



Board Game Geotrade sebagai Media Ajar untuk Penguatan Literasi Sosial Peserta Didik Sekolah Menengah Agama Irshadiah Malaysia

Dioz Syahrul Akbar^{1)*}, Siti Ekowati Rusdini¹⁾

¹⁾Universitas Negeri Semarang

*Correspondence: diozsyahrul25@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Literasi sosial menjadi sangat penting dalam membentuk peserta didik menjadi pribadi yang peduli terhadap lingkungan terutama dalam merespon isu pengelolaan sumber daya alam. Rendahnya literasi sosial peserta didik di Sekolah Menengah Agama Irshadiah Malaysia menjadi tantangan tersendiri dalam mewujudkan pendidikan yang tidak hanya unggul secara kognitif, tetapi kuat secara karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi, respon, serta dampak Media *Board Game Geotrade* terhadap penguatan literasi sosial peserta didik di Sekolah Menengah Agama Irshadiah Malaysia. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan proses implementasi *Board Game Geotrade* secara mendalam. Subjek penelitian ini terdiri dari 12 peserta didik pada Tingkatan 3. Proses implementasi dilaksanakan selama satu jam mata pelajaran Geografi pada materi sumber daya alam utama dunia dan kerja sama ekonomi internasional. Pengumpulan data penelitian diperoleh melalui proses observasi dan wawancara yang dilaksanakan sebelum media pembelajaran diimplementasikan. Selain itu, dilakukan juga proses observasi, wawancara, dan dokumentasi selama penerapan *Board Game Geotrade*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat mendorong keaktifan belajar peserta didik sehingga dapat menghasilkan respon seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan empati. Respon tersebut kemudian berimplikasi pada aspek literasi sosial seperti kemampuan intelektual, keterampilan sosial, kerja sama, serta sikap dan nilai.

Kata Kunci: Board Game; Literasi Sosial; Peserta didik

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



PENDAHULUAN

Eksplorasi sumber daya alam secara berlebihan menjadi permasalahan utama dunia saat ini Berdasarkan laporan *Global Resources Outlook 2024* yang dirilis oleh *International Resource Panel* (IRP) di bawah naungan UNEP (United Nations Environment Programme), ekstraksi sumber daya alam dunia melonjak tajam dari 30 miliar ton pada tahun 1970 menjadi 106,6 miliar ton pada tahun. Permasalahan ekstraksi ini diproyeksikan akan mengalami peningkatan 60% pada tahun 2060 (UNEP, 2024). Pendidikan memiliki peranan penting untuk mengajarkan peserta didik terkait pentingnya pengelolaan sumber daya alam di dunia melalui sebuah proses pembelajaran yang berfokus pada penguatan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendidikan abad 21 yang tidak lagi menempatkan penguasaan pengetahuan sebagai satu-satunya indikator keberhasilan belajar, tetapi menuntut peserta didik memiliki kemampuan untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab dalam kehidupan sosial. Selain itu, pendidikan abad 21 juga menuntut peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia yang berubah dengan cepat, sekaligus memastikan kemampuannya untuk terus belajar dan memecahkan masalah (Kain et al., 2024). Keterampilan tersebut menjadi sangat penting karena peserta didik nantinya akan berhadapan dengan lingkungan sosial yang kompleks, beragam, dan terus mengalami perubahan.

Keterampilan abad 21 dapat diwujudkan melalui penguatan literasi sosial pada peserta didik. Literasi sosial adalah kemampuan seseorang dalam kehidupan untuk berkontribusi kepada masyarakat yang mencakup keterampilan intelektual, keterampilan sosial, keterampilan kerja sama, serta sikap dan nilai (Az-zahra & Bachtiar, 2018). Kemampuan ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah. Muatan materi pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) berkaitan erat dengan penguatan literasi sosial peserta didik (Fitriyani et al., 2023). Mata pelajaran

geografi merupakan salah satu cakupan atau bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi pada pembelajaran geografi tidak hanya berorientasi pada pengetahuan keruangan, tetapi juga membantu peserta didik untuk memahami permasalahan sosial dan menyelesaikannya melalui berbagai strategi solusi yang inovatif. Hal tersebut selaras dengan (Arent & Thesalonika, 2023) menyatakan bahwa peserta didik yang mempelajari Geografi diharapkan mampu memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan di lingkungannya baik permasalahan fisik maupun sosial. Selain itu, materi Geografi yang mencakup bahasan permasalahan sosial dapat dirancang melalui dimensi pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Menurut Sapriya (2022, hlm 48-56), Dimensi pembelajaran IPS secara komprehensif meliputi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta tindakan. Hal ini sejalan dengan konsep literasi sosial yang menekankan pada aspek kemampuan intelektual, keterampilan sosial, kerja sama, sikap dan nilai.

Pembelajaran geografi di negara Malaysia dan Indonesia memiliki perbedaan dalam pelaksanaannya, terutama pada jenjang sekolah menengah. Kurikulum di Indonesia menempatkan mata pelajaran geografi pada jalur integrasi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada jenjang SMP, sedangkan KSSM (Kurikulum Standard Sekolah Menengah) Malaysia, menempatkan geografi menjadi mata pelajaran sendiri dan wajib bagi sekolah menengah tingkatan 1 sampai 3 (Asyim & Hermon, 2026). Perbedaan pelaksanaan mata pelajaran geografi antara dua negara ini tidak menjadi penghalang untuk menguatkan literasi sosial peserta didik. Hal ini dikarenakan literasi sosial dalam pembelajaran geografi dapat diwujudkan melalui pendekatan aktivitas manusia dan lingkungan yang dirancang berdasarkan prinsip dimensi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti laksanakan tanggal 20 Juli 2026 di Sekolah Menengah Agama Irshadiyah tingkatan 3, literasi sosial peserta didik pada pembelajaran geografi masih dikategorikan rendah. Hal tersebut ditandai dengan peserta didik yang tidak mampu berpikir secara kritis dan jarang berpartisipasi aktif dalam berkomunikasi menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, tingkat antusiasme dalam kegiatan kelompok juga tergolong rendah karena media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan berkolaborasi. Peserta didik cenderung melakukan hafalan pada materi yang telah disampaikan di kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi hal yang paling krusial dalam menguatkan literasi sosial peserta didik khususnya pada pembelajaran berbasis persoalan sosial seperti pengelolaan sumber daya alam. Media pembelajaran yang dikombinasikan dengan model dan metode yang inovatif diharapkan dapat menjadi stimulus peserta didik untuk menguatkan literasi sosial. Media *Board Game* dapat menjadi alternatif dalam menguatkan literasi sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan untuk berpikir kritis. Aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang di dalamnya termuat aturan, tujuan, dan tantangan dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berkomunikasi, dan berpikir kritis menyelesaikan permasalahan (Rusdini et al., 2025). Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mohd & Najib, 2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran geografi berbasis *Board Game* dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi Geografi melalui aktivitas permainan yang terstruktur. Hasil Penelitian dari (Wijayanti & Adi, 2025) menyatakan bahwa permainan *Gamekindo* berbasis *Board Game* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan dengan skor peningkatan rata-rata sebesar 24,58 poin dan nilai signifikansi (p) < 0,05.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Board Game* dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penyajian materi dan peningkatan hasil belajar, sedangkan kajian yang mengeksplorasi proses penguatan literasi sosial melalui implementasi *Board Game* khususnya pada jenjang sekolah menengah dengan pendekatan kualitatif, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengkaji implementasi media *Board Game Geotrade* dalam pembelajaran Geografi untuk memperkuat literasi sosial peserta didik di Sekolah Menengah Agama Irshadiyah.

Novelty atau kebaruan penelitian ini terletak pada upaya menguatkan literasi sosial peserta didik melalui media *Board Game Geotrade* pada mata pelajaran Geografi dengan cakupan materi sumber daya alam utama dunia dan kerja sama ekonomi internasional yang berlandaskan dimensi pembelajaran IPS. Penelitian ini tidak hanya memanfaatkan media tersebut sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga membantu penguatan literasi sosial peserta didik yang meliputi kemampuan intelektual, keterampilan sosial, kerja sama, serta sikap dan nilai melalui integrasi materi sumber daya alam utama dunia dan kerja sama ekonomi internasional. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan media *Board Game Geotrade* tetapi juga bertujuan untuk menganalisis proses

implementasi, respon, serta dampaknya terhadap penguatan literasi sosial peserta didik. Hasil inovasi dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis bagi pendidik mengenai pemanfaatan *Board Game* dalam memperkuat literasi sosial sekaligus menjadi media pembelajaran yang inovatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan proses implementasi *Board Game Geotrade* secara mendalam pada materi materi sumber daya alam utama dunia dan kerja sama ekonomi internasional, serta dampaknya terhadap penguatan literasi sosial peserta didik. Metode penelitian kualitatif deskriptif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena dalam proses pembelajaran secara kontekstual sesuai dengan keadaan yang terjadi di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Agama Irshadiyah, Bagan Datuk, Perak, Malaysia dengan subjek penelitian sebanyak 12 peserta didik pada tingkatan 3 saat pembelajaran geografi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama rentang bulan rentang Juli sampai Agustus. Observasi dan wawancara awal dilaksanakan pada tanggal 20 dan 21 Juli 2026 bertujuan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan belajar peserta didik. Implementasi Media *Board Game Geotrade* dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2026 dalam 1 kali pertemuan dengan durasi 1 jam mata pelajaran Geografi. Selama proses implementasi dilaksanakan juga observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa catatan lapangan. Guru mata pelajaran Geografi turut dilibatkan sebagai pengajar yang akan mengimplementasikan Media *Board Game Geotrade*. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan mempertimbangkan kriteria relevansi terhadap tujuan penelitian. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada kesesuaian permasalahan, kemudahan akses, dan kesiapan sekolah untuk berkolaborasi dalam inovasi media pembelajaran. Penelitian ini melibatkan 12 peserta didik yang merupakan seluruh anggota dari satu kelas di Sekolah Menengah Agama Irshadiyah tepatnya pada tingkatan 3. Pemilihan kelas dilakukan secara *Purposive Sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaiannya dengan fokus penelitian, yaitu pelaksanaan pembelajaran geografi menggunakan *Board Game Geotrade*. Seluruh peserta didik dalam kelas tersebut dilibatkan karena relevan dengan permasalahan penguatan literasi sosial yang menjadi objek penelitian. Pelibatan satu kelas secara utuh memungkinkan peneliti mengamati proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta bentuk-bentuk interaksi sosial yang muncul selama pelaksanaan permainan.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, pengumpulan dan analisis data. Pada tahap persiapan kegiatan yang dilaksanakan yaitu observasi awal, penyusunan instrumen analisis permasalahan kebutuhan belajar melalui wawancara awal bersama peserta didik dan guru mata pelajaran Geografi. Kegiatan observasi awal dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2026. Kemudian, dilakukan kegiatan wawancara awal untuk memvalidasi keabsahan data permasalahan yang dilakukan pada tanggal 21 Juli 2026. Selain itu, dilaksanakan juga pembuatan rancangan atau desain media pembelajaran *Board Game Geotrade*, penyusunan modul ajar, buku panduan penggunaan media, serta instrumen (observasi, wawancara, dan dokumentasi) pada tanggal 22 Juli 2026. Tahap pelaksanaan implementasi *Board Game Geotrade* dilakukan pada tanggal 3 Juli 2026 dengan durasi satu kali pertemuan selama satu jam mata pelajaran Geografi. Melalui proses pelaksanaan implementasi Media *Board Game Geotrade*, kegiatan ini dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Geografi diawali dengan apersepsi, mengulas kembali materi yang telah dijelaskan, dilanjutkan dengan bermain *Board Game* melalui kegiatan kelompok. Selama proses pelaksanaan implementasi Media *Board Game Geotrade* dilaksanakan juga observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa catatan temuan lapangan. Setelah itu, pada tahapan akhir yakni Pengumpulan dan analisis data. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama proses implementasi berlangsung. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data tersebut melalui proses triangulasi dan menarik kesimpulan atas hasil temuan penelitian.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang mendalam terkait penguatan literasi sosial peserta didik melalui implementasi *Board Game Geotrade*. Pelaksanaan observasi dan wawancara dilaksanakan sebelum dan saat media pembelajaran tersebut diimplementasikan. Sebelum proses implementasi, lembar observasi awal memuat indikator keaktifan belajar, pemahaman materi, dan media pembelajaran yang digunakan. Observasi awal melibatkan 12 peserta didik tingkatan 3 sebagai objek pengamatan selama proses pembelajaran geografi. Wawancara awal terkait permasalahan dan kebutuhan belajar melibatkan 6 peserta didik dan 1 guru pengampu mata pelajaran Geografi tingkatan 3. Pemilihan *sample* wawancara 6 peserta didik didasarkan pada kriteria keaktifan belajar tinggi, sedang,

dan pasif. Sedangkan pemilihan informan guru mata pelajaran geografi didasarkan pada kriteria keterlibatannya selama mengajar di tingkatan 3. Pedoman wawancara awal yang digunakan yaitu semi terstruktur dengan memperhatikan indikator pengalaman pembelajaran, permasalahan belajar, dan kebutuhan belajar. Selain itu, dilaksanakan juga observasi, wawancara, dan dokumentasi berupa foto serta catatan lapangan selama proses implementasi Media *Board Game Geotrade* berlangsung. Lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi yang digunakan selama kegiatan tersebut memuat aspek literasi sosial yang meliputi kemampuan intelektual, keterampilan sosial, kerja sama, serta sikap dan nilai. Aspek literasi sosial tersebut kemudian difokuskan pada indikator penguatan yang terdiri dari berpikir kritis, berkomunikasi, kerja sama, serta empati. Pedoman wawancara yang digunakan yakni semi terstruktur guna memperoleh penjelasan yang lebih mendalam selama implementasi media pembelajaran tersebut berlangsung. Wawancara selama proses pembelajaran menggunakan *Geotrade* melibatkan 6 dari total 12 peserta didik dengan pemilihan *sample* didasarkan pada kriteria variasi keterlibatan, pengalaman belajar, dan respon selama proses implementasi. Jumlah informan ditentukan sebagai bagian dari strategi pengumpulan data kualitatif supaya dapat disesuaikan berdasarkan kecukupan informasi yang diperoleh untuk menjawab fokus penelitian. Peneliti berperan sebagai observer sekaligus perancang Media *Board Games Geotrade* selama proses implementasi berlangsung. Posisi tersebut memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memahami secara langsung karakteristik media dan dinamika pembelajaran yang berlangsung. Namun, keterlibatan peneliti dalam merancang media juga berpotensi memengaruhi objektivitas pengamatan dan interpretasi data, terutama karena peneliti memiliki harapan terhadap kontribusi media dalam penguatan literasi sosial peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berupaya membedakan antara temuan faktual yang teramati dan interpretasi terhadap temuan tersebut. Pengamatan diarahkan pada aspek dan indikator penguatan literasi sosial yang relevan dengan fokus penelitian. Selain itu, dilakukan juga pencatatan respons peserta didik secara proporsional, termasuk respons yang kurang sesuai dengan harapan awal sehingga hasil penelitian tidak hanya menonjolkan aspek positif implementasi media.

Analisis data dilakukan berdasarkan model interaktif dari Miles dan Huberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Refiyan & Rusdini, 2026). Pada tahap reduksi data dilakukan pemilahan data dengan fokus yang relevan terhadap tujuan penelitian. Selain itu, dilakukan juga proses pengkodean terhadap data observasi, wawancara, dan dokumentasi selama implementasi *Board Game Geotrade*. Proses ini diawali dengan membaca data secara menyeluruh, mengidentifikasi unit data yang relevan, memberikan kode awal berdasarkan perilaku yang muncul, serta mengelompokkan kode ke dalam empat kategori, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan empati. Setiap kategori ditetapkan berdasarkan makna dan indikator yang jelas sehingga pengkodean tidak hanya didasarkan pada keberadaan peserta didik dalam aktivitas permainan, tetapi juga pada perilaku dan interaksi yang dapat diidentifikasi melalui data penelitian. Keempat kategori tersebut kemudian dipetakan ke dalam kerangka aspek literasi sosial, yaitu kemampuan intelektual, keterampilan sosial, kerja sama, serta sikap dan nilai. Pemetaan tidak dilakukan secara eksklusif karena satu perilaku dapat merepresentasikan lebih dari satu aspek apabila didukung bukti empiris yang sesuai dengan indikator masing-masing. Hubungan antarkategori dan aspek tersebut ditetapkan berdasarkan makna perilaku, konteks kemunculan, serta keterkaitannya dengan definisi konseptual literasi sosial yang digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya tahap penyajian data dilakukan melalui bentuk dekripsi naratif yang sistematis untuk mempermudah pemahaman terhadap hasil temuan penelitian. Tahap analisis terakhir yaitu penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan interpretasi secara mendalam terhadap data yang telah dianalisis. Teknik keabsahan dan validitas data dilakukan berdasarkan model triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan sebelum Media *Board Game Geotrade* diimplementasikan untuk membandingkan hasil temuan observasi dan wawancara awal identifikasi permasalahan dan kebutuhan belajar dari peserta didik dan guru mata pelajaran Geografi. Selain itu, dilakukan juga triangulasi teknik terhadap data yang telah dikumpulkan dengan cara membandingkan hasil temuan data observasi, wawancara, dan dokumentasi saat implementasi Media *Board Game Geotrade* untuk memastikan keakuratan data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Identifikasi Permasalahan dan Kebutuhan Belajar Peserta Didik

Media pembelajaran yang diimplementasikan pada penelitian ini berupa *Board Game Geotrade* dengan mengintegrasikan materi sumber daya alam utama dunia dan kerja sama ekonomi internasional. Pemilihan materi ini didasarkan untuk memperkuat literasi sosial khususnya terkait permasalahan sosial seperti pengelolaan sumber daya alam dan kajian sosio-ekonomi berupa kerja sama ekonomi internasional. Selain itu, perancangan media pembelajaran *Board Game Geotrade* didasarkan pada hasil observasi dan wawancara awal terkait kebutuhan dan permasalahan belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa keaktifan belajar cenderung meningkat ketika disajikan melalui aktivitas seperti *games* dan kuis yang dikemas dalam kegiatan kelompok. Hasil temuan tersebut menjadi dasar penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya dapat menyajikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta dapat mendorong stimulus peserta didik untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini hasil observasi awal yang dilakukan untuk menganalisis permasalahan rendahnya literasi sosial peserta didik ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Awal

No	Aspek Observasi	Keterangan
1	Keaktifan Belajar Peserta Didik	Peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran di kelas. Perilaku di kelas jarang menunjukkan aktivitas komunikasi/berpendapat dan bekerja sama dalam satu kelompok.
2	Pemahaman Materi	Peserta didik tidak mampu untuk berpikir kritis. Pembelajaran di kelas cenderung melakukan hafalan pada materi sehingga ketika ada pertanyaan kritis mereka tidak mampu untuk menjawab.
3	Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti Buku Teks Pelajaran Geografi, Modul Aktivitas, dan Catatan Ringkas.

Hasil observasi awal kemudian divalidasi keabsahan datanya melalui wawancara triangulasi sumber dengan melibatkan informan peserta didik dan guru mata pelajaran Geografi. Berikut ini hasil triangulasi dari hasil wawancara bersama dengan guru mata pelajaran Geografi dan peserta didik terkait permasalahan dan kebutuhan belajar di SMA Irsyadi tingkatan 3 yang ditunjukkan pada Tabel 2 dan Tabel 3

Tabel 2. Hasil Wawancara Awal bersama Peserta Didik

No	Indikator	Kutipan Wawancara	Interpretasi
1	Pengalaman Pembelajaran	"Pengalaman belajar saya di kelas cenderung membosankan. Guru jarang melakukan aktivitas kelompok dan kuis. Saya hanya memanfaatkan Modul Aktivitas untuk belajar secara mandiri."	Pengalaman pembelajaran yang cenderung membosankan karena guru jarang melakukan aktivitas kuis dan kegiatan kelompok.
2	Permasalahan Belajar	"Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru cepat membuat saya bosan untuk belajar. Selain itu, Guru di kelas saya lebih sering melakukan aktivitas individu daripada aktivitas kelompok."	Media pembelajaran yang digunakan cepat membuat peserta didik merasa bosan. Selain itu, aktivitas individu lebih ditekankan daripada aktivitas kelompok.
3	Kebutuhan Belajar	"Saya lebih menyukai aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan, kuis, dan aktivitas kelompok."	Peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan, kuis, dan aktivitas kelompok.

Tabel 3. Hasil Wawancara Awal bersama Guru

No	Indikator	Kutipan Wawancara	Interpretasi
1	Pengalaman Pembelajaran	"Peserta didik cenderung pasif karena metode pembelajaran yang biasa saya gunakan yaitu bersifat lisan (ceramah)".	Peserta didik cenderung pasif karena metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yaitu ceramah.
2	Permasalahan Belajar	"Saya biasanya memanfaatkan Buku Teks Geografi dan Catatan Ringkas untuk penjelasan materi. Sedangkan untuk tugas biasanya saya"	Media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran meliputi Buku Teks Geografi dan Catatan Ringkas untuk penjelasan materi. Sedangkan aktivitas

		menggunakan Modul Aktivitas. Tugas biasanya lebih sering saya berikan pada aktivitas individu.”	pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas individu.
3	Kebutuhan Belajar	“Peserta didik aktif dan bersosialisasi dalam pembelajaran ketika saya memberikan tugas dalam bentuk kelompok, kuis, dan kegiatan tanya jawab.”	Keaktifan peserta didik saat dapat dilihat ketika pembelajaran dalam bentuk aktivitas kelompok, tanya jawab, dan kuis.

Berdasarkan hasil awal observasi dan wawancara yang telah dipaparkan di atas, peserta didik memerlukan model pembelajaran berbasis permainan dengan mengintegrasikan metode pembelajaran dalam bentuk aktivitas kelompok. Hal tersebut guna mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mendorong penguatan kemampuan literasi sosial yang meliputi keterampilan intelektual, keterampilan sosial, keterampilan kerja sama, serta sikap dan nilai. Oleh karena itu, *Media Board Game Geotrade* hadir sebagai inovasi dalam mengatasi permasalahan dan kebutuhan belajar peserta didik terutama dalam mengembangkan kemampuan literasi sosial.

Media Board Game Geotrade dan Komponennya

Media Geotrade merupakan permainan papan yang memiliki alur berupa petualangan (*Adventure*) untuk mencapai garis finish. Permainan ini terdiri atas dua jenis kotak yang berbeda dan memiliki pola berulang. Kotak pertama berwarna kuning dengan jenis tantangan berupa *Word Search Puzzle*. Sedangkan, kotak kedua berwarna biru yang memiliki tantangan pertanyaan dalam bentuk *Flash Card*. Setiap pemain yang mendarat pada salah satu kotak tersebut wajib mengambil kartu tantangan berupa *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*. Setiap pertanyaan dan tantangan yang terdapat pada permainan tersebut berbeda-beda. Bentuk pertanyaan dapat berupa jawaban singkat maupun sebuah pernyataan sehingga dapat mendorong stimulus peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi dan berpendapat, serta aktif bekerja sama dalam satu kelompok. Komponen pada *Board Games Geotrade* ini terdiri dari papan permainan, pion, dadu, kartu *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*. Berikut ini penjelasan fungsi dari masing-masing komponen penyusun yang terdapat pada media *Board Games Geotrade*:

Komponen pertama ada Papan Permainan/*Board Games* yang berfungsi sebagai lintasan untuk bermain dengan di dalamnya juga memuat alur permainan seperti kotak *Start/Mulai*, kotak *Word Search Puzzle*, kotak *Flash Card* dan yang terakhir kotak *Finish/Selesai*. Pemain harus cepat menyelesaikan permainan mulai dari kotak *Start* sampai *Finish* untuk mendapatkan poin tertinggi dan keluar sebagai pemenang. Peta benua pada media pembelajaran ini berfungsi sebagai petunjuk dalam menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*. Peta Benua di dalamnya berfungsi sebagai petunjuk untuk menjawab tantangan/pertanyaan.



Gambar 1. Papan Permainan *Geotrade*

Selanjutnya ada komponen Kartu *Word Search Puzzle*. Kartu ini berisi pertanyaan yang disertai lembar jawaban dan tersedia dalam bentuk *Word Search Puzzle*. Menurut Wahyuni (2018), *Word Search Puzzle* merupakan permainan pencarian kata yang disajikan dalam bentuk bidang persegi dan persegi panjang dengan tampilan susunan huruf secara acak sehingga menuntut pemain untuk mencari dan menandai kata tersembunyi baik secara vertikal maupun horizontal. Kartu *Word Search Puzzle* tidak hanya berpotensi melatih kemampuan peserta didik dalam mengenali istilah dan meningkatkan ketelitian, tetapi juga dapat menjadi sarana awal untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui integrasi aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik memahami makna istilah, mengidentifikasi keterkaitan antarkonsep, serta menghubungkan informasi yang ditemukan dengan fenomena nyata. Dengan demikian, aktivitas pencarian kata dapat menjadi pintu masuk bagi proses berpikir yang lebih mendalam, terutama ketika peserta didik diarahkan untuk tidak sekadar menemukan jawaban, tetapi juga memahami dan menganalisis

informasi yang diperoleh. Pertanyaan yang terdapat pada kartu *Word Search Puzzle* dikemas dalam bentuk yang singkat sehingga memudahkan peserta didik memahami materi terkait jenis-jenis potensi sumber daya alam di berbagai dunia dan nama organisasi kerja sama ekonomi internasional. Contoh pertanyaan yang digunakan dalam kartu ini yaitu: a) *Jepang memiliki sumber daya alam utama alternatif yaitu?* b) *Apa sebutan untuk komunitas ekonomi yang beranggotakan 27 negara di benua eropa?* c) *Organisasi persatuan ekonomi yang dianggotai oleh negara-negara Asia-Pasifik dikenal dengan nama?*



Gambar 2. Kartu *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*

Berikutnya ada komponen *Flash Card*. Kartu ini berisi pertanyaan yang berjumlah lebih dari satu dengan jawaban berupa argumen atau pendapat terkait isu permasalahan dan strategi dalam mengatasi krisis sumber daya alam utama dunia. Selain itu, kartu ini juga berisi pertanyaan yang disajikan dalam bentuk data terkait kerja sama ekonomi internasional. Pertanyaan pada kartu dirancang untuk melatih mendorong penguatan literasi sosial peserta didik yaitu komunikasi dan berpikir kritis. Contoh pertanyaan yang terdapat pada kartu: a) *Jelaskan langkah strategis dalam menghadapi krisis sumber daya alam?* b) *Eksport sumber daya alam minyak bumi negara Malaysia paling banyak pada tahun 2024 ke negara mana?*

Proses Implementasi Media *Board Games Geotrade*

Implementasi Media *Board Game Geotrade* di Sekolah Menengah Agama Irshadiyah pada pembelajaran geografi dilaksanakan melalui tahapan sistematis yaitu persiapan, perancangan, pelaksanaan, pengumpulan dan analisis data. Berikut ini beberapa proses implementasi Media *Board Game Geotrade* yang akan dijelaskan secara rinci, berdasarkan tahapannya.

Pertama tahapan persiapan, peneliti merancang instrumen observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan awal dan kebutuhan belajar peserta didik. Kegiatan observasi di tahapan ini dilaksanakan dengan cara mengamati dinamika kelas, sebelum Media *Geotrade* diimplementasikan. Kegiatan wawancara dilaksanakan untuk menguji keabsahan data observasi melalui identifikasi permasalahan dan kebutuhan belajar yang melibatkan informan peserta didik serta guru mata pelajaran Geografi. Selain itu, pada tahapan ini guru mata pelajaran Geografi dan peneliti menyusun perangkat pembelajaran dalam bentuk RPH (Rancangan Pengajaran Harian) yang disesuaikan dengan penggunaan *Board Games*. Pada tahap ini dilaksanakan juga penyusunan instrumen (observasi, wawancara, dokumentasi) yang hendak digunakan saat proses implementasi berlangsung, serta pembuatan Media *Board Game Geotrade* yang meliputi komponen Papan Permainan/*Board Game*, Pion Pemain, Kartu *Word Search Puzzle*, Kartu *Flash Card*, Dadu, dan Buku Panduan. Perancangan media ini diintegrasikan melalui materi pembelajaran Geografi yaitu sumber daya alam utama dunia dan kerja sama ekonomi internasional.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan ini, implementasi Media *Board Game Geotrade* dijalankan oleh guru mata pelajaran Geografi. Kegiatan diawali dengan apersepsi dan mengulas kembali materi yang telah disampaikan, dilanjutkan dengan guru menjelaskan permainan melalui buku panduan. Selanjutnya, Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok dengan masing-masing anggota berjumlah 4. Peserta didik kemudian memulai permainan dengan melempar dadu untuk menentukan langkah pion pada Papan Permainan/*Board Game*. Setiap kotak yang terdapat dalam papan tersebut menentukan pengambilan jenis kartu tantangan/pertanyaan baik berupa *Word Search Puzzle* maupun *Flash Card*. Pemain yang paling cepat sampai pada tahap *finish* akan keluar sebagai pemenangnya. Selama proses berjalannya permainan, guru berperan sebagai fasilitator yang berperan dalam mengarahkan jalannya alur pembelajaran, memberikan penguatan terhadap materi, serta memastikan peserta didik aktif terlibat selama kegiatan berlangsung. Peneliti pada kegiatan ini berperan dalam mewawancarai, mendokumentasikan dan mengamati perubahan perilaku peserta didik khususnya kemampuan

literasi sosialnya. Rangkaian aktivitas selama implementasi *Media Board Game Geotrade* mendorong penguatan literasi sosial peserta didik mulai dari berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berempati. Penguatan sikap berpikir kritis dan berkomunikasi dapat dilihat ketika peserta didik mampu menjawab tantangan dan aktif mengemukakan pendapat dari pertanyaan kritis yang terdapat kartu *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*. Selain itu, sikap kolaborasi dan empati peserta didik juga dapat dilihat ketika mereka sadar akan kontribusinya dalam satu kelompok serta saling menghargai perbedaan pendapat dari kelompok lain.

Tahap pengumpulan dan analisis data diawali dengan kegiatan mengumpulkan data dari instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, serta hasil dokumentasi berupa catatan lapangan selama berlangsungnya kegiatan implementasi *Media Board Game Geotrade*. Data yang telah dikumpulkan tersebut kemudian dianalisis keakuratan dan keabsahan datanya melalui metode triangulasi dengan membandingkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Tabel 3. Triangulasi Penelitian

No	Indikator Penguatan	Observasi	Wawancara	Dokumentasi
1	Berpikir Kritis	Peserta didik mampu memberikan solusi dan strategi dalam menghadapi krisis sumber daya alam utama dunia serta alasan terjadinya kerja sama ekonomi internasional. Selain itu, peserta didik juga mampu menyelesaikan pertanyaan melalui pencarian kata acak yang ada pada kartu <i>Word Search Puzzle</i> .	4 dari 6 <i>sample</i> wawancara bersama peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa tertantang ketika menjawab soal melalui kartu <i>Word Search Puzzle</i> , karena harus fokus dan teliti dalam mencari jawaban melalui kata yang disusun secara acak."	<i>Media Board Game Geotrade</i> mampu memfasilitasi proses berpikir kritis peserta didik melalui tantangan yang terdapat pada kartu <i>Word Search Puzzle</i> .
2	Komunikasi	Peserta didik mampu berkomunikasi memberikan pendapat terhadap pertanyaan yang terdapat pada kartu <i>Word Search Puzzle</i> dan kartu <i>Flash Card</i> .	4 dari total 6 <i>sample</i> wawancara bersama peserta didik mengungkapkan bahwa soal yang terdapat pada kartu <i>Flash Card</i> , membuatnya merasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau jawaban di depan umum.	<i>Media Board Game Geotrade</i> mampu mendorong rasa percaya diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat melalui kegiatan tanya jawab yang ada pada kartu <i>Word Search Puzzle</i> dan kartu <i>Flash Card</i> .
3	Berkolaborasi	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam bekerja sama dan kolaborasi satu kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang terdapat pada <i>Media Board Game Geotrade</i> .	6 dari total 6 <i>sample</i> wawancara bersama peserta didik menyatakan bahwa ketika merasa kesulitan menjawab pertanyaan, mereka meminta tolong kepada teman satu kelompok untuk membantu menyelesaikan tantangan/pertanyaan tersebut.	<i>Media Board Game Geotrade</i> yang dilaksanakan melalui kegiatan kelompok mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik untuk berkolaborasi.
4	Empati	Peserta didik berempati untuk saling membantu dalam satu kelompok dan menghargai perbedaan pendapat kelompok lain.	5 dari total 6 <i>sample</i> wawancara bersama peserta didik menyatakan bahwa mereka biasanya membantu teman satu kelompok ketika sedang kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang ada pada permainan tersebut.	<i>Media Board Game Geotrade</i> mampu memunculkan indikasi sikap empati dalam bentuk tolong menolong dan menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan hasil triangulasi dari beberapa data penelitian yang meliputi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi *Media Board Game Geotrade* mampu mendorong penguatan literasi sosial peserta didik. Keselarasan data penelitian menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya

aktif dan terlibat dalam permainan *Board Game Geotrade* tetapi juga dapat memahami dan berpikir kritis terkait isu pengelolaan sumber daya alam dunia dan kerja sama internasional. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik merasa percaya diri dalam berkomunikasi menyampaikan pendapat. Selain itu, model pembelajaran berbasis permainan yang dikemas dalam kegiatan berkelompok mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan berempati saling menghargai antar kelompok. Terdapat juga peserta didik dengan minat rendah yang cenderung menunjukkan partisipasi dan keterlibatan pasif selama proses implementasi. Dampak dari pasifnya peserta didik tersebut dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dari sisi faktor internal, minat dan persepsi terhadap mata pelajaran Geografi menjadi faktor utama dalam menentukan tingkat keterlibatan peserta didik. Sedangkan dari sisi eksternal, penggunaan strategi pembelajaran serta kondisi lingkungan belajar juga turut mempengaruhi tingkat keaktifan dan keterlibatan. Hasil ini menegaskan bahwa Media *Board Game Geotrade* menunjukkan indikasi munculnya perilaku literasi sosial pada peserta didik selama proses implementasi. Perubahan perilaku peserta didik dalam kerangka literasi sosial dapat dilihat melalui tabel perbandingan berikut ini:

Tabel 4. Tabel Perbandingan Perubahan Perilaku Peserta didik Sebelum dan Setelah Implementasi

Indikator Penguatan	Sebelum Implementasi (Observasi dan Wawancara Awal)	Setelah Implementasi (Observasi, Wawancara, Dokumentasi)	Interpretasi Perubahan
Berpikir Kritis	Peserta didik cenderung menghafal materi dan mengalami kesulitan menjawab pertanyaan kritis.	Peserta didik mampu menyampaikan pendapat terkait pertanyaan pada kartu Word Search Puzzle dan Flash Card. Sebanyak 4 dari 6 peserta didik yang diwawancarai mengungkapkan bahwa aktivitas tersebut membuat mereka lebih percaya diri menyampaikan jawaban di depan umum.	Terlihat indikasi perkembangan dalam pemecahan masalah dan penyusunan strategi. Hal tersebut dapat menjadi sarana dalam proses berpikir kritis.
Komunikasi	Peserta didik cenderung pasif dan jarang menyampaikan pendapat atau melakukan komunikasi selama pembelajaran.	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan Geotrade. Seluruh peserta didik yang diwawancarai, yaitu 6 dari 6 orang, menyatakan meminta bantuan teman kelompok ketika mengalami kesulitan menjawab pertanyaan.	Terdapat indikasi perkembangan partisipasi komunikasi dan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat selama pembelajaran.
Berkolaborasi	Aktivitas pembelajaran lebih menekankan kegiatan individu, sedangkan komunikasi dan kerja sama kelompok jarang terlihat.	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan Geotrade. Seluruh peserta didik yang diwawancarai, yaitu 6 dari 6 orang, menyatakan meminta bantuan teman kelompok ketika mengalami kesulitan menjawab pertanyaan.	Terlihat indikasi perkembangan kolaborasi melalui keterlibatan kelompok dan perilaku saling membantu dalam menyelesaikan tantangan.
Empati	Peserta didik jarang menunjukkan sikap tolong menolong dan menghargai pendapat antar teman karena guru jarang melakukan aktivitas kuis dan kegiatan kelompok.	Peserta didik menunjukkan perilaku saling membantu dan menghargai perbedaan pendapat. Sebanyak 5 dari 6 peserta didik yang diwawancarai menyatakan membantu teman kelompok ketika mengalami kesulitan menjawab pertanyaan.	Implementasi memunculkan indikasi perilaku empati, terutama dalam bentuk kepedulian dan bantuan kepada teman.



Gambar 3. Implementasi *Geotrade* pada Tingkatan 3 Sekolah Menengah Agama Irshadiah Malaysia

Pembahasan

Board Games Geotrade sebagai Ruang Belajar Kontekstual untuk Penguatan Literasi Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Board Game Geotrade* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi terkait isu pengelolaan sumber daya alam dunia dan kerja sama internasional, tetapi juga menciptakan ruang interaksi sosial yang sebelumnya relatif terbatas dalam pembelajaran. Temuan awal memperlihatkan bahwa pembelajaran sebelum implementasi *Geotrade* cenderung didominasi aktivitas yang bersifat individu yang memanfaatkan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional seperti buku teks, catatan ringkas, dan modul aktivitas. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya kesempatan peserta didik untuk berkomunikasi, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama. Peserta didik bahkan menggambarkan pengalaman belajar sebelumnya sebagai pembelajaran yang cenderung membosankan karena guru jarang melakukan aktivitas kelompok dan kuis. Temuan ini menunjukkan bahwa persoalan yang dihadapi bukan semata-mata berkaitan dengan penguasaan materi, tetapi juga berkaitan dengan terbatasnya ruang sosial yang memungkinkan peserta didik mengonstruksi pengetahuan bersama.

Kondisi tersebut menjadi penting apabila dikaitkan dengan konsep literasi sosial. Menurut Az-zahra & Bachtiar (2018) menyatakan bahwa literasi sosial sebagai kemampuan yang mencakup keterampilan intelektual, keterampilan sosial, kerja sama, serta sikap dan nilai. Dengan demikian, literasi sosial tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengetahui persoalan sosial, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan pengetahuan tersebut dalam interaksi sosial. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa *Geotrade* menyediakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan keempat aspek tersebut muncul secara bersamaan. Hasil temuan tersebut diperkuat melalui dinamika kelas yang menunjukkan Media *Board Game Geotrade* tidak hanya dapat mendorong minat dan keaktifan belajar peserta didik, tetapi juga menjadi ruang belajar terkait permasalahan sosial sehingga dapat memperkuat literasi sosial. Sebagian besar peserta didik menunjukkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan menjawab pertanyaan/tantangan yang terdapat pada kartu *Word Search Puzzle* dan kartu *Flash Card*. Peningkatan keaktifan komunikasi peserta didik juga dapat dilihat melalui kegiatan penyampaian argumen/pendapat saat sedang menjawab soal/tantangan. Selain itu, aktivitas bermain Media *Board Game Geotrade* yang dikemas dalam bentuk kegiatan kelompok, mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan saling menghargai satu sama lain. Hal ini selaras dengan pandangan Sapriya (2022) bahwa pembelajaran IPS mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta tindakan. Dengan demikian, implementasi *Geotrade* memperlihatkan bahwa pembelajaran Geografi dapat diarahkan melampaui penguasaan pengetahuan faktual menuju pengalaman belajar yang melibatkan proses berpikir, interaksi, pengambilan keputusan, dan tindakan sosial.

Temuan tersebut juga memperkuat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa *board games* memiliki potensi untuk menghasilkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga sosial. Hal tersebut diperkuat dengan tinjauan terhadap penelitian yang dilakukan oleh (Puji et al., 2025) menyatakan bahwa papan permainan atau *Board Game* dapat membantu mengembangkan sikap sosial dan karakter digital yang relevan dengan tantangan zaman. Oleh karena itu, kehadiran *Geotrade* dapat diinterpretasikan bukan sekadar sebagai perubahan bentuk media pembelajaran dari buku menjadi permainan, melainkan sebagai perubahan pola interaksi pembelajaran dari aktivitas yang lebih individual menuju aktivitas yang memungkinkan pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan teman sebaya.

Dalam perspektif konstruktivisme sosial, perubahan tersebut menjadi signifikan karena pengetahuan tidak dipandang sebagai sesuatu yang hanya ditransfer oleh guru kepada peserta didik, melainkan dikonstruksi

melalui pengalaman, interaksi, dan negosiasi makna. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik harus mendiskusikan jawaban, meminta bantuan teman, menyampaikan pendapat, serta mempertimbangkan jawaban sebelum menyelesaikan tantangan. Penelitian (Le & Nguyen, 2024) juga menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivis dapat meningkatkan kesempatan interaksi antarpeserta didik dan mengembangkan keterampilan kolaboratif. Dengan demikian, *Geotrade* dapat dipahami sebagai lingkungan belajar yang menyediakan pengalaman konkret bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas sosial. Hal tersebut juga memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menyatakan perkembangan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dapat dibangun melalui interaksi sosial dengan lingkungannya (Retponingtias et al., 2026).

Penguatan Kemampuan Intelektual melalui Tantangan *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*

Aspek pertama literasi sosial yang terlihat dalam implementasi *Geotrade* adalah kemampuan intelektual, khususnya berpikir kritis. Kemampuan intelektual seperti berpikir kritis dapat diwujudkan melalui pembelajaran di dalam kelas (Mukhlisotin, 2022). Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya diminta mengingat informasi tentang sumber daya alam dan kerja sama ekonomi internasional, tetapi juga diminta menemukan informasi, memberikan alasan, serta menyusun solusi terhadap persoalan krisis sumber daya alam. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran dari aktivitas mengingat menuju aktivitas menggunakan informasi untuk memahami dan merespons persoalan.

Kartu *Word Search Puzzle* memiliki peran penting pada tahap tersebut. Peserta didik menyatakan, “Saya merasa tertantang ketika menjawab soal melalui kartu *Word Search Puzzle*, karena kita harus fokus dan teliti dalam mencari jawaban melalui kata yang disusun secara acak”. Pernyataan tersebut secara interpretatif menunjukkan bahwa pengalaman bermain menghasilkan tuntutan perhatian, ketelitian, dan pemecahan masalah. Rasa tantangan yang muncul bukan sekadar menunjukkan permainan dianggap menyenangkan, tetapi mengindikasikan bahwa mekanisme permainan membuat peserta didik memiliki alasan untuk terlibat secara aktif dalam proses pencarian jawaban.

Akan tetapi, penguatan kemampuan intelektual dalam *Geotrade* tidak hanya berasal dari aktivitas mencari kata. Tantangan yang terdapat pada *Flash Card* memiliki karakter pertanyaan yang menuntut peserta didik memberikan argumen atau pendapat mengenai strategi menghadapi krisis sumber daya alam dan memahami fenomena kerja sama ekonomi internasional. Dengan demikian, terdapat kesinambungan terhadap aktivitas kognitif, yaitu peserta didik terlebih dahulu memperoleh stimulus untuk menemukan informasi, kemudian menggunakan informasi tersebut untuk memberikan penjelasan atau pendapat. Temuan tersebut relevan dengan kajian (Yulianto & Cahyani, 2025) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* berbantuan *card* dan *board game* dapat mendukung berpikir kritis melalui diskusi kolaboratif, pemecahan masalah, dan aktivitas argumentatif. Dengan demikian, kekuatan *Geotrade* bukan semata-mata terletak pada unsur permainan, melainkan pada bagaimana mekanisme permainan tersebut diisi dengan pertanyaan yang relevan dengan persoalan Geografi. Sesuai dalam konteks penelitian ini, persoalan sumber daya alam menjadi pembelajaran yang penting. Peserta didik tidak hanya mempelajari lokasi atau jenis sumber daya alam, tetapi diarahkan untuk memahami bahwa sumber daya alam berkaitan dengan persoalan keberlanjutan dan hubungan antarmanusia maupun antarnegara. Hal tersebut memperlihatkan karakter pembelajaran Geografi yang bersifat integratif karena pengetahuan keruangan digunakan untuk memahami persoalan sosial dan ekonomi.

Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kritis selama proses pembelajaran menggunakan Media *Board Game Geotrade* dapat dimaknai sebagai perubahan aktivitas kualitas berpikir. Hal tersebut selaras dengan hasil temuan penelitian ini yang menyatakan bahwa peserta didik memperoleh kesempatan lebih besar untuk menganalisis pertanyaan, mencari informasi, mendiskusikan kemungkinan jawaban, dan memberikan alasan melalui beberapa pertanyaan yang terdapat pada kartu *World Search Puzzle* serta *Flash Card*.

Board Games Geotrade sebagai Media Komunikasi dan Kepercayaan Diri Peserta Didik

Temuan berikutnya berkaitan dengan keterampilan sosial, khususnya komunikasi. Sebelum implementasi, peserta didik cenderung jarang menyampaikan pendapat dan pembelajaran lebih banyak berlangsung melalui aktivitas individual. Setelah *Board Games Geotrade* diterapkan, interaksi muncul karena aturan permainan mengharuskan peserta didik merespons pertanyaan dan menyampaikan jawaban. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara salah seorang peserta didik yang menyatakan, “Soal yang terdapat pada kartu

Flash Card, membuat saya merasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau jawaban di depan umum". Pernyataan tersebut memiliki makna penting karena menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai stimulus cara berpikir secara kognitif, tetapi juga menjadi perantara interaksi yang membantu menciptakan situasi komunikasi yang lebih natural. Peserta didik tidak secara langsung diminta melakukan presentasi formal, tetapi memperoleh kesempatan berbicara melalui konteks permainan. Dengan demikian, aktivitas komunikasi menjadi bagian intrinsik dari aktivitas belajar, bukan aktivitas tambahan setelah pembelajaran selesai.

Kondisi tersebut dapat menjelaskan mengapa peserta didik yang sebelumnya relatif pasif kemudian lebih banyak terlibat dalam kegiatan tanya jawab dan penyampaian pendapat. Permainan menciptakan konteks komunikasi yang memiliki tujuan jelas, yaitu menyelesaikan tantangan. Melalui konteks tersebut, jawaban peserta didik menjadi bagian dari mekanisme permainan sehingga mereka memiliki dorongan untuk berbicara dan berpartisipasi. Temuan tersebut mendukung pandangan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* mampu mendorong peserta didik untuk berinteraksi, komunikasi, dan menjalin relasi dengan sesama teman sebaya sehingga fungsi permainan tidak hanya pada pencapaian aspek kognitif saja (Rosarian et al., 2020). Hal tersebut bermakna komunikasi yang muncul selama implementasi *Board Games Geotrade* dapat dipahami sebagai konsekuensi dari desain aktivitas yang mengharuskan peserta didik berinteraksi untuk mencapai tujuan permainan.

Aktivitas Kelompok sebagai Mekanisme Pembentukan Kolaborasi

Penguatan literasi sosial berikutnya terlihat pada aspek kerja sama. Implementasi *Geotrade* dilakukan dengan membagi 12 peserta didik ke dalam tiga kelompok yang masing-masing terdiri atas empat orang. Struktur tersebut membuat keberhasilan menyelesaikan tantangan tidak hanya bergantung pada kemampuan individual, tetapi juga pada interaksi dengan anggota kelompok. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ketika peserta didik mengalami kesulitan, mereka meminta bantuan teman satu kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan. Secara interpretatif, pernyataan tersebut memperlihatkan munculnya kolaborasi positif antar peserta didik. Kesulitan yang dialami seorang anggota kelompok tidak berhenti sebagai persoalan individual, tetapi menjadi persoalan yang dapat diselesaikan secara bersama. Temuan ini menunjukkan bahwa *Geotrade* menciptakan bentuk interaksi belajar yang berbeda dari pembelajaran individual yang ditemukan pada tahap observasi awal. Sebelum implementasi, tugas lebih banyak diberikan secara individual. Setelah implementasi, mekanisme permainan mengharuskan peserta didik berdiskusi dan saling berkolaborasi. Perubahan konteks tersebut penting karena literasi sosial berkembang melalui pengalaman langsung dalam menghadapi situasi sosial, bukan hanya melalui penjelasan teoritis mengenai kerja sama.

Kondisi pembelajaran tersebut memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengembangan media *Board Game* berbasis TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa secara signifikan melalui proses pembelajaran yang melibatkan pengalaman belajar interaktif, berpusat pada siswa, serta mengintegrasikan *Collaborative Gameplay* dan *Teamwork Activities* (Prasanti et al., 2026). Dengan demikian, kontribusi utama *Geotrade* terletak pada mekanisme permainan yang dapat menciptakan kebutuhan interaksi. Kelompok harus menggabungkan pengetahuan dan kemampuan anggotanya untuk menghadapi tantangan. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, proses tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan melalui pertukaran pengalaman dan bantuan teman sebaya.

Empati dan Sikap Menghargai sebagai Dimensi Afektif Literasi Sosial

Dimensi literasi sosial yang paling bersifat afektif terlihat melalui munculnya perilaku saling membantu dan menghargai perbedaan pendapat. Melalui hasil wawancara, salah seorang peserta didik menyatakan, "*Saya biasanya membantu teman satu kelompok ketika sedang kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang ada pada permainan tersebut*". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi selama permainan tidak berhenti pada pertukaran informasi, tetapi berkembang menjadi perilaku empati. Proses menempatkan dirinya dalam memahami dan merasakan posisi orang lain ketika ada kesulitan mendorong perilaku untuk saling membantu.

Selain itu, temuan hasil observasi selama proses implementasi *Geotrade* juga menunjukkan bahwa peserta didik membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan dan menghargai pendapat kelompok lain ketika menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut memiliki makna penting dalam perspektif literasi sosial karena sikap dan nilai tidak cukup diukur berdasarkan kemampuan peserta didik menjelaskan konsep empati, melainkan

melalui perilaku yang muncul ketika mereka berada dalam situasi sosial tertentu (Karimizzah et al., 2020). Dengan demikian, permainan *Geotrade* ini menyediakan semacam stimulus di dalam kelas. Peserta didik menghadapi aturan, memiliki tujuan, berinteraksi dengan orang lain, mengalami perbedaan pendapat, dan harus menyesuaikan tindakan dengan kondisi kelompok. Situasi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai sosial secara langsung.

KESIMPULAN

Implementasi *Board Game Geotrade* sebagai media pembelajaran penguatan literasi sosial mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan bermakna. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mendorong penguatan literasi sosial peserta didik melalui media *Board Game Geotrade* pada mata pelajaran Geografi. Proses implementasi dari *Board Game Geotrade* dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga pengumpulan dan analisis data. Peneliti berperan sebagai observer atau pengamat sekaligus perancang media pembelajaran *Geotrade*. Implementasi *Board Game Geotrade* dilaksanakan selama satu pertemuan dengan durasi satu jam mata pelajaran Geografi. Hasil dari penggunaan media *Geotrade* ini mampu mendorong partisipasi belajar peserta didik sehingga mengubah dinamika kelas yang sebelumnya pasif menjadi aktif. Selain itu, implementasi *Board Game Geotrade* menunjukkan indikasi perubahan perilaku dalam kerangka literasi sosial peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat melalui perbandingan data sebelum dan setelah media *Board Game Geotrade* diimplementasikan. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Geotrade* sangat beragam meliputi kegiatan tanya jawab atau menyampaikan pendapat melalui kartu *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*, berkolaborasi satu kelompok untuk menyelesaikan tantangan permainan, serta saling menghargai perbedaan pendapat. Respon tersebut kemudian berimplikasi atau berdampak pada penguatan literasi sosial peserta didik yang mencakup aspek kemampuan intelektual, keterampilan sosial, kerja sama, serta sikap dan nilai. Kemampuan intelektual diwujudkan melalui penguatan berpikir kritis yang tercermin pada kegiatan menjawab soal di kartu *Word Search Puzzle* dan *Flash Card*. Keterampilan sosial diwujudkan juga melalui penguatan komunikasi dan kepercayaan diri yang terlihat pada kegiatan peserta didik ketika menyampaikan pendapat atau argumen. Model permainan *Geotrade* yang berfokus pada aktivitas kelompok juga turut mendorong peserta didik untuk bekerja sama atau berkolaborasi. Selain itu, aspek sikap dan nilai diwujudkan melalui penguatan dimensi afektif literasi sosial yaitu empati yang tercermin pada kegiatan saling membantu dan menghargai perbedaan pendapat. Secara praktis, media *Geotrade* ini dapat menjadi sarana ruang belajar sosial peserta didik. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada lingkup satu subjek kelas saja, sehingga keterbatasan generalisasi masih perlu kajian lebih lanjut. Kajian selanjutnya disarankan dapat mencakup sampel yang lebih luas serta mengembangkan inovasi *Board Game* ini melalui sebuah integrasi teknologi supaya dapat memperoleh hasil yang komprehensif.

Daftar Pustaka

- Arent, E., & Thesalonika, E. (2023). Conceptual Live-In Based Geography Learning Model To Develop Environmentally Caring Attitudes And Social Skills. In *International Conference on Social Knowledge Sciences and Education (ICSKSE 2023)* (pp. 343-355). Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/icskse-23/125995968>
- Asyim, F., & Hermon, D. (2026). The Position of Geography in Secondary School Curricula : A Comparative Analysis of Indonesia's Merdeka Curriculum and Malaysia's KSSM. *ALISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 344-359. <https://alishlah.ahfpublishing.id/alishlah/article/view/9451>
- Az-zahra, H. R., & Bachtiar, I. G. (2018). Students' Social Literacy in their Daily Journal. *Mimbar Sekolah Dasar*, 5(3), 162-173. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i3.12094>
- Fitriyani, Lintang Ayu; Suharni, E. U. U. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)* 6 (1), 7-12. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i1.5081>
- Kain, C., Koschmieder, C., Matischek-jauk, M., & Bergner, S. (2024). Mapping the landscape : A scoping review of 21st century skills literature in secondary education. *Teaching and teacher education*, 151, 104739. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104739>
- Karimizzah, D. A., Suhartono, & Hidayah, R. (2020). Keterampilan Sosial: Analisis Perilaku Siswa Terhadap

- Orang lain Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kebumen. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(3), 409–416. <https://doi.org/10.20961/jkc.v8i3.43978>
- Le, H. Van, & Nguyen, L. Q. (2024). Promoting L2 learners ' critical thinking skills : the role of social constructivism in reading class. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1241973). *Frontiers Media SA*. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1241973>
- Mohd, N. A., & Najib, S. A. M. (2024). Development and application of geography board games as education tools.. *Geomedia Majalah Ilmiah Dan Informasi Kegeografian*, 22(2), 254–262. <https://doi.org/10.21831/gm.v22i2.74941>
- Mukhlisotin, F. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 7(1), 214–227. <http://dx.doi.org/10.17977/um019v7i1p214-227>
- Prasanti, A. I., Mawardi, M., & Winanto, A. (2026). Developing Petualangan Siaga : A TGT-Based Board Game to Enhance Students ' Cooperation Skills in Civic Education. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 6(10), 5. <https://doi.org/10.17977/um065.v6.i10.2026.5>
- Puji, N. R., Sutopo, Y., Suprptono, E., & Arief, U. M. (2025). Strengthening Digital Character and Social Skills Through Board Games in Social Impact Informatics Learning. *International Journal of Active Learning* 10(2), 58–64. <https://journal.unnes.ac.id/journals/ijal/article/view/31678>
- Refiyan, T. P., & Rusdini, S. E. (2026). Implementasi Board Game “ Climate Race ” sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Memperkuat Karakter Peduli Lingkungan Siswa SMPN 12 Semarang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 9(2), 617-630. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/view/8161>
- Retponingtias, M. A., Aji, S. D., & Ni'matullah, O. F. (2026). Peran Guru dalam Menumbuhkan Literasi Sosial melalui Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan IPS* 16(4), 837–846. <https://doi.org/10.37630/jpi.v16i5.5134>
- Rosarian, A. W., Putri, K., & Dirgantoro, S. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 3(2), 146–163. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Rusdini, S. E., Lukitawati, L., & Hermanto, F. (2025). Strengthening Climate Change Literacy through AI-Based Board Game for Social Studies Teachers and Students in Semarang. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science and Teaching*, 9(1), 81-94. <http://dx.doi.org/10.21043/ji.v9i1.31916>
- Sapriya. (2022). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- United Nations Environment Programme. (2024, March 1). *Rich countries use six times more resources, generate 10 times the climate impacts than low-income ones*. https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/rich-countries-use-six-times-more-resources-generate-10-times-trk=article-ssr-frontend-pulse_little-text-block
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press
- Wahyuni H, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, Vol. 6 No. 3, 336–342, 6(3), 336–342. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25612>
- Wijayanti, T., & Adi, K. R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gamekindo (Board Game Mari Keliling Indonesia) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran IPS Kelas VII-G SMP Negeri 22 Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2), 140–158. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25066>
- Yulianto, S. S., & Cahyani, I. (2025). Game-Based Learning Berbantuan Card dan Board Game untuk Meningkatkan Critical Thinking dan Argumentasi: Systematic Literature Review. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 26(2), 128–141. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/komposisi/article/view/136347>