JURNAL PENDIDIKAN IPS
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317
Vol.16 No.6, Tahun 2026 | ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141

Permainan Digital Verb Adventure dan Motivasi Belajar IPS Siswa SMPN 13 Semarang: Kajian Konstruktivistik

Muhamad Tegar Bahri[1),*], Siti Ekowati Rusdini[1)]

[1)]Universitas Negeri Semarang

*Correspondence: tegarbahri1@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan siswa masih menjadi tantangan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media pembelajaran Verb Adventure pada materi globalisasi dalam mendorong motivasi belajar siswa serta mengkaji mekanisme pembelajaran konstruktivistik yang berlangsung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SMP Negeri 13 Semarang dengan melibatkan 32 siswa kelas IX E selama dua kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur terhadap delapan siswa dan satu guru IPS, serta dokumentasi. Data dianalisis melalui model interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan didukung oleh triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Verb Adventure mendorong terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Hal tersebut tercermin melalui antusiasme, ketertarikan, partisipasi aktif, serta ketekunan siswa dalam menyelesaikan tantangan meskipun menghadapi soal yang sulit. Proses konstruktivistik muncul melalui pengaktifan pengetahuan awal, eksplorasi dan pencarian informasi, diskusi dalam kelompok, serta pemecahan masalah berbasis tantangan kompetitif antarkelompok. Fasilitasi guru melalui pemberian pertanyaan pemantik dan bimbingan bertahap turut mendukung berlangsungnya proses tersebut. Namun, permainan itu sendiri tidak secara otomatis menghasilkan konstruksi pengetahuan yang mendalam karena siswa masih cenderung berfokus pada penyelesaian misi dan perolehan poin, sementara sesi refleksi serta klarifikasi alasan jawaban belum berlangsung selama kegiatan. Efektivitasnya bergantung pada kualitas tantangan yang bermakna, kesesuaian tingkat kesulitan dengan kesiapan siswa, ruang klarifikasi alasan, refleksi, dan pendampingan guru. Dengan demikian, Verb Adventure dapat mendukung pembelajaran IPS yang konstruktivistik apabila diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran yang terarah serta dilengkapi ruang refleksi dan tujuan yang jelas.

Kata Kunci: Verb Adventure; Motivasi Belajar; Konstruktivisme; Pembelajaran IPS; Keterlibatan Siswa

This is an open access article under the CC - BY license.

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi belajar berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat berdampak pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah sosial, dan hasil belajar IPS (Putra et al., 2022; Herlina, 2023). Secara konseptual motivasi dan keterlibatan (engagement) perlu dibedakan: motivasi merujuk pada dorongan, energi, dan arah perilaku yang menggerakkan seseorang untuk bertindak, sedangkan keterlibatan merupakan perwujudan atau manifestasi keikutsertaan aktif siswa dalam aktivitas belajar (baik secara perilaku, emosi, maupun kognitif). Dalam kerangka Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Ryan & Deci (2000), kualitas motivasi dipahami melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar yakni otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterhubungan sosial (relatedness) serta pergerakan dari dorongan eksternal menuju regulasi yang lebih terinternalisasi. Melalui kerangka ini, ketertarikan dan antusiasme awal dapat dipahami sebagai bagian dari daya tarik intrinsik maupun perolehan makna aktivitas, sementara ketekunan saat menghadapi soal yang sulit berkaitan dengan rasa kompetensi dan regulasi diri ketika tantangan sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam kerangka National Council for the Social Studies (NCSS, 2023), pembelajaran social studies tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan kemampuan memahami kehidupan sosial, berpikir kritis, dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Oleh karena itu, keterlibatan aktif peserta didik menjadi penting karena pembelajaran IPS perlu memberi ruang untuk mengeksplorasi informasi, berinteraksi, menganalisis persoalan, dan membangun

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

pemahaman terhadap fenomena sosial. Hal tersebut sejalan dengan temuan Refiyan & Rusdini (2026) bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui diskusi, interaksi sosial, serta pengambilan keputusan.

Persoalan kualitas proses pembelajaran di tingkat satuan pendidikan seringkali terjebak pada transfer pengetahuan satu arah yang mengabaikan konstruksi makna peserta didik secara mandiri. Dalam kerangka pembangunan global Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya Goal 4: Quality Education, pencapaian pendidikan berkualitas tidak hanya diukur dari akses bersekolah, tetapi pada efektivitas proses belajar yang inklusif, bermakna, dan mampu mendorong perkembangan kognitif serta sosial peserta didik secara komprehensif (United Nations, 2015). Lemahnya kualitas proses ini di dalam kelas kerap berakar dari minimnya desain pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif pengonstruksi pengetahuan. Ketika pembelajaran IPS disampaikan secara konvensional tanpa adanya jembatan pengalaman konkret dan tantangan kognitif yang bermakna, siswa cenderung mengalami kejenuhan, pasif, dan gagal menghubungkan konsep teoretis materi dengan realitas sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, pemenuhan standar pendidikan berkualitas menuntut adanya intervensi pedagogis berbasis aktivitas digital interaktif yang mampu merekonstruksi ruang kelas menjadi lingkungan belajar konstruktivistik, di mana permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi sebagai medium pemicu proses kognitif, interaksi sosial, dan penyelesaian masalah secara otonom.

Persoalan tersebut tecermin dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan di kelas IX E SMP Negeri 13 Semarang. Berdasarkan catatan lapangan dan konfirmasi dengan guru mata pelajaran IPS, rendahnya keterlibatan siswa merupakan hambatan habituasi yang konsisten muncul dalam pembelajaran konvensional. Sebagian siswa terlihat pasif dalam diskusi, kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang fokus, mengobrol dengan teman sebangku, menggunakan telepon genggam untuk membuka aplikasi di luar kepentingan pembelajaran seperti TikTok, serta tidak menyelesaikan tugas. Pengamatan ini dilakukan menggunakan lembar instrumen observasi terstandar yang memiliki indikator perilaku selaras dengan instrumen pemantauan saat intervensi perlakuan, sehingga aspek keaktifan, fokus, dan penyelesaian tugas dapat dibandingkan secara sahih. Kondisi tersebut menunjukkan rendahnya fokus dan keterlibatan siswa sehingga interaksi pembelajaran kurang optimal dan tujuan pembelajaran IPS belum tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, motivasi belajar perlu didukung melalui pembelajaran IPS yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

Menurut Muhammad Arsyad dkk. dalam *Teori Belajar dan Pembelajaran*, konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif ketika peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman, interaksi dengan lingkungan, pencarian informasi, penyelesaian masalah, dan refleksi, bukan menerima pengetahuan secara langsung dari guru (Arsyad et al., 2025). Peserta didik berperan aktif mengonstruksi pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi sosial, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar, membimbing proses, serta mengaitkan pembelajaran dengan konteks nyata agar pengetahuan menjadi bermakna. Kerangka ini digunakan untuk menganalisis implementasi *Verb Adventure*, yaitu media permainan pembelajaran yang dirancang secara mandiri oleh peneliti dengan memanfaatkan platform digital Zep Quiz. Istilah *verb* (kata kerja atau tindakan) dan *adventure* (petualangan) dipilih untuk merepresentasikan aktivitas belajar berbasis tindakan aktif dalam bentuk penjelajahan peta virtual, diskusi, pemecahan soal teka-teki (*puzzle*), dan penyelesaian misi terkait materi globalisasi setelah pengantar materi disampaikan guru. Dalam alur pelaksanaannya, pembelajaran diawali kegiatan pendahuluan dan pengantar materi, dilanjutkan sesi permainan kolaboratif-kompetitif dalam kelompok ilmuwan dan zombie, serta diakhiri dengan pembahasan soal, penguatan materi, dan penyimpulan bersama. Sebagai media permainan pembelajaran, *Verb Adventure* tidak otomatis dianggap konstruktivistik, tetapi dinilai berdasarkan sejauh mana tantangannya mengaktifkan pengetahuan sebelumnya, mendorong eksplorasi informasi, interaksi, pemecahan masalah, dan refleksi (Subarjo et al., 2024). Guru juga dianalisis sebagai fasilitator melalui pemberian arahan, pertanyaan pemantik, dan *scaffolding* agar pengalaman bermain berkembang menjadi proses konstruksi pengetahuan.

Rendahnya motivasi belajar dan belum optimalnya penerapan prinsip konstruktivisme menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Penelitian Rusmini et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal menghasilkan motivasi belajar IPS lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional, sementara temuan Putra et al. (2022) menegaskan bahwa pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) mampu mendorong keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dalam ruang kelas IPS. Temuan

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan berbasis aktivitas. Hal ini diperkuat oleh Refiyan dan Rusdini (2026) yang membuktikan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna melalui aktivitas bermain, diskusi, kerja sama, serta pengambilan keputusan.

Peta penelitian terdahulu menunjukkan bahwa berbagai inovasi pembelajaran—seperti media vlog dan blended learning (Haviandra et al., 2022; Puspitasari et al., 2022; Dite et al., 2022; Afifah et al., 2022) masih terbatas pada konsumsi informasi pasif, sementara Augmented Reality, Faiza et al. (2022) berorientasi pada penguasaan kognitif tanpa dorongan motivasi afektif yang mendalam. Meskipun studi berbasis permainan fisik seperti board game Refiyan & Rusdini (2026) telah membuktikan adanya interaksi sosial, pemanfaatan dinamika digital adaptif belum sepenuhnya dieksplorasi. Di sisi lain, meta-analisis internasional mengenai game-based learning dan gamifikasi (Wouters et al. 2013; Sailer & Homner, 2020) menegaskan bahwa tantangan digital mampu mendongkrak motivasi asalkan diintegrasikan dengan kerangka konstruktivistik. Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini memposisikan diri untuk mengisi kekosongan empiris dengan mengkaji secara mendalam bagaimana permainan digital berbasis aplikasi seperti Verb Adventure mengoperasionalkan proses kognitif, interaksi, dan refleksi konstruktivistik dalam pembelajaran IPS di kelas.

Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa model, media, dan teknologi inovatif berpotensi meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik. Namun, kajian sebelumnya cenderung menempatkan permainan, media, atau teknologi sebagai sarana peningkatan motivasi, keterlibatan, atau hasil belajar, sementara mekanisme kognitif dan sosial yang memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan secara aktif belum banyak dijelaskan. Kesenjangan tersebut semakin terlihat pada penggunaan Verb Adventure dalam pembelajaran IPS, khususnya mengenai bagaimana tantangan permainan mengaktifkan pengetahuan sebelumnya, mendorong pencarian informasi, membangun interaksi, memecahkan masalah, dan mengembangkan pemahaman peserta didik pada jenjang SMP.

Penelitian ini penting dilakukan untuk menjelaskan bagaimana Verb Adventure dapat berfungsi sebagai lingkungan belajar yang mendukung konstruksi pengetahuan sekaligus memunculkan manifestasi motivasi belajar siswa. Kebaruan penelitian terletak pada analisis terhadap mekanisme dan kondisi yang memungkinkan pembelajaran berbasis permainan berfungsi secara konstruktivistik. Penelitian ini tidak menganggap Verb Adventure secara otomatis mendorong motivasi, tetapi mengidentifikasi peran kualitas tantangan, interaksi antarpeserta didik, refleksi, serta fasilitasi guru melalui pertanyaan pemantik dan scaffolding. Dengan demikian, kontribusi penelitian bukan membentuk teori konstruktivisme baru, melainkan memperjelas penerapan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran IPS berbasis permainan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana implementasi media pembelajaran Verb Adventure mendorong motivasi belajar IPS melalui proses pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme pada peserta didik kelas IX E SMP Negeri 13 Semarang? Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media pembelajaran Verb Adventure dalam mendorong motivasi belajar IPS serta menjelaskan mekanisme pembelajaran konstruktivistik yang muncul selama proses pembelajaran pada peserta didik kelas IX E SMP Negeri 13 Semarang.

METODE

Penelitian ini membedah implementasi media permainan pembelajaran Verb Adventure di kelas IX E SMP Negeri 13 Semarang. Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih untuk menangkap dinamika kelas secara utuh mulai dari tingkat keterlibatan siswa, proses mereka merajut pemahaman, hingga wujud nyata motivasi belajar selama pembelajaran berlangsung (Creswell, 2013). Kegiatan riset ini berlangsung pada Juli 2026 dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 × 40 menit per sesi. Secara kronologis, observasi awal dilakukan pada 20 Juli 2026 untuk memotret pola pembelajaran konvensional, dilanjutkan pelaksanaan dua pertemuan intervensi pada Juli 2026 (termasuk sesi wawancara pada 21 Juli 2026), di mana pengantar materi globalisasi disampaikan oleh guru terlebih dahulu sebelum sesi permainan Verb Adventure dimulai. Peneliti diakui memiliki keterbatasan durasi karena hanya berlangsung dalam dua kali pertemuan (2 × 40 menit) sehingga belum mencerminkan prolonged engagement (keterlibatan lapangan yang panjang) maupun klaim pembentukan mekanisme jangka panjang yang stabil; oleh karena itu, temuan diposisikan sebagai gambaran proses yang muncul selama dua sesi pembelajaran tersebut.

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

Dalam penelitian ini, posisi peneliti adalah sebagai observer non-partisipan yang mengamati jalannya pembelajaran tanpa mengambil alih peran mengajar maupun intervensi langsung terhadap jalannya permainan. Posisi ini membantu menjaga batas peran antara pengamat dan guru pengampu, sementara refleksivitas dijaga melalui pencatatan memo lapangan secara kritis agar penafsiran peneliti tidak didominasi asumsi pribadi. Penentuan subjek dilakukan secara purposive sampling pada 32 peserta didik kelas IX E, dengan perincian 8 siswa yang mewakili variasi tingkat keterlibatan (tinggi, sedang, dan rendah) serta 1 guru pengampu mata pelajaran IPS yang memegang kendali penuh di kelas. Kategori tingkat keterlibatan tinggi, sedang, dan rendah pada delapan siswa tersebut ditetapkan sebelum wawancara berdasarkan hasil observasi awal dan catatan/pertimbangan guru mata pelajaran IPS selama pembelajaran berlangsung. Seluruh proses penelitian telah memperoleh izin dari pihak sekolah (SMP Negeri 13 Semarang), persetujuan dari guru mata pelajaran IPS, serta persetujuan dari orang tua atau wali siswa mengingat peserta didik merupakan anak di bawah umur. Dalam pelaporan data, informan dikodekan menggunakan S1–S8 untuk delapan siswa dan G1 untuk guru IPS, sedangkan penyebutan naratif siswa menggunakan inisial satu huruf demi menjaga kerahasiaan identitas. Sebagai langkah intervensi pembelajaran materi globalisasi, kelas dipecah secara acak oleh sistem menjadi dua kubu besar: kelompok ilmuwan dan kelompok zombie yang masing-masing beranggotakan 16 orang. Sebelum beraksi, setiap siswa wajib mengakses platform Zep Quiz menggunakan akun pribadi mereka.



Gambar 1. Tampilan Login Zep Quiz

Di dalam arena digital ini, mereka menyusuri peta virtual yang telah dirancang untuk memburu 20 soal teka-teki (puzzle) bermuatan materi globalisasi.



Gambar 2. Peta Zep Quiz

Mekanisme permainannya menuntut kecepatan sekaligus ketepatan: kelompok yang berhasil memecahkan soal tercepat dan terakurat akan mendulang akumulasi poin tertinggi hingga seluruh titik teka-teki di peta tuntas ditaklukkan. Soal-soal di dalam Zep Quiz sengaja dirancang untuk menguji nalar kritis alih-alih hafalan semata, seperti contoh soal berikut: "Bangsa Eropa melakukan penjelajahan Samudra dengan tujuan mencari rempah-rempah, kekayaan, kejayaan, dan menyebarkan agama. Masa tersebut terjadi pada?"



Gambar 3. Contoh Soal Verb Adventure

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

Pertanyaan semacam ini memaksa anak-anak memutar otak, mengaitkan teori, dan membaca situasi nyata. Data terkait variasi jawaban siswa atas tantangan tersebut juga terekam dalam laporan sistem.



Gambar 4. Rekapitulasi Jawaban Siswa

Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, serta dokumen pendukung. Instrumen observasi berupa lembar observasi terstruktur yang digunakan oleh peneliti sendiri sebagai pengamat tunggal, dengan indikator perilaku yang diturunkan dari kerangka konstruktivisme (pengaktifan pengetahuan awal, pencarian informasi/eksplorasi, diskusi/interaksi, pemecahan masalah/ketekunan menghadapi kesulitan, serta pemberian pertanyaan pemantik atau scaffolding oleh guru) dan manifestasi keterlibatan serta motivasi (perhatian, keaktifan bertanya/berdiskusi, penyelesaian tugas, serta ketahanan saat menemui hambatan). Wawancara semi-terstruktur menggunakan pedoman wawancara dengan pertanyaan inti seputar alur/proses pelaksanaan Verb Adventure, kendala teknis maupun pemahaman yang dialami, serta perbedaan suasana dan cara belajar sebelum dan sesudah penerapan Verb Adventure. Dokumen kelas seperti perangkat ajar, catatan harian, hingga lembar kerja siswa turut dihimpun sebagai bahan penguat.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles et al. (2014), yang memandang analisis sebagai tiga aliran aktivitas yang berlangsung bersamaan secara siklikal—yakni kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (drawing and verifying conclusions) bersama proses pengumpulan data. Pada tahap kondensasi data, catatan lapangan yang telah diperluas, transkrip wawancara, dan dokumen diseleksi, difokuskan, dan disederhanakan melalui pengodean siklus pertama (first cycle coding) dan pengodean pola (pattern coding) untuk mengelompokkan kategori serta tema yang muncul, disertai catatan singkat (jottings) dan memo analitik (analytic memos). Data yang telah terkondensasi kemudian disusun ke dalam bentuk penyajian data (data display) seperti matriks atau jejaring tematik agar alur hubungan antar-kategori mudah dibaca dan dibandingkan. Selanjutnya, kesimpulan awal ditarik dan diverifikasi secara berkelanjutan melalui triangulasi data/sumber, penelusuran bukti yang menyimpang atau mengejutkan, serta konfirmasi ulang kepada partisipan/rekan sejawat guna menjaga kredibilitas dan ketepatan temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara selama pelaksanaan pembelajaran IPS. Berdasarkan observasi awal pada 20 Juli 2026 sebelum penerapan Verb Adventure pada pembelajaran IPS materi globalisasi di kelas IX E SMP Negeri 13 Semarang (n = 32), keterlibatan siswa masih tergolong rendah. Dari total 32 siswa, hanya sekitar 3 siswa yang aktif mengajukan pertanyaan dan 7 siswa yang terlihat berdiskusi dengan teman sebangku, sedangkan sekitar 16 siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Saat guru menjelaskan materi globalisasi, sebagian besar siswa hanya mendengarkan, beberapa berbicara di luar materi, dan hanya sedikit yang bersedia menjawab pertanyaan guru. Verb Adventure kemudian diterapkan setelah penyampaian materi menggunakan aplikasi Zep Quiz. Setelah guru menjelaskan tujuan, alur, dan aturan permainan, siswa masuk ke aplikasi, mengisi identitas nama, dan terbagi secara acak ke dalam dua kubu permainan (16 siswa kelompok ilmuwan dan 16 siswa kelompok zombie) yang beraktivitas dalam delapan kelompok belajar untuk menelusuri peta, menemukan teka-teki soal globalisasi, dan mengumpulkan poin. Berdasarkan pengelompokan pola temuan lapangan, hasil dan pembahasan diuraikan dalam tiga tema berikut.

Tema 1: Pergeseran Keterlibatan Kelas, Ketekunan, dan Variasi Respons Siswa

Saat permainan Verb Adventure berlangsung, aktivitas belajar siswa menunjukkan pergeseran dibandingkan observasi awal 20 Juli 2026. Dari 32 siswa, sekitar 25 siswa terlibat dalam diskusi kelompok, 13

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

siswa mengajukan pertanyaan, dan 23 siswa berusaha menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan pada peta permainan. Perubahan ini mulai terlihat ketika siswa memasuki tahap pencarian teka-teki dan penyelesaian misi kelompok, termasuk siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai memberi pendapat maupun membantu anggota kelompoknya, meskipun sebagian siswa tetap membutuhkan arahan guru. Guru pengampu (G1) menuturkan bahwa keaktifan tersebut bertahan hingga fase soal yang lebih menantang: "Yang terlihat bukan hanya mereka antusias saat permainan dimulai, tetapi ketika menemukan soal yang sulit mereka tetap berusaha menyelesaikannya. Mereka bertanya, berdiskusi, atau mencari kembali materi supaya bisa melanjutkan."

Respons wawancara delapan siswa (S, MF, NZ, RP, KA, DA, AP, ZA) memperlihatkan variasi tingkat keterlibatan dan pengalaman belajar. Sebagian siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi tinggi: AP merasa motivasinya meningkat dan bersemangat menyumbang ide karena misi permainan interaktif, NZ merasa waktu pelajaran berjalan cepat karena asyik berdiskusi, ZA terdorong menjaga kekompakan dan ketelitian karena adanya kompetisi sehat antarkelompok, serta KA merasa rasa mengantuk hilang dan materi lebih mudah diingat. Di sisi lain, muncul pula pengalaman yang lebih menantang atau kurang nyaman: DA mencatat suasana kelas menjadi agak berisik oleh sorakan kelompok lain sehingga mengganggu konsentrasi diskusi, MF merasakan durasi permainan kurang lama saat menyusun strategi misi terakhir, RP perlu membaca petunjuk yang panjang hingga dua kali agar tidak salah langkah, dan KA menambahkan bahwa kartu misi memuat teks cukup banyak sehingga sebagian anggota kelompok kewalahan membacanya di tengah waktu terbatas.

Perbandingan sistematis antara observasi awal dan saat pelaksanaan menunjukkan bahwa keterlibatan (engagement) meningkat ketika siswa memiliki target misi dan ruang interaksi untuk mengaktifkan kembali materi globalisasi, sejalan dengan temuan bahwa lingkungan gim edukatif membantu mencairkan kebekuan kelas dan mendorong keaktifan (Shaheen et al., 2023; Firdaus et al., 2026; Azizah, 2024). Dalam kerangka Self-Determination Theory (Ryan & Deci, 2000), ketekunan menghadapi soal sulit mencerminkan dorongan internal serta kebutuhan akan rasa kompetensi (competence). Namun, variasi pengalaman siswa antara antusiasme tinggi dan hambatan konsentrasi akibat kebisingan, waktu terbatas, maupun panjangnya teks misi menegaskan bahwa peningkatan keterlibatan tidak berlangsung seragam pada setiap individu maupun tahapan permainan. Sejalan dengan kerangka pembelajaran IPS aktif (NCSS, 2023), aktivitas eksplorasi dan diskusi kelas tampak menguat, sedangkan partisipasi kewargaan atau aksi sosial di luar kelas belum teramati dalam penelitian ini.

Tema 2: Mekanisme Pemahaman Konsep dan Dinamika Negosiasi Kelompok

Selama menjelajahi peta dan menyelesaikan teka-teki terkait globalisasi, siswa berupaya menemukan jawaban, mengaitkan konsep dengan contoh, serta mendiskusikan pilihan jawaban bersama kelompoknya. MF menjelaskan bahwa tantangan permainan mendorongnya berpikir sendiri untuk memahami logika sebab-akibat, RP merasa materi lebih mudah diingat tanpa hafalan kaku, dan DA menilai misi permainan menuntut pertimbangan dampak jangka panjang dari suatu tindakan. Pada saat yang sama, dinamika kerja kelompok turut memunculkan gesekan kecil: NZ mengalami perbedaan pendapat dengan teman sekelompok terkait pilihan tindakan dalam permainan sebelum akhirnya berdiskusi kembali hingga mencapai kesepakatan, sedangkan AP mencatat adanya anggota kelompok yang kurang aktif di awal sehingga pembagian tugas sempat tidak merata sebelum diingatkan untuk terlibat bersama.

Temuan ini memperlihatkan bahwa Verb Adventure bekerja melalui pengaktifan pengetahuan awal, pengolahan informasi melalui interaksi, dan penyusunan pemahaman secara sosial sebagaimana prinsip pembelajaran konstruktivistik (Khafidh et al., 2025; Lathifah et al., 2024). Perbedaan sudut pandang dan ketimpangan pembagian peran di awal menjadi ruang negosiasi makna dan kesepakatan antaranggota kelompok (Azzahra et al., 2025). Meskipun demikian, keaktifan berdiskusi, mengingat konsep, dan mengejar poin menunjukkan keterlibatan dalam menuntaskan tugas permainan; bukti penjelasan alasan secara mendalam serta ketepatan analisis konseptual tetap bergantung pada kualitas butir soal globalisasi dan refleksi yang menyertainya.

Tema 3: Hambatan Adaptasi Awal, Kompleksitas Soal, dan Scaffolding Guru

Pada fase pembuka, adaptasi terhadap aturan dan alur permainan tidak langsung berjalan mulus bagi seluruh siswa. S menyampaikan bahwa aturan main yang cukup banyak sempat membuatnya bingung di awal sehingga kelompok memerlukan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri, sedangkan ZA menuturkan bahwa penjelasan cara main terlalu cepat sehingga menimbulkan salah paham pada ronde pertama sebelum dibimbing ulang. Kendala juga muncul ketika siswa menghadapi soal analisis sebab-akibat yang lebih kompleks pada materi

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

globalisasi: tiga dari delapan kelompok sempat mengalami kebuntuan di tengah permainan dan cenderung menunggu kepastian teman maupun arahan guru, sementara orientasi mengejar poin dan waktu membuat sebagian siswa lebih mengutamakan penyelesaian misi daripada menelaah ulang makna konsep. Guru G1 merespons kebuntuan tersebut dengan memberikan pertanyaan pengarah alih-alih jawaban langsung: "Kalau anak-anak belum bisa menjawab, saya biasanya tidak langsung memberikan jawabannya. Saya kasih pertanyaan lain yang mengarahkan mereka supaya mereka bisa menemukan jawabannya sendiri."

Hambatan adaptasi awal, kendala membaca kartu misi yang panjang, keterbatasan durasi, serta kebuntuan pada soal analisis memperlihatkan bahwa permainan digital dapat memicu beban kognitif awal apabila kompleksitas aturan, waktu, atau tingkat kesulitan soal belum selaras dengan kesiapan siswa. Bantuan guru berupa pertanyaan pancingan berfungsi sebagai scaffolding dalam Zone of Proximal Development agar siswa tetap memproses konsep globalisasi secara mandiri (Afrilyanti et al., 2024). Rangkaian proses belajar tersebut dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Mekanisme Pembelajaran Verb Adventure dalam Perspektif Konstruktivisme

Tahap	Uraian	Keterangan
Pengetahuan Awal	Menghubungkan materi baru dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya	Peserta didik menggunakan pemahaman awal globalisasi, namun sebagian masih pasif atau bingung pada aturan awal.
Tantangan	Menghadapi tugas atau persoalan yang menuntut penggunaan pengetahuan.	Peserta didik mencari teka-teki dan berupaya menjawab soal/poin, dengan kendala waktu, teks panjang, atau kebisingan.
Eksplorasi	Mencari dan mengolah informasi melalui interaksi dan diskusi.	Peserta didik bertanya dan berdiskusi, namun menemui perbedaan pendapat atau ketimpangan peran di awal.
Konstruksi Pemahaman	Mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya.	Peserta didik mengaitkan konsep dan mengingat materi, tetapi sebagian berfokus pada poin dan bukti penjelasan alasan mendalam masih terbatas.
Ketekunan	Mempertahankan usaha untuk menyelesaikan tantangan.	Peserta didik tetap berusaha saat menemui soal sulit atau hambatan adaptasi dengan bantuan arahan guru.

Secara keseluruhan, Verb Adventure mendorong keterlibatan dan motivasi melalui pengalaman bermain, interaksi, dan penyelesaian tantangan berbasis materi globalisasi. Karena penelitian ini tidak menggunakan pre-test, post-test, maupun instrumen kuantitatif motivasi, temuan ini tidak dimaknai sebagai peningkatan motivasi yang terukur secara statistik, melainkan sebagai gambaran proses keterlibatan dan konstruksi pemahaman selama pembelajaran berlangsung (Ryan & Deci, 2000).

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Verb Adventure pada materi globalisasi di kelas IX E SMP Negeri 13 Semarang (n = 32) mendorong pergeseran keterlibatan siswa dari kondisi awal yang cenderung pasif menjadi lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan berupaya menyelesaikan tantangan melalui interaksi kelompok serta ketekunan saat menghadapi kesulitan, dengan dukungan pertanyaan pengarah dari guru ketika siswa mengalami kebuntuan. Meskipun demikian, keterlibatan dan pengalaman belajar siswa tidak berlangsung seragam akibat adanya kendala adaptasi aturan awal, durasi permainan yang terasa terbatas, teks petunjuk atau kartu misi yang panjang, kebisingan kelas, dinamika perbedaan pendapat atau pembagian peran kelompok, serta kebuntuan pada soal analisis sebab-akibat. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas (kelas IX E) dalam dua pertemuan dan tidak menggunakan pengukuran kuantitatif untuk menilai peningkatan motivasi secara statistik. Sebagai implikasi dan saran praktis, guru dan pengembang media perlu menyesuaikan durasi permainan dengan kompleksitas misi, meringkas teks aturan maupun kartu misi, mengatur struktur peran kelompok serta dinamika kelas, dan melengkapi soal analisis dengan scaffolding serta sesi refleksi konsep, sementara penelitian selanjutnya disarankan menguji Verb Adventure pada rentang pertemuan lebih panjang dan lintas kelas dengan instrumen pengukuran motivasi yang terukur.

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

Daftar Pustaka

A.A.K. Rusmini, I.P. Sriartha, & I.N. Suastika. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Konsep TRI HITA KARANA Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS*. *8*(2), 62–71. https://doi.org/10.23887/pips.v8i2.3732

Afifah, S. N., Komalasari, K., Disman, & Malihah, E. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21. *JURNAL BASICEDU*, *6*(3), 4289–4298. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2769

Afrilyanti, Safitra, D., & Sujarwo. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS. *Mutiara Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, *2*(2), 55–69. https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimi/index

Arsyad, M., Suprayogi, M. N., Siregar, N. R., Maysara, & Dr. Syuhud. (2025). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Niswatin Nurul Hidayati, Ed.). Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah (HN Publishing).

Azizah, S. N. (2024). Analisis media yang digunakan dalam model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan motivasi belajar IPS di mts M a ' arif NU Kota Malang. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, *2*, 1–8. https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/7221

Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Research Student*, *2*(2), 64–75. https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762

Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design*. (3), XIV–442.

Dite, I. W., Kertih, & Suastika, I. N. (2022). Pengaruh Model Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Sikap Sosial. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, *6*(1), 1–11. https://doi.org/10.23887/pips.v6i1.848

Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *JURNAL BASICEDU*, *6*(5), 8686–8694. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901

Firdaus, M. A., Ahmadin, Patahuddin, & Bakhtiar. (2026). *The Effect of Using Game-Based Learning Model in History Learning on Students ' Interest and Motivation in Athirah Bukit Baruga Islamic High School*. *5*(2), 2397–2408. https://doi.org/10.58421/gehu.v5i2.1156

Haviandra, S. F., Khotimah, K., Perdana, S., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Vidio Dokumenter Muatan Lokal Berbasis Vlog Terhadap Motivasi Belajar IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, *2*(2), 25–34. https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.46327

Herlina. (2023). Upaya Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (JIPSI)*, *1*(4), 461–464. https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i4.95

Khafidh, A. N., Widyawati, F., Najarudin, Yani, S., Nuraeni, Y., Indrawati, Inesrawanti, V., Salam, H. A., & Damayanti, F. (2025). Pemanfaatan Game Based Learning dan Gamifikasi Adaptif dalam Pembelajaran STEM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, *4*(2), 9468–9477. https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3419

Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. *3*(1), 36–42. https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233

Miles, M. B., Huberman, M. A., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative-Data-Analysis*. SAGE Publications.

NCSS. (2023). *Powerful Teaching and Learning in Social Studies*. https://www.socialstudies.org/position-statements/powerful-teaching-and-learning-social-studies

Puspitasari, S., Hayati, K. N., & Purwaningsih, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *JURNAL BASICEDU*, *6*(1), 1252–1262.

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v16i6.5317

https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186

Putra, E. D., Sapriya, Mulyani, E. A., & Anggriani, M. D. (2022). Motivasi Belajar IPS Siswa Pada Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, *11*(3), 862–869. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8704

Refiyan, P. T., & Rusdini, E. S. (2026). Implementasi Board Game "Climate Race" sebagai media pembelajaran IPS untuk menguatkan karakter peduli lingkungan siswa SMPN 12 Semarang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *9*(2). https://doi.org/10.30605/jsgp.9.2.2026.8161

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. (1), 68–78. https://doi.org/10.1037110003-066X.55.1.68

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, *32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Shaheen, A., Ali, S., & Fotaris, P. (2023). Assessing the Efficacy of Reflective Game Design : A Design-Based Study in Digital Game-Based Learning. *Education Sciences*, *13*(12), 1–22. https://doi.org/10.3390/educsci13121204

Subarjo, M. D. P., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Analisis Penerapan Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(1), 313–318. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.834

United Nations. (2015). *The 17 Goals*.

Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van Der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, *105*(2), 249–265. https://doi.org/10.1037/a0031311