SOSIOLIUM 8 (2) 2026

SOSIOLIUM

http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM

OPTIMALISASI EKOSISTEM SEKOLAH BERINTEGRITAS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS PLAY-WAY METHOD DI SMP KOTA SEMARANG

Asep Ginanjar[1]✉, Noviani Achmad Putri[2], Galih Mahardika Christian Putra[3], Muhammad Wildan Khunaefi[4], Gina Aliyatul Jannah[5], Gustin Tegar Rinanti[6], Ramadhan Adhy Sulistyo[7]

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Disubmit: Oktober 2026
Direvisi: Oktober 2026
Diterima: Oktober 2026

Keywords:
digital learning, local wisdom, Play-Way Method, social studies education

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah mitra menghadapi kendala keterbatasan media digital interaktif, dominasi metode ceramah dalam pengajaran, serta kurangnya integrasi kearifan lokal dan nilai-nilai integritas. Program ini mengembangkan media berbasis gim (*game-based media*) yang mengintegrasikan elemen-elemen tersebut. Program ini dilaksanakan bersama Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPS Kota Semarang dan SMP Negeri 22 Semarang dengan menerapkan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA). Jejak Integritas merupakan media permainan ular tangga raksasa berukuran 50 kotak yang terhubung dengan kode QR, Quizizz, Genially, dan Wordwall. Hasil respons Google Forms dari 30 siswa menunjukkan persepsi positif terhadap aspek keamanan papan permainan dan kejelasan visual (100%), serta akses kode QR, relevansi studi kasus integritas, pengalaman belajar, dan kolaborasi (96,7%). Temuan ini menunjukkan adanya penerimaan media secara positif, tetapi belum membuktikan perubahan karakter jangka panjang. Program ini menghasilkan media pembelajaran dan buku panduan permainan yang mendukung pembelajaran IPS secara kontekstual dan partisipatif.

Abstract

Social Studies learning in partner schools faces limited interactive digital media, lecture-dominated teaching, and inadequate integration of local wisdom and integrity values. This program developed game-based media integrating these elements. Conducted with the Social Studies Teachers' Working Group (MGMP IPS) of Semarang City and SMP Negeri 22 Semarang, the program applied the Participatory Rural Appraisal (PRA) approach. Jejak Integritas (Integrity Trail) is a giant 50-square snakes-and-ladders game linked to QR Codes, Quizizz, Genially, and Wordwall. Google Forms responses from 30 students showed positive perceptions of board safety and visual clarity (100%), and QR Code access, integrity-case relevance, learning experience, and collaboration (96.7%). These findings indicate positive media acceptance but do not establish long-term character change. The program produced learning media and a game guide supporting contextual, participatory Social Studies learning.

© 2026 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Gedung C1 Lantai 2 FISIPS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: asep.ginanjar@mail.unnes.ac.id

E-ISSN 2685-4929

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep mengenai masyarakat, tetapi juga pada kemampuan peserta didik memahami persoalan sosial dan mempertimbangkan nilai yang mendasari tindakan dalam kehidupan bersama. Dalam konteks pendidikan integritas, pembelajaran perlu menyediakan pengalaman yang memungkinkan peserta didik mengenali dilema, mendiskusikan pilihan, dan menghubungkan nilai dengan situasi sehari-hari. Namun, survei awal pada mitra MGMP IPS SMP Kota Semarang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif masih terbatas pada 35% guru, sekitar 60% pembelajaran masih didominasi ceramah, sekitar 70% guru berada pada kategori literasi digital sedang, dan belum terdapat perangkat pembelajaran yang secara terstruktur mengintegrasikan nilai integritas.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya jarak antara ketersediaan teknologi dan penggunaannya sebagai bagian dari desain pedagogis. Pemanfaatan media digital tidak dengan sendirinya menjamin pembelajaran yang bermakna, tetapi media perlu ditempatkan dalam aktivitas yang memiliki tujuan, aturan, umpan balik, dan hubungan yang jelas dengan konteks sosial peserta didik. Dichev dan Dicheva (2017) mengingatkan bahwa gamifikasi pendidikan memiliki potensi untuk mendukung motivasi dan keterlibatan, tetapi bukti tentang manfaat jangka panjangnya masih terbatas. Karena itu, evaluasi inovasi pembelajaran perlu membedakan penerimaan pengguna dari bukti perubahan belajar atau perilaku yang lebih luas.

Pendekatan berbasis permainan memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar melalui tindakan, aturan, interaksi, dan refleksi. Pyle dan Danniels (2017) menjelaskan pembelajaran berbasis bermain sebagai suatu kontinum yang melibatkan peran guru dalam menjaga keseimbangan antara tujuan pembelajaran dan ruang eksplorasi peserta didik. Dalam pembelajaran IPS, prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyajikan persoalan sosial sebagai tantangan yang perlu dibahas, bukan sekadar informasi yang dihafalkan. Meski demikian, permainan edukatif perlu dirancang secara sengaja agar aktivitas bermain tetap terhubung dengan konsep dan tujuan pembelajaran.

Konteks lokal juga penting karena nilai sosial dan integritas lebih mudah didiskusikan ketika dihubungkan dengan pengalaman budaya yang dikenal peserta didik. Sibarani (2012) membahas kearifan lokal sebagai pengetahuan dan nilai yang hidup dalam masyarakat serta dapat menjadi sumber pembelajaran. Dalam program ini, kearifan lokal Semarang dan Jawa Tengah, termasuk tradisi Dugderan dan etika kemasyarakatan, dipertemukan dengan pembahasan nilai integritas. Hubungan tersebut dimaksudkan untuk membantu peserta didik menafsirkan nilai seperti kejujuran, gotong royong, kesederhanaan, tanggung jawab, dan keadilan dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sosialnya.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian mengembangkan media Jejak Integritas, yaitu permainan ular tangga raksasa yang terhubung dengan kuis digital dan skenario dilema moral melalui *QR Code*. Artikel ini mendeskripsikan proses pengembangan dan penerapan media tersebut serta respons peserta didik yang dihimpun dalam evaluasi kegiatan. Fokus analisis dibatasi pada pelaksanaan program, karakteristik media, dan persepsi pengguna; artikel ini tidak mengklaim pengukuran eksperimental atas peningkatan kompetensi guru atau perubahan karakter jangka panjang.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan bersama MGMP IPS SMP Kota Semarang dengan SMP Negeri 22 Semarang sebagai mitra utama. Pendekatan pelaksanaan mengacu pada *Participatory Rural Appraisal* (PRA), yaitu pendekatan yang menempatkan pengetahuan dan partisipasi mitra sebagai bagian penting dalam mengidentifikasi kebutuhan serta merencanakan tindakan. Cornwall dan Jewkes (1995) menekankan bahwa pendekatan partisipatif memberi ruang bagi pengetahuan lokal dan keterlibatan pihak yang berkepentingan dalam proses refleksi dan tindakan. Dalam konteks kegiatan ini, guru mitra dilibatkan dalam pemetaan kebutuhan, pengembangan media, praktik penggunaan, dan pendampingan penerapan.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga rangkaian utama. Pertama, perencanaan dan pengorganisasian meliputi identifikasi kebutuhan

pembelajaran, koordinasi dengan mitra, penyiapan papan permainan dan dadu raksasa, pengembangan *QR Code*, serta pengaturan akses ke platform digital. Kedua, pelaksanaan mencakup sesi berbagi mengenai kearifan lokal, lokakarya media berbasis *Play-Way Method*, pelatihan penggunaan Quizizz, Genially, dan Wordwall, serta pendampingan penerapan media dalam pembelajaran IPS. Ketiga, *monitoring* dan evaluasi dilakukan melalui pengamatan pelaksanaan dan pengumpulan persepsi peserta didik menggunakan Google Form.

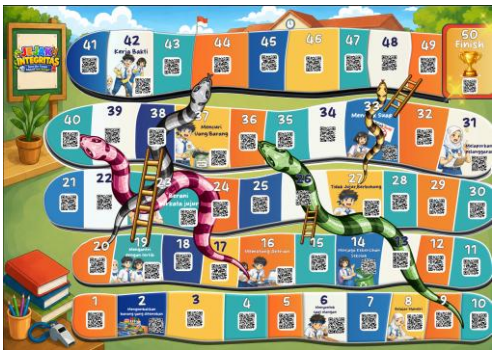
Produk yang diterapkan berupa papan ular tangga raksasa dengan 50 petak yang terhubung ke konten digital melalui *QR Code*. Pada petak tantangan, peserta didik mengakses kuis dan skenario dilema moral. Mekanisme permainan menggunakan sistem poin, penalti, dan bonus finis sebagaimana dijelaskan dalam panduan media. Aktivitas uji coba dilaksanakan di area sekolah, dengan peserta didik bermain dalam kelompok, memindai *QR Code* menggunakan gawai, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikan pilihan yang berkaitan dengan nilai integritas.

Data evaluasi yang dibahas dalam artikel berasal dari angket Google Form terhadap 30 peserta didik SMP Negeri 22 Semarang. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan persentase respons positif. Karena instrumen yang digunakan mengukur persepsi peserta didik setelah penerapan media, hasilnya ditafsirkan sebagai indikasi penerimaan, keterpahaman instruksi, pengalaman belajar, dan persepsi terhadap relevansi nilai. Data tersebut tidak diperlakukan sebagai pengukuran sebab-akibat, hasil *pre-test* dan *post-test*, atau bukti perubahan perilaku jangka panjang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

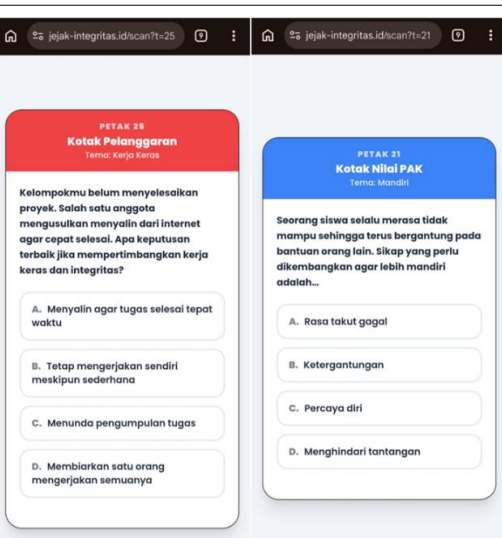
Pengembangan Media Jejak Integritas Negeri 1 Semarang

Jejak Integritas dirancang sebagai media pembelajaran hibrida yang menghubungkan pengalaman bermain secara fisik dengan sumber belajar digital. Papan ular tangga raksasa terdiri atas 50 petak dengan alur *zigzag*, dilengkapi dadu berukuran besar dan petak tantangan.



Gambar 1. Tampilan Pengguna Media Pembelajaran "Jejak Integritas"

QR Code pada petak tertentu menghubungkan peserta didik dengan kuis dan skenario dilema moral yang diakses melalui platform digital. Struktur tersebut membuat teknologi tidak hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian informasi, tetapi menjadi bagian dari alur permainan dan pengambilan keputusan.



Gambar 2. Tampilan Soal Dilema Moral pada Media Pembelajaran "Jejak Integritas"

Konten permainan memadukan nilai integritas dengan konteks kearifan lokal Semarang dan Jawa Tengah. Dalam tahap persiapan, tim pengabdi dan guru mitra membahas nilai-nilai lokal yang relevan, termasuk tradisi Dugderan dan etika kemasyarakatan, kemudian menghubungkannya dengan sembilan nilai integritas antikorupsi yang menjadi fokus kegiatan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sibarani (2012) bahwa kearifan lokal dapat dipahami sebagai sumber nilai yang tumbuh dalam kehidupan masyarakat. Dalam pembelajaran IPS, pengaitan tersebut menyediakan konteks untuk membahas hubungan antara tindakan individu, norma sosial, dan kepentingan bersama.

Aturan permainan dirancang agar keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh kecepatan mencapai garis akhir. Pemberian poin atas jawaban benar, pengurangan poin untuk jawaban salah atau terlambat, poin kemajuan berdasarkan baris papan, serta bonus finis. Petak tangga dan ular juga mengaitkan pergerakan permainan dengan jawaban kuis dan konsekuensi pilihan. Secara pedagogis, mekanisme ini memberi kesempatan untuk mendiskusikan hubungan antara keputusan, aturan, dan konsekuensi. Namun, mekanisme skor semata tidak otomatis menghasilkan internalisasi nilai. Guru tetap perlu memfasilitasi refleksi agar peserta didik memahami alasan etis di balik keputusan yang dibahas.

Pengembangan media melibatkan koordinasi tim pengabdi, guru mitra, serta penyiapan infrastruktur digital dan pendampingan teknis. Pada tahap pelaksanaan, guru dan peserta didik menggunakan papan permainan di area sekolah. Peserta didik bergiliran melangkah di petak, melempar dadu, memindai *QR Code*, menjawab kuis, dan berdiskusi dalam kelompok. Tim pendamping membantu menjelaskan aturan permainan dan memantau penggunaan platform digital. Dengan demikian, kegiatan tidak berhenti pada penyerahan produk, tetapi mencakup uji coba penggunaan dalam situasi pembelajaran.



Gambar 3. Peserta Didik menggunakan Media Pembelajaran "Jejak Integritas"

Respons peserta didik terhadap media

Evaluasi terhadap 30 peserta didik menunjukkan bahwa aspek teknis dasar media diterima secara positif. Seluruh responden (100%) menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa papan permainan terpasang dengan aman dan memiliki visual yang jelas. Persentase yang sama dilaporkan untuk kemudahan memahami instruksi pada kartu refleksi integritas. Sementara itu, 96,7% responden (29 peserta didik) memberikan respons positif terhadap kelancaran pemindaian *QR Code*. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan yang didampingi, media dapat diakses dan instruksinya dipahami oleh sebagian besar peserta didik.

Respons positif juga muncul pada aspek relevansi isi dan pengalaman belajar. Sebanyak 96,7% responden menilai kasus integritas berkaitan dengan permasalahan nyata di sekolah. Persentase yang sama dilaporkan untuk indikator bahwa tantangan permainan membantu mengenalkan nilai kearifan lokal, termasuk gotong royong, kejujuran, dan kesederhanaan. Selain itu, 96,7% responden menilai aktivitas belajar IPS di luar kelas membantu mereka menyerap pesan antikorupsi dibandingkan dengan hafalan materi. Karena data ini berasal dari persepsi peserta didik, hasilnya lebih tepat dibaca sebagai penilaian atas relevansi dan pengalaman belajar, bukan sebagai tes objektif pemahaman konsep.

Pada aspek afektif dan kolaborasi, 96,7% responden menilai aktivitas melempar dadu dan berpindah di papan sebagai pengalaman yang menyenangkan. Persentase yang sama menyatakan bahwa permainan kelompok mendorong kebersamaan, memberi ruang bagi kontribusi anggota, dan mendukung diskusi yang cepat serta adil. Sebanyak 96,7% juga menyatakan seluruh anggota kelompok terlibat aktif. Respons ini konsisten dengan rancangan permainan yang menggabungkan gerak fisik, tantangan, dan interaksi kelompok. Meski demikian, tanpa observasi terstruktur atau pembanding sebelum kegiatan, respons tersebut belum cukup untuk memastikan peningkatan keterampilan kolaborasi.

Pada indikator yang berkaitan dengan niat perilaku, 96,7% responden menyatakan bahwa aturan permainan mengingatkan mereka untuk tidak berlaku curang, memotivasi mereka menjadi agen integritas di sekolah, dan memperkuat komitmen menolak tindakan seperti menyontek, menyerobot antrean, atau menyuap. Hasil tersebut penting sebagai gambaran penerimaan pesan integritas, tetapi perlu dibedakan dari perilaku aktual. Dichev dan Dicheva (2017) menunjukkan bahwa klaim mengenai dampak jangka panjang gamifikasi perlu dinilai secara hati-hati karena bukti empirisnya tidak selalu memadai. Oleh karena itu, hasil evaluasi program ini tidak ditafsirkan sebagai bukti bahwa karakter peserta didik telah berubah secara menetap.

Implikasi bagi pembelajaran IPS dan keberlanjutan

Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa permainan fisik yang dihubungkan dengan kuis digital dapat digunakan sebagai alternatif untuk membawa pembahasan nilai integritas ke dalam pembelajaran IPS. Keunggulan yang paling jelas dari pelaksanaan ini adalah tersedianya media yang menggabungkan gerak, aturan, konten digital, dan diskusi dilema moral dalam satu rangkaian kegiatan. Desain tersebut relevan dengan gagasan Pyle dan Danniels (2017) mengenai pentingnya peran guru dalam menjaga hubungan antara aktivitas bermain dan tujuan pembelajaran. Guru tidak hanya bertindak sebagai operator media, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menafsirkan persoalan sosial dan mempertimbangkan konsekuensi keputusan.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi perlu disertai persiapan teknis. Pelaksanaan menggunakan *QR Code*, gawai, *platform web*, dan pemantauan alur permainan. Karena itu, pendampingan diperlukan untuk mengantisipasi kendala akses dan memastikan kegiatan tetap berjalan. Pengalaman ini menjadi pertimbangan ketika media digunakan kembali atau diadaptasi oleh guru lain. Ketersediaan panduan permainan yang memuat alur, pengoperasian *QR Code*, penskoran, dan pengelolaan permainan secara mandiri merupakan salah satu upaya untuk mendukung keberlanjutan.



Gambar 4. Panduan Penggunaan Media Pembelajaran "Jejak Integritas"

Dalam konteks pemberdayaan, jejaring MGMP IPS dapat menjadi ruang berbagi praktik baik dan memberi umpan balik terhadap media. Namun, belum tersedia pemantauan longitudinal untuk menguji keberlanjutan perubahan perilaku peserta didik. Evaluasi berikutnya perlu melengkapi angket persepsi dengan observasi pembelajaran, penilaian keterampilan guru, pengukuran pengetahuan, dan pemantauan penerapan nilai integritas dalam konteks sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian bersama MGMP IPS SMP Kota Semarang dan SMP Negeri 22 Semarang menghasilkan serta menerapkan media Jejak Integritas, yaitu permainan ular tangga raksasa 50 petak yang terhubung dengan *QR Code* dan *platform* digital Quizizz, Genially, serta Wordwall. Media mengintegrasikan permainan, kuis dilema moral, nilai integritas, dan konteks kearifan lokal untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Pelaksanaan program mencakup identifikasi kebutuhan, persiapan media, lokakarya dan pelatihan, pendampingan implementasi, serta evaluasi persepsi peserta didik.

Angket terhadap 30 peserta didik menunjukkan respons positif pada aspek aksesibilitas media, relevansi kasus, pengalaman belajar, dan kolaborasi. Sebanyak 100% responden memberikan respons positif terhadap keamanan papan dan kejelasan visual, sementara sejumlah indikator lainnya memperoleh respons positif sebesar 96,7%. Temuan tersebut menunjukkan penerimaan pengguna terhadap media dan potensinya sebagai alternatif pembelajaran IPS yang kontekstual. Akan tetapi, karena evaluasi berfokus pada persepsi setelah kegiatan, hasil ini belum membuktikan peningkatan pengetahuan secara terukur atau perubahan karakter jangka panjang. Keberlanjutan program perlu didukung oleh pemanfaatan panduan secara mandiri, berbagi praktik melalui MGMP, serta evaluasi lanjutan yang mencakup observasi dan pengukuran hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Cornwall, A., & Jewkes, R. (1995). What is participatory research? Social Science & Medicine, 41(12), 1667–1676. https://doi.org/10.1016/0277-9536(95)00127-S

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14, Article 9. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of

play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. Early Education and Development, 28(3), 274–289. https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771

Sibarani, R. (2012). Kearifan Lokal: Hakikat, Peran, dan Metodologi. Jakarta: Balai Pustaka.