

Pengembangan Media Game Edukasi Geopoly Nusantara Sebagai Penguatan Pemahaman Geokultural Siswa SMP Negeri 34 Surabaya

Lailatul Chusnunisa, Riyadi, Ali Imron, Durrotun Nafisah

Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

ARTICLE INFO

Riwayat artikel:

Received 10 April 2026

Revised 15 April 2026

Accepted 20 April 2026

Available online 30 April 2026

Keywords

Educational Game, Geopoly Nusantara, geocultural understanding, Social Studies.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

This study aimed to develop the Geopoly Nusantara Educational Game as a learning medium that is valid, practical, and effective in strengthening students' geocultural understanding in Social Studies learning for eighth-grade students at SMP Negeri 34 Surabaya. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research instruments included material expert validation sheets, media expert validation sheets, teacher practicality questionnaires, student response questionnaires, and geocultural understanding tests. Data were analyzed using descriptive quantitative analysis for validation and questionnaire results, while the effectiveness of the learning media was examined through normality tests, homogeneity tests, and the Independent Samples t-test. The findings revealed that the Geopoly Nusantara Educational Game achieved the very feasible category based on evaluations from both material and media experts. The teacher practicality assessment and student responses also indicated that the learning media was very practical, demonstrating its ease of use in

classroom learning. Furthermore, the effectiveness test showed a significant difference between the experimental and control groups after the implementation of the learning media, indicating that the Geopoly Nusantara Educational Game effectively strengthened students' geocultural understanding. Therefore, the developed learning media can serve as an interactive and engaging alternative for Social Studies instruction while enhancing students' understanding of the relationship between geographical conditions and Indonesia's cultural diversity.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Game Edukasi Geopoly Nusantara yang layak, praktis, dan efektif dalam memperkuat pemahaman geokultural siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 34 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket kepraktisan guru, angket kepraktisan respons siswa, serta tes pemahaman geokultural. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif terhadap hasil validasi dan angket, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Game Edukasi Geopoly Nusantara memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, sangat praktis berdasarkan penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penggunaan media, sehingga media Game Edukasi Geopoly Nusantara terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman geokultural siswa. Dengan demikian, media pembelajaran IPS yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap keterkaitan kondisi geografis dan keragaman budaya Indonesia.

INTRODUCTION

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan peserta didik untuk memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan kehidupan sosial budaya (Mujahidah & Maddatuang, 2022). Salah satu materi yang dipelajari pada jenjang SMP adalah keterkaitan antara kondisi geografis dengan keragaman budaya Indonesia. Materi tersebut menuntut siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mampu

menganalisis bagaimana kondisi geografis memengaruhi kehidupan sosial dan budaya masyarakat. Pemahaman tersebut dikenal sebagai pemahaman geokultural, yaitu kemampuan memahami hubungan antara karakteristik wilayah dengan pengembangan budaya masyarakat (Dianov, 2022). Namun, pembelajaran IPS disekolah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang interaktif sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan konsep-konsep tersebut.

Hasil observasi di SMP Negeri 34 Surabaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan memanfaatkan buku paket dan presentasi PowerPoint sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif selama pembelajaran. Hasil angket analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa 95% siswa lebih menyukai pembelajaran yang lebih interaktif dengan melibatkan permainan atau simulasi. Selain itu, 65% siswa menyatakan materi kondisi geografis merupakan materi yang paling sulit dipahami, sedangkan 25% siswa mengalami kesulitan pada materi keragaman budaya. Hasil tes awal juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menjelaskan hubungan antara kondisi geografis dengan budaya masyarakat Indonesia. Temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mempermudah pemahaman konsep geokultural (McPherson, 2021).

Media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menjadi salah satu alternatif yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui aktivitas bermain, siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, memecahkan masalah, serta mengonstruksi pengetahuan secara langsung (Najuah et al., 2022). Sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky, interaksi antarpeserta didik selama proses belajar dapat membantu terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam (Cole, 1978). Selain itu, teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale (dalam Khasanah, 2024) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung memberikan retensi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Penelitian oleh Yulian Widya Saputra et al. (2023) menunjukkan bahwa board game berbasis monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMP. Penelitian Adrillian et al. (2024) juga menemukan bahwa penggunaan game edukasi meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Sementara itu, Aditya Primayudha et al. (2023) mengembangkan media permainan monopoli digital yang efektif meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar, serta belum secara khusus mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan konsep geokultural sebagai fokus utama pembelajaran IPS.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, belum ditemukan media pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan hubungan kondisi geografis dengan keragaman budaya Indonesia dalam bentuk board game sebagai sarana memperkuat pemahaman geokultural siswa. Selain itu, sebagian besar penelitian masih berorientasi pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar tanpa mengukur pemahaman geokultural sebagai capaian utama. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan Game Edukasi Geopoly Nusantara yang dirancang untuk memperkuat pemahaman geokultural melalui aktivitas permainan berbasis kontekstual sesuai Capaian Pembelajaran IPS Fase D Kurikulum Merdeka. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media board game yang mengintegrasikan konsep geokultural melalui peta Indonesia, kartu soal berbasis studi kasus, kartu tantangan, dan aktivitas diskusi sehingga siswa dapat menganalisis hubungan antara kondisi geografis dengan keragaman budaya Indonesia. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada hasil belajar atau motivasi belajar, penelitian ini menempatkan pemahaman geokultural sebagai capaian utama pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Game Edukasi Geopoly Nusantara yang layak, praktis, dan efektif dalam memperkuat pemahaman geokultural siswa kelas VIII SMP Negeri 34 Surabaya.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran Game Edukasi Geopoly Nusantara. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk (Hukrandi, 2024).

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket kepada guru IPS dan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media (Adrillian et al., 2024). Tahap *design* meliputi penyusunan materi sesuai Capaian Pembelajaran IPS Fase D Kurikulum Merdeka, perancangan mekanisme permainan, serta desain komponen permainan. Selanjutnya, tahap *development* dilakukan dengan pembuatan produk yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk direvisi berdasarkan masukan validator sebelum diimplementasikan pada proses pembelajaran. Tahap *implementation* dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 34 Surabaya dengan menerapkan media Game Edukasi Geopoly Nusantara pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran seperti biasa. Tahap terakhir, yaitu *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi, angket, dan tes pemahaman geokultural.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 34 Surabaya. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran dengan memperhatikan kesetaraan kemampuan akademik antarkelas. Sampel penelitian terdiri atas kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket kepraktisan guru, angket respons siswa, serta instrumen tes pemahaman geokultural.

Data hasil validasi ahli, angket kepraktisan guru, dan angket respons siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan dan kepraktisan berdasarkan skala Likert empat tingkat. Efektivitas media dianalisis menggunakan skor posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data diuji terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji *Independent Samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05 (Sugiyono, 2020). Media Game Edukasi Geopoly Nusantara dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan media pembelajaran.

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa game edukasi Geopoly Nusantara yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Produk dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS pada materi hubungan kondisi geografis dengan keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas VIII SMP. Media terdiri atas papan permainan berbentuk peta Indonesia, kartu soal, kartu tantangan, kartu bantuan, kartu kepemilikan wilayah, pion, dadu, uang permainan, serta buku panduan penggunaan. Setiap komponen permainan dirancang agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga menganalisis hubungan antara kondisi geografis dengan karakteristik budaya pada berbagai wilayah di Indonesia.

Pada tahap pengembangan, media terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan kepada siswa. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata skor sebesar 3,74 yang termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan penilaian kedua validator. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran IPS Fase D, memiliki ketepatan konsep, serta mampu mengintegrasikan aspek geografi dan budaya dalam setiap aktivitas permainan. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 1 Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	V1	V2	V3	Kategori
1	Kelayakan Isi	3,75	3,75	3,5	Sangat Valid
2	Kelayakan Bahasa	4	3,5	4	Sangat Valid
3	Kelayakan Penyajian	3,5	4	3,75	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata Skor		3,74			Dinyatakan Sangat Valid

Sumber: data primer, diolah (2026)

Sementara itu, ahli media menilai bahwa tampilan visual, tata letak, pemilihan warna, ilustrasi, serta mekanisme permainan telah memenuhi prinsip media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP. Perolehan rata-rata skor dari ahli media sebesar 3,71 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Beberapa masukan dari validator, seperti penyempurnaan redaksi soal, penambahan petunjuk permainan, dan penyempurnaan desain visual, digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diimplementasikan pada proses pembelajaran. Adapun hasil validasi tersebut terurai dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi dari Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	V1	V2	V3	Kategori
1	Kelayakan Rekayasa Media	3,8	3,8	3,6	Sangat Valid
2	Kelayakan Desain	3,25	3,25	3,75	Sangat Valid
3	Kelayakan Visual	4	4	4	Sangat Valid
Jumlah Rata-rata Skor		3,71			Dinyatakan Sangat Valid

Sumber: data primer, diolah (2026)

Tingginya tingkat kelayakan media menunjukkan bahwa Game Edukasi Geopoly Nusantara telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan desain media sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dan kualitas tampilan sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Anggraini & Kristin, 2022). Selain itu, proses validasi oleh ahli menjadi tahap penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sebelum digunakan oleh peserta didik.

Kepraktisan media dianalisis melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil penilaian guru memperoleh rata-rata skor sebesar 4 yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori **sangat praktis**. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, petunjuk permainan mudah dipahami, serta mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik. Berikut adalah hasil penilaian kepraktisan dari guru:

Tabel 3 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	4	Sangat Layak
2	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	4	Sangat Layak

3	Efisiensi Penggunaan dan Waktu	4	Sangat Layak
4	Keterlibatan Siswa	4	Sangat Layak
5	Kesesuaian dengan CP dan TP	4	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		4	Dinyatakan Sangat Layak

Sumber: data primer, diolah (2026)

Hasil angket respons siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 3,32 yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**, yang mengindikasikan bahwa siswa merasa tertarik menggunakan media, mudah memahami aturan permainan, aktif berdiskusi selama pembelajaran, serta lebih mudah memahami hubungan antara kondisi geografis dan keragaman budaya Indonesia. Adapun hasil penilaian kepraktisan dari siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Total Skor	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	3,25	Layak
2	Kemenarikan visual	3,44	Sangat Layak
3	Daya tarik pembelajaran	3,26	Sangat Layak
Jumlah Rata-rata Skor		3,32	Dinyatakan Sangat Layak

Sumber: data primer, diolah (2026)

Kepraktisan media menunjukkan bahwa Game Edukasi Geopoly Nusantara tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Aktivitas permainan mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, berdiskusi, serta menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada kartu soal (Sulastri & Nurhikmayati, 2025). Kondisi tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (dalam Amahorseya & Mardiyah, 2023) yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Efektivitas media dianalisis melalui hasil tes pemahaman geokultural siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data memenuhi prasyarat analisis berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, serta untuk menentukan pada pengujian selanjutnya apakah memenuhi syarat untuk uji parametrik atau non parametrik. Adapun hasil uji normalitas diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 5 Data Output Uji Normalitas

Test of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistika	df	Sig.
Hasil Belajar Kelompok A	0,939	27	0,116
Hasil Belajar Kelompok B	0,938	29	0,088

Sumber: data primer, diolah (2026)

Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi kelompok A (kelas eksperimen) sebesar 0,116 dan nilai signifikansi kelompok B (kelas kontrol) sebesar 0,088. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Maka data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat uji parametrik. Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 6 Data Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar siswa Based on Mean	1,460	1	54	0,232

Sumber: data primer, diolah (2026)

Hasil tersebut menunjukkan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,232, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua varians dinyatakan sama atau homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, tahap berikutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan hasil pemahaman kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran. Adapun hasil uji normalitas diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 7 Data Output *Independent Sampel T-test*

Independent Samples Test				
		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal Variances assumed	-12,510	54	0,000

Sumber: data primer, diolah (2026)

Hasil tersebut memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dalam artian diperoleh keputusan bahwa terdapat perbedaan pengembangan media game edukasi Geopoly Nusantara sebagai penguatan pemahaman Geokultural siswa SMP Negeri 34 Surabaya. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa penggunaan media permainan edukatif Geopoly Nusantara memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap pemahaman siswa daripada pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Peningkatan pemahaman geokultural terjadi karena media memberikan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain. Siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga menganalisis keterkaitan antara kondisi geografis suatu wilayah dengan budaya yang berkembang di wilayah tersebut melalui diskusi kelompok dan penyelesaian studi kasus yang terdapat pada kartu permainan. Pengalaman belajar tersebut sesuai dengan teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale (dalam Indriyani, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Khoirunnisa (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis board game mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya karena tidak hanya mengembangkan media permainan monopoli sebagai sarana pembelajaran IPS, tetapi juga secara khusus mengintegrasikan konsep geokultural, yaitu hubungan antara kondisi geografis dengan keragaman budaya Indonesia, ke dalam seluruh mekanisme permainan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Edukasi Geopoly Nusantara memenuhi ketiga indikator kualitas produk pengembangan, yaitu layak,

praktis, dan efektif. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman geokultural melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Game Edukasi Geopoly Nusantara yang memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk memperkuat pemahaman geokultural siswa pada pembelajaran IPS. Pengembangan media melalui model ADDIE menghasilkan produk yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran IPS Fase D Kurikulum Merdeka serta karakteristik peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar secara sistematis dan terarah.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Game Edukasi Geopoly Nusantara mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, mendorong partisipasi aktif siswa, serta membantu siswa memahami keterkaitan antara kondisi geografis dan keragaman budaya Indonesia melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, media yang dikembangkan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang inovatif untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman geokultural mereka.

RECOMMENDATION

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemui selama proses pengembangan media, beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi hubungan kondisi geografis dengan keragaman budaya Indonesia untuk siswa kelas VIII SMP, sehingga penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media Game Edukasi Geopoly Nusantara pada materi IPS lainnya atau jenjang pendidikan yang berbeda.
2. Implementasi media dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian berikutnya perlu melibatkan sampel yang lebih besar dan sekolah dengan karakteristik yang beragam agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih baik.
3. Media Game Edukasi Geopoly Nusantara masih dikembangkan dalam bentuk board game. Penelitian berikutnya dapat mengintegrasikan teknologi digital, seperti aplikasi pendukung atau Augmented Reality (AR), untuk meningkatkan interaktivitas dan pengalaman belajar siswa.

REFERENCES

- Aditya Primayudha, Pratama Wiryatama, & Afina Lina Nurlaili. (2023). Pembuatan Gim Edukasi Sejarah Pertempuran Tiga Hari Surabaya Menggunakan Interactive Digital Narrative. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 1(4), 74–85. <https://doi.org/10.54066/jptis.v1i4.1270>
- Adriana, H., Rahmawati, N. D., & Sugiyono, E. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Liveworksheets Terhadap Kemampuan Numerasi Peserta Didik Jenjang SMK Pada Materi Trigonometri Kelas X. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1079–1093. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1815>
- Amahorseya, M. Z. F. A., & Mardiyah, S. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky Dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok Dengan Sudut Pengaman Di Tk Anak Mandiri Surabaya. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 16–28. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2024>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan

- Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Cole, M. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (E. Preface (ed.)). Harvard University Press.
- Dianov, S. Y. D. (2022). Culture Creating Capital of the Population as a Strategic Resource for Geocultural Branding of the City. *Journal of Perm State Institue of Culture*.
- Hukrandi, A. &. (2024). Desain Pembelajaran Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Model ADDIE: Kerangka Konseptual dan Praktik di Sekolah Dasar. *Shautut Tarbiyah*, 30, 137–146.
- Indriyani, D. (2024). Analisis Teori Cone of Experience Edgar Dale Pada Pembelajaran Ppkn Dengan Metode Jigsaw “Warung Hierarki.” *Journal Integralistik*, 35, 1–9.
- Khasanah, A. (2024). Efektivitas Teori Kerucut Pengalaman Terhadap. *Proceedings of Annual Islamic Conference for Learning and Management*, 1, 150–170.
- Khoirunnisa, I. (2024). Pengembangan Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 575–584.
- McPherson, P. J. (2021). “A metamorphosis of the educator”: A hermeneutic phenomenology study of the perceptions and lived experiences of the 6–12 educator in transitioning from teacher-centered to student-centered learning. *The Journal of Competency-Based Education*, 6(2), 1–11. <https://doi.org/10.1002/cbe.2.1230>
- Mujahidah, N., & Maddatuang, M. (2022). Peran Serta Masyarakat dalam Melestarikan Tradisi Mappadendang dalam Tinjauan Geografi Budaya. *LaGeografia*, 20(3), 366. <https://doi.org/10.35580/lageografia.v20i3.34533>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sulastri, D., & Nurhikmayati, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Pada Materi Perbandingan. *Development of Animaker-Based Learning Media to Improve Students ' Mathematical Reasoning Ability on Comparison Materials*. September, 131–143.
- Yulian Widya Saputra, Edwardus Iwantri Goma, Aisyah Trees Sandy, & Rahmadi. (2023). The Mappalili Tradition as a Form of Maintaining Agricultural Culture in South Sulawesi (Cultural Geography Perspective). *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 7(1), 181–189. <https://doi.org/10.36526/santhet.v7i2.2613>