

Media Smart Board Game dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus Kelas 5 SDN Sungai Miai 5)

¹Naila Azizah¹, Akhmad Rafi'i², Ghina Shalihah³, Aldy Ferdiansyah⁴, Asniwati⁵
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat

Abstrak

Pembelajaran IPS di SDN Sungai Miai 5 masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis tanpa dukungan media pembelajaran yang inovatif, akibat keterbatasan waktu guru, beban administrasi, serta minimnya infrastruktur pendukung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan menurunnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media Smart Board Game sebagai solusi alternatif yang kontekstual, menyenangkan, dan efisien dalam pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru kelas 5, kepala sekolah, serta tiga siswa kelas 5B di SDN Sungai Miai 5, Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi IPS. Guru merasakan kemudahan dalam persiapan pembelajaran karena media bersifat reusable dan fleksibel. Kendala yang ditemukan berkaitan dengan redaksi instruksi yang perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa serta potensi kejenuhan jika digunakan secara berulang tanpa variasi. Secara keseluruhan, Smart Board Game terbukti sebagai media kontekstual yang efektif mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Pembelajaran IPS, Board game, Partisipasi siswa

Abstract

Social studies (IPS) learning at SDN Sungai Miai 5 is still dominated by lecture methods and written assignments, with minimal use of innovative learning media due to limited teacher preparation time, administrative workload, and inadequate infrastructure. These conditions result in low student engagement and decreased learning motivation. This study aims to examine the implementation of the Smart Board Game as a contextual, enjoyable, and efficient alternative in IPS learning. The research employed a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving a fifth-grade teacher, the principal, and three students from class 5B at SDN Sungai Miai 5 in Banjarmasin. The results show that the media increased active participation, motivation, and students' understanding of IPS material. Teachers reported greater ease in lesson preparation since the media is reusable and flexible. Challenges encountered included the need to adjust instruction wording to students' language abilities and the potential for boredom if used repeatedly without variation. Overall, the Smart Board Game proved to be an effective contextual medium that supports the implementation of the Merdeka Curriculum at the elementary school level.

Keywords: Learning media, Social studies, board game, student participation

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kehadirannya tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga

memberikan rangsangan visual dan pengalaman konkret yang memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Penggunaan media di sekolah dasar terbukti meningkatkan hasil belajar karena membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Ferdiansyah et al., 2022; Rambe & Erika, 2025). Media memiliki peran penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep sains dan dapat diterapkan pula pada mata pelajaran lain seperti IPS (Janatin, 2024). Tantangan pendidikan Indonesia tidak hanya terletak pada kurikulum, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara kreatif dengan dukungan media yang tepat (Nugraha & Hambali, 2023). Maka dari itu, penguatan media pembelajaran yang relevan dan adaptif menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak bagi siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran semakin krusial ketika dihubungkan dengan tantangan struktural dalam sistem pendidikan nasional. Sistem pendidikan di Indonesia masih dianggap kaku dan kurang adaptif terhadap perkembangan zaman (Rafsanjani & Rozaq, 2024). Dampaknya terlihat pada rendahnya relevansi materi ajar serta metode pembelajaran yang kurang optimal. Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan kekurangan guru memperlebar kesenjangan kualitas pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (Samala et al., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran yang fleksibel dan dapat digunakan secara berulang menjadi solusi strategis untuk mengatasi kendala operasional guru.

Hasil observasi di kelas 5B SDN Sungai Miai 5 menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis yang monoton, dengan minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Tidak tampak alat bantu visual maupun digital yang digunakan dalam proses belajar. Wawancara dengan beberapa siswa dan guru A.S. mengungkapkan bahwa guru mengalami keterbatasan waktu dalam menyiapkan media karena harus menjalankan tugas tambahan seperti menjadi sekretaris komite sekolah, bendahara kegiatan, dan koordinator ekstrakurikuler. Hal ini menyebabkan waktu untuk merancang materi ajar kreatif menjadi sangat terbatas. Di samping itu, keterbatasan infrastruktur juga menjadi hambatan. Guru A.S. menyebutkan bahwa penggunaan media seperti PPT memerlukan proyektor dan LCD, tetapi daya listrik sekolah tidak cukup kuat dan jumlah

proyektor terbatas, sehingga tidak semua kelas dapat menggunakannya secara bersamaan.

Situasi tersebut menimbulkan urgensi untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan relevan, tetapi juga praktis dan efisien dari segi waktu persiapan. Ketika guru tidak memiliki cukup waktu merancang bahan ajar yang bervariasi, keterlibatan siswa pun menjadi rendah, dan pembelajaran terasa membosankan. Beban administratif guru juga mengurangi waktu mereka untuk merancang kegiatan belajar dan memberikan umpan balik yang bermakna (Rosyada et al., 2024). Media sederhana namun kreatif menjadi solusi jangka panjang untuk menjaga efektivitas belajar di tengah keterbatasan waktu guru (Janatin, 2024). Fakta ini menunjukkan bahwa inovasi kontekstual yang sederhana dapat memberikan dampak besar pada kualitas pembelajaran.

Menanggapi permasalahan tersebut, media *smart board game* edukatif dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran IPS. Keunggulan utamanya adalah desain visual yang menarik dan mekanisme permainan yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Media pembelajaran idealnya memberikan pengalaman menyenangkan, mengesankan, dan mampu memenuhi kebutuhan individual siswa, mengingat setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda (Yuniarti et al., 2023). Oleh karena itu, *board game* menjadi solusi tepat untuk situasi di kelas 5 SDN Sungai Miai 5. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa (Rambe & Erika, 2025). Meski non-digital, media seperti ini tetap menarik jika dirancang sesuai kebutuhan (Janatin, 2024). Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan media tidak bergantung pada tingkat kecanggihan teknologi, melainkan pada kesesuaian desain dengan kebutuhan siswa.

Karakteristik *board game* mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Tantangan dalam setiap kotak permainan menstimulasi daya pikir kritis, keterampilan sosial, dan kerja sama siswa. Elemen refleksi juga ditanamkan melalui kotak saran dan aksi yang mendorong siswa berpikir kontekstual. Media kontekstual sangat penting di jenjang pendidikan dasar (Nugraha & Hambali, 2023). Penyesuaian media terhadap kondisi infrastruktur, seperti keterbatasan listrik, menjadikan media konkret sebagai pilihan strategis (Samala et al., 2024). Pengalaman di SMA PGRI 1 Kasihan Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa media sederhana mampu meningkatkan minat belajar siswa pada Pendidikan Kewarganegaraan lebih efektif dibanding media digital (Nurgiansah, 2022). Ini membuktikan bahwa media yang sederhana namun tepat sasaran dapat memberikan dampak lebih besar dibandingkan media canggih yang tidak sesuai konteks.

Penelitian terdahulu mencatat bahwa permainan ular tangga telah digunakan sebagai media edukatif di berbagai konteks (Anggraeni et al., 2023; Utami & Abdullah, 2020; Wati, 2021). Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa permainan ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman materi. Namun, sebagian besar masih menggunakan desain statis, tanpa teknologi atau fleksibilitas untuk penggunaan ulang. Belum banyak penelitian yang mengembangkan permainan sejenis dengan pendekatan *reusable* dan kontekstual, khususnya untuk pelajaran IPS. Ini menunjukkan adanya peluang penelitian untuk mengembangkan *board game* yang fleksibel, berbasis kebutuhan guru, dan sesuai karakteristik siswa.

Penelitian ini bertujuan mengkaji media pembelajaran berbasis *board game* yang dapat digunakan secara berulang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas 5 SDN Sungai Miai 5. Fokus penelitian tidak hanya pada keefektifan media terhadap peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga pada sejauh mana media ini mampu menjawab tantangan keterbatasan waktu guru serta meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Inovasi sederhana ini membuktikan bahwa efisiensi waktu dan kreativitas dapat berjalan seiring untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, pembelajaran IPS di kelas 5 SDN Sungai Miai 5 dapat berlangsung lebih menyenangkan, relevan, dan menjadi fondasi yang kuat bagi pemahaman sosial siswa di masa depan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggali secara mendalam pengembangan dan implementasi media berulang atau *reusable* berupa *board game* di SDN Sungai Miai 5. Fokus penelitian terletak pada pembelajaran IPS kelas 5, dengan tujuan memahami bagaimana media ini membantu mengatasi keterbatasan waktu guru dalam mempersiapkan materi ajar. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, didukung dokumentasi visual dan lembar pengamatan terstruktur untuk melihat interaksi guru-siswa, keterlibatan siswa, serta efisiensi waktu dalam penggunaan media.

Selain observasi, wawancara mendalam dilakukan dengan guru IPS kelas 5, kepala sekolah, dan tiga siswa kelas 5B untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka terhadap penggunaan media ini. Analisis data dilakukan secara tematik melalui proses transkripsi, pengodean, dan interpretasi data untuk mengidentifikasi tema-tema utama. Validitas data diperkuat dengan triangulasi dari berbagai sumber. Studi ini memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana media pembelajaran sederhana namun *reusable* dapat menjadi solusi efektif dalam konteks sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Problematika Pembelajaran IPS di SDN Sungai Miai 5

Pembelajaran IPS di kelas 5B SDN Sungai Miai 5 masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada efektivitas proses belajar mengajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru cenderung monoton, yakni ceramah dan penugasan tertulis tanpa variasi aktivitas yang menarik. Guru jarang menggunakan media digital meskipun tersedia proyektor, adanya keterbatasan daya listrik yang tidak mampu menopang banyak perangkat dalam waktu bersamaan. Kondisi ini menyebabkan guru memilih untuk menghindari penggunaan teknologi secara bersamaan, khususnya saat pembelajaran berlangsung di beberapa kelas sekaligus. Wawancara dengan guru kelas 5B mengungkapkan bahwa beban administrasi yang tinggi seperti penyusunan RPP, modul ajar, laporan kegiatan, dan dokumen lainnya menyita sebagian besar waktu guru. Selain itu, guru juga terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka, yang semakin mengurangi waktu untuk merancang media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.



Gambar 1. pembelajaran IPS di kelas 5B

Kondisi ini kemudian dikonfirmasi lebih lanjut melalui wawancara dengan kepala sekolah dan siswa yang menunjukkan hal serupa. Kepala sekolah SDN Sungai Miai 5 membenarkan bahwa banyaknya tanggung jawab yang harus diemban guru menjadi penghambat utama dalam pengembangan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka. Guru belum dapat secara optimal menyusun perangkat ajar yang kreatif karena terkendala waktu dan fasilitas pendukung. Meskipun sekolah telah berupaya memenuhi

kebutuhan dasar pembelajaran, infrastruktur seperti listrik dan perangkat digital masih menjadi tantangan yang belum teratasi sepenuhnya. Sebagian guru merasa bahwa media pembelajaran yang menarik justru memerlukan persiapan yang lebih rumit dan waktu yang lebih banyak, sehingga memilih cara-cara yang praktis walaupun kurang efektif. Di sisi lain, wawancara dengan tiga siswa menunjukkan bahwa mereka merasa pembelajaran IPS cenderung membosankan dan kurang melibatkan mereka secara aktif karena lebih banyak hafalan materi. Siswa juga menyatakan bahwa jarang ada kegiatan bermain atau diskusi kelompok membuat mereka cepat merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

2. Media Smart Board Game

Sebagai solusi atas permasalahan yang dihadapi, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran inovatif berbentuk permainan papan yang diberi nama *Smart Board Game*. Istilah SMART merupakan akronim dari Sederhana, Menarik, dan Reusable Taktis, yang menandakan bahwa media ini dirancang agar mudah digunakan, menyenangkan, dan dapat digunakan berulang kali sesuai kebutuhan pembelajaran. Media ini berbentuk permainan papan berbasis banner berukuran 2x1 meter dengan desain menyerupai ular tangga, namun tidak menggunakan konsep tangga atau ular. Terdapat 36 kotak berisi tantangan yang dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu kotak soal, kotak aksi, dan kotak saran, yang masing-masing memiliki peran berbeda dalam mendorong partisipasi siswa. Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, dengan siswa menggunakan tutup botol minum mereka sebagai pion, yang sekaligus menjadi bentuk kontribusi dalam mengurangi sampah plastik. Selain mengasah pemahaman konsep, permainan ini juga menanamkan nilai kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian lingkungan sejak dini.



Gambar 3. Smart Board Game

Setiap kelompok melempar dadu secara bergiliran dan melangkah sesuai jumlah yang keluar, lalu menyelesaikan tantangan pada kotak yang ditempati. Jika kelompok menjawab atau menyelesaikan tantangan dengan benar, maka mereka boleh tetap di posisi tersebut atau bahkan naik satu kotak jika mendarat di kotak bonus. Sebaliknya, jika salah menjawab, maka kelompok harus mundur satu kotak sebagai bentuk hukuman ringan yang tetap edukatif. Terdapat satu kotak istimewa yang bergambar wajah kreator media sebagai simbol "kotak bonus", yang fungsinya fleksibel sesuai aturan permainan yang disepakati bersama. Isi tantangan disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS dan dapat diganti kapan saja, menjadikan media ini sangat adaptif terhadap kebutuhan guru dan karakteristik siswa. Dengan desain yang fleksibel, edukatif, dan berbasis partisipasi aktif, *Smart Board Game* menjadi media yang sangat potensial untuk diintegrasikan dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

3. Implementasi Media *Smart Board Game*

Implementasi media *Smart Board Game* dilakukan di kelas 5B SDN Sungai Mai 5 pada bulan Mei 2025, dalam satu kali pertemuan pembelajaran IPS. Pelaksanaan permainan dilakukan di dalam kelas dengan menggelar banner di lantai, dan siswa dibagi menjadi empat kelompok kecil untuk memainkan permainan secara bergiliran. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan dan memberikan bantuan saat ada siswa yang kebingungan dalam memahami instruksi. Suasana kelas terlihat jauh lebih hidup dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, dengan siswa yang antusias, tertawa, bersorak, dan saling mendukung saat menjawab tantangan. Siswa yang biasanya pasif dan pemalu tampak lebih percaya diri karena didorong suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial seperti kerja sama dan kemampuan berkomunikasi antaranggota kelompok.



**Gambar 4. Penerapan
*Smart Board Game***



**Gambar 5. Penerapan
*Smart Board Game***

Guru menyatakan bahwa penggunaan media ini sangat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik tanpa perlu mempersiapkan alat bantu yang rumit. Media ini dinilai efisien karena dapat digunakan kembali, hanya dengan mengganti isi soal atau tantangan yang sesuai dengan materi selanjutnya. Selain itu, keterlibatan semua siswa dalam permainan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan mampu meningkatkan retensi materi secara lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah. Namun demikian, guru juga mencatat bahwa redaksi soal dan instruksi pada beberapa kotak perlu disesuaikan dengan kemampuan bahasa siswa agar lebih mudah dipahami. Hal ini penting untuk memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam berpartisipasi dan tidak merasa tertekan saat bermain. Oleh karena itu, guru menyarankan agar media ini digunakan secara variatif dan dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran lain agar tetap efektif dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Dengan demikian, penggunaan media *Smart Board Game* dalam pembelajaran IPS di kelas 5B SDN Sungai Mai 5 terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa secara signifikan. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan sportivitas. Guru merasa terbantu karena media ini praktis digunakan dan dapat disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran, tanpa perlu menyiapkan alat bantu yang kompleks. Meski masih terdapat beberapa aspek yang perlu disesuaikan, seperti redaksi soal yang lebih sederhana, secara keseluruhan media ini sangat layak untuk diterapkan secara berkelanjutan. Inovasi ini menunjukkan bahwa dengan kreativitas dan pendekatan yang tepat, pembelajaran IPS

dapat menjadi kegiatan yang menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

A. Pembahasan

Penggunaan media Smart Board Game memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS yang sebelumnya terkesan monoton, dengan dominasi ceramah dan penugasan tertulis, berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Di SDN Sungai Miai 5, keterbatasan infrastruktur seperti penggunaan LCD proyektor yang terbatas serta beban administratif guru membuat variasi pembelajaran jarang diterapkan. Melalui implementasi Smart Board Game, siswa menjadi lebih antusias, suasana kelas lebih hidup, dan proses belajar berlangsung dalam suasana kompetitif yang sehat. Hal ini mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan aktif (Ranti & Sari, 2025; Sultonurohmah, 2024; Zahra Rosyiddin et al., 2022). Permainan ini juga mengajarkan siswa nilai kerja sama dan kedisiplinan dalam aturan yang telah disepakati. Dengan demikian, Smart Board Game terbukti mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa, meskipun dalam kondisi sarana yang terbatas.

Media Smart Board Game juga berdampak pada peningkatan keterampilan sosial siswa dan kepercayaan diri, terutama bagi siswa yang pasif dan pemalu. Melalui tantangan permainan seperti menjawab soal, memberi saran, dan melakukan aksi, siswa terdorong untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat dalam kelompok. Aktivitas semacam ini memberi ruang bagi penguatan karakter yang relevan dengan Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong dan bernalar kritis (Anwar, 2022). Selain itu, pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang sejalan dengan teori bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan emosional dan sosial siswa (Kim et al., 2024; Mardotila et al., 2024). Dampak positif ini memperlihatkan bahwa siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui instruksi satu arah dari guru. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa merasa dilibatkan secara utuh dalam prosesnya. Oleh karena itu, media ini tidak hanya membangun pemahaman kognitif, tetapi juga

memperkuat dimensi afektif dan sosial dalam diri peserta didik.

Dari sisi guru, penggunaan media ini memberikan kemudahan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru tidak perlu membuat media baru untuk setiap pertemuan karena konten permainan bisa diubah sesuai topik materi IPS, menjadikannya media yang efisien dan reusable. Hal ini menjadi solusi praktis bagi guru yang memiliki beban administratif tinggi, karena media sudah siap pakai dan mudah digunakan. Media pembelajaran yang tepat dapat menyederhanakan materi dan menghemat waktu (Aura Yolanda et al., 2024; Fauziyah et al., 2024; Febrian & Wirdatul'aini, 2022). Selain itu, media yang menarik seperti Smart Board Game dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh (Kusumawati et al., 2021). Kepraktisan ini sangat membantu guru untuk lebih fokus mendampingi siswa daripada memikirkan penyusunan alat bantu baru setiap saat. Dengan kata lain, media ini mendukung guru dalam menerapkan pembelajaran yang optimal dan tepat guna tanpa mengorbankan kualitas proses belajar. Guru pun menjadi lebih leluasa dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan terarah.

Meski membawa banyak manfaat, implementasi media Smart Board Game tetap memerlukan pengelolaan yang tepat agar tetap efektif. Guru perlu memperhatikan penggunaan bahasa dalam redaksi soal dan instruksi, agar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan tidak menimbulkan kebingungan. Penggunaan media ini juga perlu divariasikan agar siswa tidak merasa jenuh bila digunakan secara terus-menerus. Dalam hal ini, guru disarankan untuk mengombinasikan media permainan dengan metode pembelajaran lain yang kontekstual dan menyenangkan. Penggunaan media yang terlalu repetitif tanpa adaptasi bisa menurunkan motivasi siswa, sebagaimana dikemukakan dalam penelitian sebelumnya (Agustiyan et al., 2024; Nadrah, 2023; Rambe & Erika, 2025). Penyesuaian secara berkala perlu dilakukan agar media tetap segar dan menarik bagi siswa. Hal ini sekaligus menjaga keberlanjutan efektivitas pembelajaran dari waktu ke waktu. Dengan penyesuaian konten dan strategi yang tepat, Smart Board Game akan tetap menjadi media yang relevan dan menarik dalam jangka panjang.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Smart Board Game* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran IPS di kelas 5 SD. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong siswa yang biasanya pasif untuk tampil lebih percaya diri. Dampaknya tidak hanya terlihat dalam peningkatan motivasi dan interaksi sosial, tetapi juga pada pemahaman materi IPS yang lebih baik melalui kegiatan bermain yang bermakna. Guru juga merasakan dampak positif berupa efisiensi waktu persiapan dan kemudahan penggunaan media yang berulang. Selain itu, permainan ini mendukung pencapaian karakter Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif, yang menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, *Smart Board Game* layak dipertimbangkan sebagai media pembelajaran alternatif yang praktis dan kontekstual untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.

Mahasiswa PGSD sebagai calon pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang adaptif, praktis, dan sesuai karakteristik siswa agar siap menghadapi tantangan nyata di lapangan. Guru dianjurkan memanfaatkan media yang reusable dan menyenangkan sebagai alternatif pengajaran yang hemat waktu namun tetap bermakna. Sekolah perlu memberikan ruang dukung yang cukup bagi guru untuk berinovasi melalui penyediaan waktu, fasilitas, serta kolaborasi antar pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang sangat berarti selama proses penulisan artikel ini, kepada sekolah SDN Sungai Miai 5 dan guru karena sudah memberikan izin melakukan penelitian, serta teman-teman penyusun atas dukungan, kerja sama, dan semangat yang selalu diberikan, serta kepada seluruh pihak dan sumber referensi yang telah menyediakan informasi, data, dan literatur yang menjadi landasan utama dalam penyusunan karya ilmiah ini. Segala bantuan dan kontribusi yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini dengan sebaik-baiknya.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Agustiyan, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri, D. (2024). Penggunaan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195.
<https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22.
<https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Anwar, A. (2022). Media sosial sebagai inovasi pada model PjBL dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 239–250.
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44230>
- Aura Yolanda, Masnur Sihotang, Joner Alfin Zebua, Mita Hutasoit, & Yeni Lupitasari Sinaga. (2024). Strategi Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 301–308.
<https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.941>
- Fauziyah, S., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). Interactive Learning Multimedia Using Contextual Approach for Students in Fifth Grade of Elementary School. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(2), 369–380.
- Febrian, D., & Wirdatul'aini, W. (2022). Hubungan Antara Media Pembelajaran Online Dengan Hasil Belajar Kelas Viii.7 Dan Viii.8 Pada Kegiatan Ektrakurikuler Pramuka Di Smp Negeri 7 Padang. *Jurnal Family Education*, 2(1), 24–31.
<https://doi.org/10.24036/jfe.v2i1.40>
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13.
<https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Janatin. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Penguasaan Konsep Ilmu Pengetahuan Alam. *Journal Innovation In Education*, 2(2), 08–15.
<https://doi.org/10.59841/inoved.v2i2.1064>
- Kim, E. K., Allen, J. P., & Jimerson, S. R. (2024). Supporting Student Social Emotional Learning and Development. *School Psychology Review*, 53(3), 201–207.
<https://doi.org/10.1080/2372966x.2024.2346443>
- Kusumawati, N. P. Y. S., Jayanta, I. N. L., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Learning Video: Efforts to Improve the Quality of Natural Resource Learning for Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 461.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.35548>
- Mardotila, Y., Hapsari, R. D., & Amanta, A. N. (2024). The Impact of Online Learning on Academic Achievement. *International Journal of Educational Research*, 1(1), 20–25.
<https://www.scdl.net/pdf/volume6issue1/Paper2T>

- heImpactofOnlineLearningonAcademicAchievement.pdf
- Nadrah, N. (2023). Effect of Learning Media on Science Learning Achievement In Elementary School Students Class IV. *Migration Letters*, 20(6), 816–823.
<https://doi.org/10.59670/ml.v20i6.3526>
- Nugraha, M. A., & Hambali, A. (2023). Probemantics and Challenges of the Education System in Indonesia Probematika Serta Tantangan Sistem Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 24–32.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534.
<https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Rafsanjani, T. A., & Rozaq, M. A. (2024). Educational Problems in Indonesia. *Sujiem: Solo Universal Journal of Islamic Education and Multiculturalism*, 2(2), 135–144.
<https://doi.org/10.1080/00049915708565368>
- Rambe, A. J., & Erika. (2025). The Use of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at Elementary Schools. *Alacrity : Journal Of Education*, 5(1), 452–460.
<https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.660>
- Ranti, Y., & Sari, M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH SMA NEGERI 1 SUNGAI AMBAWANG dalam dunia pendidikan (Suparlan , 2020). memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif , menarik , dan mudah . 6(1), 1539–1551.
- Rosyada, A., Syahada, P., & Chanifudin, C. (2024). Kurikulum Merdeka: Dampak Peningkatan Beban Administrasi Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 238–244. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.491>
- Samala, A. D., Rawas, S., Criollo-C, S., Bondarenko, O., Gentarefori Samala, A., & Novaliendry, D. (2024). Harmony in Education: An In-Depth Exploration of Indonesian Academic Landscape, Challenges, and Prospects Towards the Golden Generation 2045 Vision. *TEM Journal*, 13(3), 2436–2456. <https://doi.org/10.18421/tem133-71>
- Sultonurohmah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran dan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(2), 107–116.
<https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.4632>
- Utami, I. ra, & Abdulah, M. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 581–590.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zahra Rosyiddin, A. A., Johan, R. C., & Mulyadi, D. (2022). Inovasi Pembelajaran Sebagai Upaya Menyelesaikan Problematika Pendidikan Indonesia. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 44–53.
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42679>