.

Efektivitas pembelajaran berbasis permainan juga berkaitan dengan kemampuan media dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mendorong peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, mempertahankan perhatian, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Partovi & Razavi (2019), mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi berprestasi akademik siswa sekolah dasar. Sementara itu, Fadda et al., (2022), melalui meta-analisis pada jenjang K–12, menemukan bahwa permainan digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika, meskipun besarnya pengaruh bervariasi menurut karakteristik intervensi dan jenis motivasi yang diukur. Hasil meta-analisis Zhang & Yu (2022), juga menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* dan gamifikasi dapat memberikan pengaruh berbeda terhadap motivasi dan pencapaian belajar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang spesifik.

Kejenuhan belajar merupakan kondisi yang dapat menghambat keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Muammar & Suhirman (2020), sebagaimana dirujuk dalam naskah ini, membahas keterkaitan pembelajaran berbasis permainan dengan keterlibatan belajar peserta didik. Sementara itu, Anas & Sholihah, (2022); Arsyad, (2019) digunakan sebagai rujukan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kurniawati & Prasetyo, (2021) juga dirujuk

terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk mendukung hasil belajar IPS, sedangkan Sari & Utami, (2023); Yuliana & Nurhayati, (2023) membahas pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara konseptual, berbagai rujukan tersebut memberikan landasan bagi pemanfaatan media permainan sebagai alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa.

Kejenuhan belajar juga menjadi persoalan yang perlu diperhatikan karena dapat berkaitan dengan menurunnya perhatian dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Aktivitas yang monoton dan terbatasnya kesempatan berinteraksi dapat membuat pengalaman belajar kurang menarik bagi sebagian peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan media yang menghadirkan variasi aktivitas, tantangan, dan interaksi dapat menjadi salah satu alternatif untuk memperbaiki pengalaman belajar. Alotaibi, (2024), melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis pada pendidikan anak usia dini, melaporkan pengaruh positif pembelajaran berbasis permainan terhadap sejumlah hasil kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan. Meskipun hasil tersebut relevan sebagai dukungan konseptual, penerapannya pada siswa madrasah ibtidaiyah tetap perlu mempertimbangkan perbedaan usia, materi, serta konteks pembelajaran. Oleh karena itu, perubahan tingkat kejenuhan belajar dalam kegiatan IPS-Poly perlu dievaluasi secara langsung, bukan hanya disimpulkan dari meningkatnya aktivitas siswa.

Selain motivasi, keterlibatan siswa menjadi aspek penting dalam pembelajaran berbasis permainan. Keterlibatan tersebut dapat diamati melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengikuti aturan permainan, serta bekerja sama dengan teman. Sailer & Homner, (2020); Rodríguez et al., (2024) menemukan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku, walaupun kekuatan pengaruhnya berbeda-beda. Temuan ini diperkuat oleh Zhang & Yu (2022), yang menunjukkan bahwa penerapan permainan untuk pembelajaran perlu dibedakan dari penggunaan elemen permainan semata. Dalam konteks IPS, permainan yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan secara berkelompok berpotensi menciptakan kesempatan belajar yang lebih partisipatif. Meskipun demikian, peningkatan keterlibatan tidak dapat diasumsikan terjadi secara otomatis karena pelaksanaannya tetap dipengaruhi oleh desain permainan, pengelolaan kelas, dan pendampingan guru.

Media permainan papan edukatif juga memiliki relevansi karena dapat digunakan tanpa bergantung pada perangkat digital. Melalui papan permainan, kartu soal, dan aturan yang jelas,

siswa dapat berinteraksi secara langsung, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas berdasarkan materi yang sedang dipelajari. Kajian Katsantonis, (2025); Rahman et al., (2025) mengenai permainan papan kooperatif menyoroti relevansi permainan papan dalam mendukung keterlibatan, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam konteks pendidikan. Sementara itu, Sun et al., (2023) menekankan pentingnya *teacher scaffolding* atau dukungan guru dalam berbagai tahapan pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dasar. Dukungan tersebut meliputi pengarahan awal, penjelasan aturan, pemberian bantuan ketika siswa mengalami kesulitan, dan penguatan materi setelah permainan. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media permainan tidak hanya bergantung pada bentuk media, tetapi juga pada bagaimana guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran.

Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran berbasis permainan perlu disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan nyata di lingkungan sekolah. Dalam konteks MIS Raudlatussalam Besuk, tantangan yang dihadapi tidak hanya berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa, tetapi juga dengan kejenuhan belajar, motivasi belajar, dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang tidak hanya memperkenalkan media pembelajaran baru, tetapi juga melibatkan guru dalam proses persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Berdasarkan naskah kegiatan ini, belum tersedia informasi yang cukup untuk menyatakan bahwa media IPS-Poly belum pernah diterapkan di sekolah lain. Dengan demikian, kesenjangan yang menjadi dasar kegiatan ini difokuskan pada kebutuhan praktis mitra, yaitu tersedianya media pembelajaran IPS yang sesuai dengan kondisi siswa serta dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Game-Based Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi dengan teman. Dalam kegiatan ini, pendekatan tersebut diwujudkan melalui media IPS-Poly atau Monopoli IPS, yaitu permainan edukatif yang mengintegrasikan materi IPS dengan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, dan kartu bonus. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan variasi aktivitas belajar, meningkatkan kesempatan siswa untuk berpartisipasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif. Kebaruan praktis kegiatan ini terletak pada penerapan media IPS-Poly yang disesuaikan dengan

kebutuhan mitra dan disertai pendampingan guru serta evaluasi terhadap perubahan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan kejenuhan belajar siswa.

Permasalahan ditemukan di MIS Raudlatussalam, Kecamatan Besuk, Kabupaten Probolinggo. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, pembelajaran IPS di madrasah tersebut masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, menunjukkan perilaku mengantuk, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Selain itu, materi IPS yang banyak berkaitan dengan sejarah, geografi, dan konsep sosial sering dipersepsikan sebagai materi yang membutuhkan hafalan sehingga kurang menarik bagi sebagian siswa. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif turut menjadi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih variatif. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kejenuhan belajar tidak hanya berkaitan dengan karakteristik materi, tetapi juga perlu diperhatikan dari sisi strategi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) memandang bahwa penerapan media IPS-Poly berbasis *Game-Based Learning* merupakan salah satu alternatif untuk mendukung perbaikan proses pembelajaran IPS di MIS Raudlatussalam Besuk. Kegiatan ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan seluruh metode pembelajaran konvensional, melainkan menyediakan pilihan media yang dapat dipadukan dengan penjelasan guru, diskusi, dan penguatan materi. Keterlibatan guru dalam penggunaan media juga menjadi aspek penting agar penerapan permainan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Dengan demikian, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan media IPS-Poly berbasis *Game-Based Learning* sebagai upaya mereduksi kejenuhan belajar siswa di MIS Raudlatussalam Besuk. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran IPS; (2) mendorong peningkatan motivasi belajar siswa; (3) mengamati perubahan tingkat kejenuhan belajar sebelum dan sesudah penerapan media; serta (4) memperoleh tanggapan guru mengenai kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, daya tarik, dan kebermanfaatan media IPS-Poly. Hasil kegiatan diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang lebih interaktif sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi madrasah dalam mengembangkan media pembelajaran edukatif secara berkelanjutan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di MIS Raudlatussalam Besuk, Kecamatan Besuk, Kabupaten Probolinggo, pada tahun 2026. Kegiatan bertujuan menerapkan media IPS-Poly berbasis *Game-Based Learning* untuk mereduksi kejenuhan belajar serta meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang disertai evaluasi deskriptif melalui perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penerapan media.

Pelaksanaan kegiatan meliputi empat tahapan. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup koordinasi dengan pihak madrasah, observasi pembelajaran IPS, identifikasi kebutuhan siswa, serta perancangan dan peninjauan media IPS-Poly. Media dikembangkan dalam bentuk papan permainan edukatif yang dilengkapi kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, dan aturan permainan sesuai materi IPS. Tahap kedua adalah sosialisasi dan pendampingan awal kepada guru dan siswa mengenai tujuan, manfaat, serta mekanisme penggunaan media. Tahap ketiga adalah implementasi pembelajaran melalui permainan kelompok heterogen. Siswa menyelesaikan pertanyaan dan tantangan terkait materi IPS, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan tim pengabdian mendampingi pelaksanaan kegiatan. Tahap keempat adalah evaluasi dan tindak lanjut untuk mengetahui perubahan aktivitas, motivasi, dan kejenuhan belajar siswa serta memperoleh masukan bagi pengembangan media selanjutnya.

Partisipan kegiatan meliputi siswa dan guru MIS Raudlatussalam Besuk, dengan siswa sebagai sasaran utama penerapan media dan guru sebagai mitra pelaksanaan serta evaluasi program. Penentuan sasaran didasarkan pada kebutuhan mitra, khususnya permasalahan kejenuhan belajar, rendahnya motivasi, dan keterbatasan media pembelajaran interaktif. Jumlah partisipan dan teknik sampling mengikuti data pelaksanaan kegiatan yang tersedia.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur aktivitas siswa, meliputi keaktifan bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi dan tingkat kejenuhan belajar siswa, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui respons terhadap penggunaan media. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi catatan pelaksanaan kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan persentase hasil evaluasi sebelum dan sesudah penerapan media. Data

wawancara dan dokumentasi digunakan untuk memperkuat interpretasi hasil, mengidentifikasi kendala, dan merumuskan rekomendasi keberlanjutan program.

HASIL

1. Implementasi Media IPS-Poly Berbasis Game-Based Learning

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat di MIS Raudlatussalam Besuk dilakukan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memperluas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media IPS-Poly diterapkan melalui permainan edukatif yang mengintegrasikan materi IPS dengan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, dan kartu bonus. Siswa mengikuti permainan dalam kelompok heterogen dengan menyelesaikan pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.



Gambar 1. Implementasi Media IPS-Poly Berbasis Game-Based Learning

Selama implementasi pada gambar 1, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan memberikan penguatan materi, sedangkan tim pengabdian mendampingi siswa serta mengamati aktivitas pembelajaran. Hasil pelaksanaan menunjukkan perubahan dalam pola interaksi di kelas. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan

bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Media IPS-Poly juga memperoleh respons positif dari guru karena dinilai mudah digunakan dan dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPS.

2. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator aktivitas belajar siswa setelah penerapan media IPS-Poly. Peningkatan tersebut mencakup keaktifan bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan guru, dan bekerja sama dalam kelompok. Rincian hasil observasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan IPS-Poly

Indikator aktivitas	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Perubahan (poin persentase)
Aktif bertanya	38	81	43
Aktif berdiskusi	46	89	43
Menjawab pertanyaan guru	42	84	42
Bekerja sama dalam kelompok	55	93	38
Rata-rata aktivitas belajar	45,30	86,80	41,50

Sumber: Hasil evaluasi program PKM IPS-Poly.

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat dari 45,30% sebelum penerapan media menjadi 86,80% sesudah penerapan, dengan perubahan sebesar 41,50 poin persentase. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator keaktifan bertanya dan berdiskusi, masing-masing sebesar 43 poin persentase. Sementara itu, kerja sama kelompok mencapai persentase tertinggi setelah penerapan media, yaitu 93%. Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas permainan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi, bertukar pendapat, dan menyelesaikan tantangan pembelajaran secara kolaboratif.

3. Peningkatan Motivasi dan Penurunan Kejenuhan Belajar

Evaluasi program juga menunjukkan perubahan positif pada motivasi dan kejenuhan belajar siswa. Berdasarkan hasil angket, motivasi belajar meningkat dari 56,5% sebelum penerapan media menjadi 89,8% sesudah penerapan. Pada saat yang sama, persentase siswa dengan tingkat kejenuhan belajar kategori tinggi menurun dari 68% menjadi 18%. Perbandingan kedua indikator tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perubahan Motivasi dan Kejenuhan Belajar Siswa

Indikator evaluasi	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Perubahan (poin persentase)
Motivasi belajar	56,5	89,8	+33,3
Kejenuhan belajar kategori tinggi	68	18	-50

Sumber: Hasil evaluasi program PKM IPS-Poly.

Tabel 2 memperlihatkan bahwa motivasi belajar meningkat sebesar 33,3 poin persentase, sedangkan kejenuhan belajar kategori tinggi menurun sebesar 50 poin persentase.

Penurunan tersebut menunjukkan bahwa proporsi siswa yang berada pada kategori kejenuhan tinggi lebih rendah setelah program dilaksanakan. Secara deskriptif, perubahan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media IPS-Poly berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Namun, hasil tersebut merupakan perbandingan sebelum dan sesudah program sehingga belum dengan sendirinya membuktikan hubungan sebab-akibat secara statistik.

4. Hasil Penilaian Guru terhadap Media IPS-Poly

Selain mengevaluasi respons siswa, program ini menilai media IPS-Poly berdasarkan pengalaman guru sebagai pengguna dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 4,84 dari skala 5. Penilaian tersebut mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, daya tarik, kemampuan meningkatkan keaktifan siswa, dan kebermanfaatan media.

Tabel 3. Hasil Penilaian Guru terhadap Media IPS-Poly

Aspek penilaian	Skor
Kemudahan penggunaan	4,8
Kesesuaian materi	4,7
Daya tarik media	4,9
Kemampuan meningkatkan keaktifan siswa	4,8
Kebermanfaatan media	5,0
Rata-rata keseluruhan	4,84

Sumber: Hasil evaluasi guru dalam laporan PKM IPS-Poly.

Berdasarkan Tabel 3, aspek kebermanfaatan memperoleh skor tertinggi, yaitu 5,0, sedangkan kesesuaian materi memperoleh skor 4,7. Rata-rata keseluruhan sebesar 4,84 menunjukkan respons guru yang sangat positif terhadap penggunaan media. Hasil ini mengindikasikan bahwa IPS-Poly dipandang praktis untuk mendukung pembelajaran IPS dan memiliki potensi untuk digunakan kembali dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan perubahan positif, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa kendala. Keterbatasan waktu pembelajaran menjadi salah satu hambatan dalam mengoptimalkan penggunaan permainan. Selain itu, variasi kartu soal perlu ditambah agar media dapat mencakup lebih banyak materi IPS. Program juga dilaksanakan pada satu madrasah dengan cakupan materi yang terbatas dan belum mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa.

Temuan pendukung lainnya adalah adanya komitmen pihak madrasah untuk menyimpan media IPS-Poly sebagai inventaris sekolah dan memanfaatkannya kembali dalam

pembelajaran. Guru juga memperoleh pendampingan mengenai penggunaan media dan pengembangan kartu soal. Dengan demikian, hasil kegiatan tidak hanya terlihat pada perubahan indikator aktivitas, motivasi, dan kejenuhan belajar, tetapi juga pada tersedianya media pembelajaran yang berpotensi dimanfaatkan secara berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di MIS Raudlatussalam Besuk menunjukkan bahwa penerapan media IPS-Poly berbasis *Game-Based Learning* berpotensi meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS, khususnya dalam aspek aktivitas dan motivasi belajar serta penurunan kejenuhan belajar siswa. Rata-rata aktivitas belajar meningkat dari 45,3% menjadi 86,8%, sedangkan motivasi belajar meningkat dari 56,5% menjadi 89,8%. Selain itu, persentase siswa dengan tingkat kejenuhan belajar kategori tinggi menurun dari 68% menjadi 18%. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif.

Peningkatan aktivitas belajar dapat dipahami melalui karakteristik IPS-Poly yang menggabungkan materi pembelajaran dengan mekanisme permainan, kartu soal, tantangan, dan kerja sama kelompok. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikan penyelesaian masalah bersama teman. Rata-rata aktivitas belajar yang meningkat sebesar 41,5 poin persentase menunjukkan adanya perubahan positif pada keterlibatan siswa selama pembelajaran. Indikator kerja sama kelompok juga mencapai 93% setelah penerapan media, yang mengindikasikan bahwa permainan dapat menyediakan ruang bagi interaksi sosial dan pembelajaran kolaboratif.

Peningkatan motivasi belajar dari 56,5% menjadi 89,8% juga menunjukkan perubahan positif dalam respons siswa terhadap pembelajaran IPS. Unsur permainan, tantangan, dan penghargaan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan buku paket. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi turut terlibat dalam kegiatan yang mengharuskan mereka memahami materi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Dengan demikian, media IPS-Poly berpotensi mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Temuan lain yang penting adalah penurunan persentase siswa dengan kejenuhan belajar kategori tinggi dari 68% menjadi 18%, atau sebesar 50 poin persentase. Penurunan ini menunjukkan bahwa proporsi siswa yang mengalami kejenuhan belajar pada kategori tinggi menjadi lebih kecil setelah pelaksanaan program. Secara pedagogis, variasi aktivitas, interaksi antarsiswa, dan tantangan dalam permainan dapat membantu mengurangi kesan monoton selama pembelajaran. Meskipun demikian, hasil tersebut perlu ditafsirkan sebagai perubahan deskriptif sebelum dan sesudah program, bukan sebagai bukti definitif bahwa media IPS-Poly merupakan satu-satunya faktor yang menyebabkan perubahan tersebut.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan Anas & Sholihah, (2022) yang dalam laporan dirujuk sebagai penelitian mengenai penerapan *Game-Based Learning* untuk meningkatkan partisipasi belajar melalui pengalaman yang interaktif dan menantang. Kesamaan tersebut terlihat pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam aktivitas bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tantangan permainan. Temuan ini mendukung penggunaan pendekatan berbasis permainan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang cenderung pasif.

Hasil kegiatan juga selaras dengan Kurniawati & Prasetyo, (2021) yang dirujuk dalam laporan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Media IPS-Poly menerapkan prinsip serupa melalui integrasi materi IPS dengan aktivitas permainan edukatif. Namun, fokus evaluasi kegiatan ini lebih menekankan perubahan aktivitas, motivasi, dan kejenuhan belajar, sehingga hasilnya tidak dapat langsung disamakan dengan peningkatan hasil belajar akademik. Selanjutnya, Sari & Utami, (2023) digunakan dalam laporan sebagai rujukan mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Kesesuaian dengan temuan kegiatan ini tampak pada meningkatnya motivasi siswa setelah pembelajaran menggunakan IPS-Poly. Interaksi, variasi aktivitas, dan kesempatan berpartisipasi dapat menjadi karakteristik media yang mendukung pengalaman belajar lebih menarik. Sementara itu, Muammar & Suhirman, (2020) menjadi rujukan mengenai *Game-Based Learning* dan keterlibatan belajar peserta didik. Dalam konteks kegiatan ini, keterlibatan tersebut tercermin dari peningkatan aktivitas belajar dan penurunan proporsi siswa dengan kejenuhan belajar kategori tinggi.

Dengan demikian, hasil PKM ini memperkuat relevansi pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pembelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah. Kontribusi

husus kegiatan ini terletak pada penerapan media IPS-Poly sebagai permainan edukatif yang dikembangkan sesuai kebutuhan mitra, disertai pendampingan guru dan evaluasi perubahan aktivitas, motivasi, serta kejenuhan belajar. Meskipun menunjukkan kesesuaian dengan literatur yang dirujuk, perbandingan tersebut masih bersifat konseptual karena kegiatan ini tidak melakukan pengujian langsung terhadap hasil penelitian terdahulu menggunakan desain dan instrumen yang sama.

Temuan kegiatan ini memiliki implikasi praktis bagi pengembangan pembelajaran IPS di madrasah ibtidaiyah. Pertama, guru dapat memanfaatkan IPS-Poly sebagai alternatif media untuk memvariasikan kegiatan pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa. Media permainan tidak harus menggantikan seluruh metode pembelajaran konvensional, tetapi dapat diintegrasikan dengan penjelasan materi, diskusi, dan refleksi agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Kedua, penerapan IPS-Poly menunjukkan pentingnya keterlibatan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran. Penilaian guru terhadap media mencapai rata-rata 4,84 dari skala 5, dengan skor kebermanfaatan sebesar 5,0, daya tarik 4,9, kemudahan penggunaan 4,8, dan kesesuaian materi 4,7. Penilaian tersebut menunjukkan respons yang sangat positif terhadap aspek praktis media. Oleh karena itu, pendampingan guru perlu dilanjutkan agar media dapat digunakan secara mandiri dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Ketiga, media IPS-Poly berpotensi mendukung pembelajaran kolaboratif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tantangan secara bersama-sama. Pihak madrasah juga dapat mengembangkan variasi kartu soal berdasarkan capaian pembelajaran dan tingkat kesulitan materi. Pengembangan berikutnya dapat mencakup materi IPS yang lebih luas serta penyesuaian media untuk mata pelajaran lain. Dengan dukungan sekolah dan pendampingan berkelanjutan, IPS-Poly berpeluang menjadi salah satu sumber belajar yang dapat digunakan secara berkesinambungan.

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan perubahan positif, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, implementasi dilakukan hanya di satu madrasah, yaitu MIS Raudlatussalam Besuk, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke sekolah dengan karakteristik siswa, guru, dan lingkungan belajar yang berbeda. Kedua, penggunaan media masih terbatas pada beberapa topik IPS dan membutuhkan penambahan variasi kartu soal agar cakupan materi menjadi lebih luas. Ketiga, keterbatasan waktu pembelajaran menjadi kendala dalam mengoptimalkan seluruh tahapan permainan dan pendalaman materi. Keempat, evaluasi lebih berfokus pada perbandingan deskriptif sebelum dan sesudah penerapan media. Belum adanya kelompok pembanding dan pengukuran dampak jangka panjang membatasi

kemampuan kegiatan ini untuk memastikan bahwa perubahan yang diamati sepenuhnya disebabkan oleh penggunaan IPS-Poly. Selain itu, temuan yang tersedia belum cukup untuk menyimpulkan dampak media terhadap hasil belajar akademik secara khusus. Oleh sebab itu, kegiatan berikutnya perlu menggunakan instrumen evaluasi yang lebih terstandar, memperluas lokasi dan cakupan peserta, serta melakukan pengukuran lanjutan untuk mengetahui keberlanjutan perubahan aktivitas, motivasi, kejenuhan, dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan media IPS-Poly berbasis *Game-Based Learning* di MIS Raudlatussalam Besuk menunjukkan perubahan positif dalam aktivitas dan motivasi belajar siswa serta penurunan kejenuhan belajar. Rata-rata aktivitas belajar meningkat dari 45,30% menjadi 86,80%, motivasi belajar meningkat dari 56,5% menjadi 89,8%, sedangkan persentase siswa dengan kejenuhan belajar kategori tinggi menurun dari 68% menjadi 18%. Selain itu, media IPS-Poly memperoleh penilaian positif dari guru dengan skor rata-rata 4,84 dari skala 5. Temuan ini menunjukkan bahwa IPS-Poly berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang lebih interaktif, partisipatif, dan kolaboratif. Kontribusi kegiatan ini terletak pada penerapan media permainan edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra serta disertai pendampingan guru dan evaluasi pembelajaran. Namun, hasil tersebut masih bersifat deskriptif dan belum membuktikan hubungan sebab-akibat secara statistik. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi dan lokasi penerapan, mengembangkan variasi kartu soal, menggunakan instrumen evaluasi yang terstandar, serta melibatkan kelompok pembandingan dan pengukuran jangka panjang untuk menguji efektivitas media IPS-Poly secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, H. N., & Sari, L. P. (2024). Inovasi Pembelajaran Kimia Berorientasi SDGs pada Materi Konsep Mol untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Sistem. *Jurnal Riset Pembelajaran Kimia*, 9(2), 56–63. <https://doi.org/10.21831/jrpk.v9i2.20640>
- Augia, L., Copriady, J., & Susilawati. (2025). E-LKPD Berbasis Experiential Learning Menggunakan Liveworksheets pada Materi Asam-Basa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(2), 336–346. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.87663>
- Bili, F. G., & Hakim, M. L. (2026). Pengembangan E-Module untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Topik Faktor Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 14(1), 259–270. <https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.94842>

- Fitri, I., Agustin, S., Rahmi, D., & Fitriani, D. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Pengetahuan Awal Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kampar Kiri Tengah. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 42–53. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.1>
- Hanifha, S., Susilawati, & Copriady, J. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Model ARCS pada Pokok Bahasan Keseimbangan Ion dan pH Larutan Penyangga. *Journal of Research and Education Chemistry*, 3(1), 14–27. [https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3\(1\).6215](https://doi.org/10.25299/jrec.2021.vol3(1).6215)
- Ihsan, R., Feronika, T., & Bahriah, E. S. (2023). The effect of search, solve, create and share (SSCS) learning model on students' scientific literacy. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 3(2), 295–305. <https://doi.org/10.53889/jpig.v3i2.242>
- Kamaruddin, I., Irvan, Boari, Y., Sakti, B. P., & Manoppo, Y. (2023). The effectiveness analysis of search, solve, create and share (SSCS) learning model implementation on students' cognitive ability. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 178–183. <https://ejournal.unsuda.ac.id/index.php/MPI/article/view/348>
- Kurnia, Y., Hartati, Y., Muflihah, & Erika, F. (2026). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Keseimbangan Kimia Berbasis Etnosains Terintegrasi Ekosistem Mangrove. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.30998/sap.v11i1.1804>
- Labansir, S. O., Tangio, J. S., Kurniawati, E., Pikoli, M., & Sihalo, M. (2026). Analisis Diagnostik Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia Melalui Pendekatan Model Rasch. *Science and Education Journal*, 5(2), 4975–4985. <https://sicedu.org/index.php/sicedu/article/view/887>
- Meilindawati, R., Netriwati, & Andriani, S. (2021). Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS): Dampak terhadap Kemampuan Penalaran Matematis dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal e-DuMath*, 7(2), 93–101. <https://doi.org/10.52657/je.v7i2.1548>
- Nabilla, S., & Darussyamsu, R. (2026). Pengembangan E-LKM Berbantuan Liveworksheets dengan Pendekatan Deep Learning: Kajian Literatur. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 5(1), 389–401.
- Nirwana, N. I., & Andriani, A. (2024). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbantuan Liveworksheets untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1210–1225. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.2137>
- Nurliyana, Asyhar, R., & Afrida. (2025). Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Canva pada Materi Kimia Hijau di SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1253–1264. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.580>
- Nurmala, S., & Fatima, Y. (2024). Pengembangan Media Elektronik LKPD Berbasis Search, Solve, Create, and Share untuk Mendukung Pembelajaran Kimia Hidrokarbon. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.24014/jcei.v3i1.28902>
- Pichi, S. O., Erviyenni, & Holiwarni, B. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Search, Solve, Create and Share pada Pokok Bahasan Keseimbangan Ion dan pH Larutan Garam. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(5), 505–508. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.1608>
- Priliyanti, A., Mudrawan, I. W., & Maryam, S. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mempelajari Kimia Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 5(1), 11–18. <https://doi.org/10.23887/jipk.v5i1.32402>

- Saraswati, N. D., Karunia Illahi, A. I., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Dokumen Berbasis Digital: Implikasi bagi Pembelajaran di Era Society 5.0. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 8(1), 32–52. <https://doi.org/10.47080/progress.v8i1.3789>
- Sari, M., Suryani, O., & Mawardi. (2025). Development of E-LKM on colloid materials based on science technology and society to improve creative thinking skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), 890–897. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.8887>
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Susilawati, & Fiqri, M. (2026). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Penerapan Model SSCS (Search, Solve, Create, Share) pada Materi Isu-Isu Lingkungan. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 9(2), 79–86. <https://doi.org/10.24246/juses.v9i2p79-86>
- Wahyuningsih, D., Abdullah, & Herdini. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Search, Solve, Create and Share (SSCS) pada Materi Asam dan Basa. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(5), 499–504. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.1479>