

# Penggunaan Media *Game* Interaktif Sociopoly dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 1 Pandeglang

Muhammad Sukarno Hatta<sup>1\*</sup>, Tifani Shofa Azzahra<sup>2</sup>, Sekar Salsabilla<sup>3</sup>, Muhammad Rabih Pahlevi<sup>4</sup>, Maulana Fikri Rachmadi<sup>5</sup>, Rifki Survani<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
<sup>6</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
rifki@untirta.ac.id\*



e-ISSN: 2987-811X

**MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin**

<https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/maras>

Vol. 2 No. 4 Desember 2024

Page: 1964-1973

#### **Article History:**

Received: 30-11-2024

Accepted: 05-12-2024

**Abstrak** : Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap individu. Tujuan mendasar dari pendidikan adalah untuk membekali orang-orang dengan pengetahuan dan keterampilan yang mereka perlukan untuk sukses di dunia saat mereka melangkah maju. Definisi umum dari pendidikan adalah tindakan mewariskan informasi, praktik, dan nilai-nilai yang telah dihargai dan digunakan di masa lalu kepada generasi berikutnya. Dari pengajaran hingga pembelajaran, pendidikan menjadi proses yang berkelanjutan. Pengajaran dan pembelajaran di kelas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ketercapaian tujuan pendidikan. Guru dan siswa memainkan peran penting dalam kemampuan kelas untuk mendorong pembelajaran yang efektif. Agar siswa dapat terlibat, bersemangat, dan terdorong untuk dapat belajar dan mencapai hasil yang baik, guru perlu mengetahui cara untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Peneliti menggunakan media pembelajaran Sociopoly untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini. Dengan mengaitkannya dengan teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh Herbert Blumer berdasarkan pemikiran George Herbert Mead, interaksi sosial dibangun melalui penggunaan simbol-simbol bermakna yang memengaruhi perilaku individu dalam kelompok sosial tertentu (Blumer, 1969). Dari teori tersebut memberikan makna pembelajaran untuk siswa saat digunakan media berupa Sociopoly. Sehingga dikatakan bahwa media pembelajaran Sociopoly dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Pandeglang.

**Kata Kunci** : Motivasi Belajar; Media Pembelajaran; Sociopoly

## PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran menjadi salah satu fokus utama dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan besar yang dihadapi oleh pendidik adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap beberapa mata pelajaran, termasuk Sosiologi, yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik. Padahal, mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, memahami fenomena sosial, dan menanamkan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat (Trianto, 2010).

Proses pembelajaran Sosiologi sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kehilangan minat dan menjadi lebih pasif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan bentuk media pembelajaran baru yang dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik, menghibur, dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Salah satu inovasi tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Sociopoly. Sociopoly merupakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dirancang khusus untuk menyajikan materi Sosiologi melalui serangkaian pertanyaan dan tantangan terkait konsep-konsep yang diajarkan. Media ini menggabungkan unsur kompetisi, strategi, dan hiburan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, format permainan yang interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi secara kontekstual, sekaligus mengasah keterampilan sosial dan kerjasama (Hamzah & Muhlirarini, 2014).

Di SMAN 1 Pandeglang, implementasi metode pembelajaran berbasis permainan seperti Sociopoly menjadi langkah strategis untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Sosiologi. Dengan memanfaatkan media ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mampu menciptakan suasana yang kondusif untuk penguasaan materi secara mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Sociopoly dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMAN 1 Pandeglang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan penggunaan media Sociopoly di dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan guna menggali informasi terkait penggunaan media Sociopoly dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Pandeglang yang terletak di kecamatan Karang Tanjung, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Siswa-siswi kelas X-5 menjadi populasi pada penelitian ini dengan pengambilan sampel sejumlah 5 siswa yang kemudian menjadi informan penelitian. Data dikumpulkan

melalui wawancara bersama kelima siswa tersebut. Teori Interaksi Simbolik Herbert Blumer, yang berasal dari gagasan George Herbert Mead, menjadi dasar dari pertanyaan-pertanyaan yang digunakan sebagai instrumen, interaksi sosial dibangun melalui penggunaan simbol-simbol bermakna yang memengaruhi perilaku individu dalam kelompok sosial tertentu (Blumer, 1969). Simbol-simbol ini membantu siswa memahami dan memberikan makna terhadap pengalaman belajar mereka. Adapun teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki dampak signifikan terhadap stimulasi indera. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara lebih efektif. Media pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggembirakan bagi peserta didik, sehingga melibatkan aspek emosional dan mental mereka. Hal ini berpengaruh positif terhadap semangat belajar dan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sosiologi. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2007, hlm. 15), penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memunculkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar, yang juga memberi dampak psikologis yang positif bagi siswa.

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah pembelajaran. Terdapat tiga komponen yang perlu dicapai ketika pembelajaran, di antaranya psikomotor, afektif, serta kognitif. Penggunaan media pembelajaran dapat memfasilitasi pencapaian ketiga komponen yang telah disebutkan. Dengan adanya media, guru tidak akan kesulitan dalam mengelola pembelajaran karena dibantu dalam menyampaikan materi. Di samping itu, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat penyampaian pesan baik dalam bentuk materi atau informasi yang dapat disampaikan secara timbal balik. Artinya, siswa dapat menerima umpan balik dari guru atas aktivitas yang mereka lakukan. Tanpa umpan balik tersebut, siswa mungkin merasa usaha mereka sia-sia, yang dapat menurunkan motivasi mereka untuk melanjutkan tugas berikutnya. Dengan demikian, salah satu tujuan penting media pembelajaran adalah untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap pembelajaran tematik kelas X-5 di SMAN 1 Pandeglang, ditemukan bahwa siswa mulai merasa bosan dengan proses pembelajaran yang telah berlangsung di sekolah. Hal ini terlihat dari kurangnya motivasi siswa untuk bertanya dan berdiskusi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk berkreasi dan berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna membangkitkan minat dan motivasi siswa. Ketika siswa mulai kehilangan semangat dan motivasi, tugas pendidik adalah untuk mengembalikan antusiasme mereka dalam belajar. Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siapa saja menjadi sangat penting. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif Sociopoly yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas X-5.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan peneliti dinamakan Sociopoly. Sociopoly adalah media pembelajaran berbasis game digital yang dibuat melalui template situs web Flippity.net. Flippity adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan secara gratis untuk mengubah konten dari *template* di Google *Sheets* menjadi berbagai aktivitas atau permainan edukatif yang dapat diakses melalui situs web. Flippity dibuat oleh Steve Fortna yang merupakan *Technology Integration Specialist* sekaligus guru Bahasa Perancis. Beberapa game dan aktivitas yang dibuat juga dapat didesign sesuka penggunanya dan dapat dicetak.



**Gambar 1.** Halaman Utama Web Flippity.net

Berikut adalah berbagai jenis *game* edukatif flippity yang dapat digunakan dalam pembelajaran:

1. *Flashcard* : Aplikasi ini memungkinkan pembuatan *flashcard online* yang dilengkapi dengan audio. Media ini sangat berguna untuk memperkenalkan konsep-konsep dasar terkait topik yang akan diajarkan. Selain itu, kumpulan *flashcard* yang dibuat dapat diubah menjadi permainan mencocokkan dan dicetak dalam bentuk kuis.
2. *Quiz Show* : Permainan ini menyerupai kuis yang sering ditayangkan di televisi. Permainan ini akan lebih seru jika dimainkan dalam kelompok, seperti cerdas cermat. Setiap soal memiliki skor yang berbeda dan dapat dipilih berdasarkan topik atau subtopik sesuai dengan materi pelajaran.
3. *Randomizer* : Media ini berguna untuk melatih kemampuan siswa dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Guru dapat menyediakan beberapa kata kunci seperti siapa, apa, mengapa, dan di mana untuk membantu siswa mengembangkan ide dan menyampaikannya.
4. *Virtual Breakout* atau *Scavenger Hunt* : Mirip dengan kuis isian singkat, permainan ini dapat digunakan untuk me-*review* pelajaran atau sebagai *exit ticket*. Soal-soal bisa disusun secara berurutan atau acak, dan siswa harus menjawab dengan tepat untuk membuka gembok yang tersembunyi.
5. *Board Game* : Ini adalah permainan papan virtual yang bisa dimainkan dalam kelompok, mirip dengan permainan Ular Tangga atau Ludo. Pemain akan melempar dadu dan menjawab pertanyaan yang tertera pada kotak sesuai dengan nomor dadu yang muncul.
6. *Manipulatives* : Media ini sangat fleksibel untuk menampilkan kata kunci dalam bentuk *brainstorming*. Pengguna dapat melakukan *drag and drop* kata-kata kunci ke dalam berbagai bidang yang tersedia, seperti kolom atau diagram ven.

7. *Matching Game* : Dalam permainan ini, Anda dapat membuat pasangan antara teks dan gambar. Fitur audio juga dapat diaktifkan agar teks dilafalkan oleh sistem.
8. *Connecto Game* : Mirip dengan permainan Tic-Tac-Toe yang menggunakan kotak berisi X atau O. Siswa harus menjawab pertanyaan dengan benar untuk mengisi kotak, dan pemain yang berhasil membuat garis lurus dari tiga jawaban benar, baik secara horizontal, vertikal, atau diagonal, akan menang.
9. *Bingo* : Permainan ini sangat seru dimainkan dalam kelompok. Pertanyaan atau topik terkait pelajaran dapat dituliskan dalam permainan Bingo, kemudian dicetak dan dibagikan kepada pemain untuk dimainkan secara kelompok.
10. *Typing Test* : Media ini dirancang untuk meningkatkan kecepatan mengetik siswa. Konten pelajaran dimasukkan untuk diketik ulang oleh siswa, dan kecepatan serta akurasi pengetikan akan dihitung dan terekam secara otomatis.

Sesuai dengan namanya, Sociopoly terinspirasi dari *game* monopoli yaitu sebuah *game board* yang bisa dimainkan banyak orang. Sociopoly menggunakan *template* dari Flippity jenis *board game*. Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk menggunakan aplikasi Flippit yaitu :

1. Masuk ke situs web Flippity.net lalu pilih jenis *game board*.
2. Pilih *instruction*, maka akan muncul langkah-langkah cara membuatnya.
3. Klik tulisan "*this template*" dibawah teks *step 1*.
4. Isilah konten di google *sheets* dengan materi pembelajaran yang sudah disiapkan dan isi dengan gambar yang diinginkan.
5. Save dan *publish spreadsheet*, lalu pergi ke link yang ada di *spreadsheets*. Media pembelajaran siap digunakan.



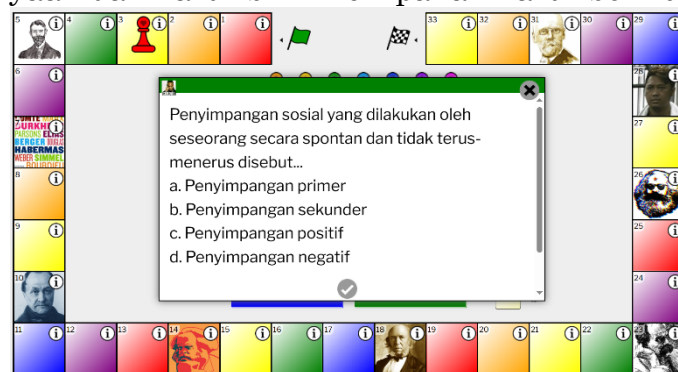
**Gambar 2.** Media Pembelajaran Sociopoly

Berikut merupakan cara penggunaan media Sociopoly yang dibuat dengan Flippity. Pada awal pembelajaran guru akan memberikan pengajaran dengan materi dengan substansial yang ada, lalu guru akan membagi kelas maksimal 8 kelompok sesuai jumlah pion yang ada. Permainan dimulai dengan masing-masing kelompok menentukan giliran untuk jalan terlebih dahulu. Barulah kelompok pertama mulai dengan perwakilan 1 orang untuk melempar dadu terlebih dahulu. Di dalam masing-masing kotak terdapat perintah seperti mengambil kartu biru atau kartu hijau seperti gambar berikut :



**Gambar 3.** Perintah pada Kotak Sel

Kemudian kelompok mengambil kartu yang diperintah, dimana kartu hijau berupa kartu pertanyaan dan kartu biru merupakan kartu bonus/kesempatan.



**Gambar 4.** Pertanyaan pada kartu hijau



**Gambar 5.** Kartu Biru/Bonus

Orang yang melempar dadu akan menjawab pertanyaannya, jika tidak bisa menjawab maka semua anggota kelompok tersebut yang akan mendapat hukuman. Dalam hal ini mediator memberi hukuman berupa bedak yang dicemong ke wajah anggota-anggota kelompok yang salah menjawab. Hal tersebut terus berjalan bergiliran tiap-tiap anggota kelompok sampai kelompok menyentuh sel kotak terakhir. Untuk kelompok yang sampai pada sel kotak terakhir dianggap sebagai pemenang, kemudian akan diberikan hadiah sesuai yang diberi oleh guru atau mediator.

### **Hasil Penggunaan Media Sociopoly dalam Pembelajaran di Kelas X-5**

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya Sociopoly, di kelas X5- memberikan dampak positif yang signifikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memotivasi. Hal ini tercermin dari

wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa, di mana mereka menyampaikan pengalaman mereka selama menggunakan media tersebut.

Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa merasa bahwa pembelajaran dengan media Sociopoly sangat menyenangkan dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam kelas. Putri Kazimah, misalnya, menyampaikan bahwa ia merasa senang dan termotivasi selama menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Hal serupa juga dirasakan oleh Shafa Salsabila, yang menyatakan bahwa permainan ini menciptakan suasana yang menyenangkan sekaligus mendukung pemahaman materi dengan lebih baik.

Selain itu, elemen interaktif dalam media Sociopoly menjadi salah satu daya tarik utama yang diakui oleh para siswa. Siti Solihat Maulida menggambarkan bahwa permainan ini membuat pembelajaran lebih menarik karena bersifat interaktif, menantang, dan relevan dengan materi yang diajarkan. Permainan ini juga mampu menjaga fokus siswa selama pembelajaran berlangsung, sehingga mereka lebih mudah memahami isi materi.

Permainan yang digunakan, seperti Kahoot dan permainan berbasis monopoli, juga memberikan pengalaman yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Siti Umi Prihatini, menyebut Kahoot sebagai elemen yang menarik, sementara Putri Kazimah merasa bahwa permainan monopoli yang diterapkan cukup memikat perhatian. Dengan kombinasi antara visual menarik, elemen kompetisi, dan tantangan dalam permainan, media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton.

Lebih jauh lagi, permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang nyaman. Shafa Salsabila menyampaikan bahwa permainan yang menarik ini membuat proses belajar menjadi lebih santai dan mendukung mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Hal ini diperkuat oleh Aan Rudiansyah, yang merasa bahwa media ini membuat pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, Sociopoly terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kenyamanan siswa. Dengan elemen-elemen interaktif yang mendukung kerja sama dan kompetisi sehat, permainan ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik sekaligus membantu siswa memahami materi secara mendalam. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai alat yang mampu mendorong keterampilan sosial dan kerja sama siswa. Hasil dari penerapan media Sociopoly ini menunjukkan potensi besar untuk diadaptasi dalam pembelajaran lain, terutama untuk menciptakan suasana yang lebih aktif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

### **Korelasi Media Pembelajaran Sociopoly dengan Teori Interaksi Simbolik**

Media pembelajaran berbasis permainan seperti Sociopoly memberikan dampak signifikan terhadap cara siswa berinteraksi dan belajar di kelas. Dalam perspektif Teori Interaksi Simbolik yang dikembangkan oleh Herbert Blumer berdasarkan pemikiran George Herbert Mead, interaksi sosial dibangun melalui penggunaan simbol-simbol bermakna yang memengaruhi perilaku individu dalam kelompok sosial tertentu (Blumer, 1969). Simbol-simbol ini membantu siswa memahami dan memberikan makna terhadap pengalaman belajar mereka.

### **Simbol dalam Permainan sebagai Pemicu Interaksi**

Setiap elemen dalam Sociopoly memiliki peran sebagai simbol yang menciptakan makna bagi siswa. Kartu hijau berisi pertanyaan dan kartu biru sebagai kesempatan ekstra, misalnya, menjadi simbol tantangan dan peluang dalam pembelajaran. Ketika siswa memainkannya, mereka terlibat dalam proses komunikasi dan interaksi kelompok, seperti berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok. Proses ini mencerminkan esensi dari teori interaksi simbolik, di mana individu menafsirkan simbol dalam konteks sosial untuk menciptakan makna bersama (Mead, 1934).

Dalam wawancara, Putri Kazimah mengungkapkan bahwa ia merasa termotivasi saat bermain Sociopoly karena permainan ini mendorong fokus dan melibatkan aktivitas interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa simbol permainan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga menghubungkan elemen simbolik dengan hasil akademik dan sosial.

### **Pembentukan Makna Melalui Interaksi**

Pembelajaran melalui Sociopoly juga memungkinkan siswa untuk membentuk makna dari pengalaman mereka melalui interaksi. Dalam permainan ini, setiap tindakan, seperti menjawab pertanyaan atau bekerja sama dalam kelompok, menjadi sarana bagi siswa untuk membangun pemahaman tentang materi pelajaran dan dinamika sosial. Sebagai contoh, Siti Solihat Maulida menyatakan bahwa permainan ini membantu siswa lebih fokus dan memahami materi secara lebih mendalam karena elemen interaktif dan menantang yang dihadirkan oleh media pembelajaran.

Menurut teori interaksi simbolik, makna tidak hanya ditentukan oleh individu, tetapi juga oleh konteks sosial di mana interaksi terjadi. Dengan demikian, pengalaman siswa dalam menggunakan media Sociopoly adalah hasil dari proses interpretasi simbol-simbol dalam permainan dan interaksi mereka dengan teman sekelas (Blumer, 1969).

### **Kompetisi dan Kerja Sama sebagai Simbol Interaksi Sosial**

Permainan Sociopoly juga mencerminkan pentingnya kerja sama dan kompetisi sehat dalam pembelajaran. Aspek ini terlihat jelas dari wawancara dengan Shafa Salsabila, yang menyebutkan bahwa tantangan dalam permainan dan kerja sama tim menjadi elemen paling menarik. Kompetisi dalam permainan ini bukan hanya tentang siapa yang menang, tetapi juga bagaimana siswa belajar untuk saling mendukung dan bekerja sama dalam kelompok mereka.

Dalam konteks teori interaksi simbolik, kerja sama dan kompetisi adalah simbol-simbol yang memperkuat struktur sosial dalam kelompok belajar. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga nilai-nilai sosial seperti kepercayaan, tanggung jawab, dan solidaritas (Mead, 1934).

### **Relevansi dengan Kehidupan Nyata**

Selain membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, penggunaan Sociopoly juga relevan dalam membentuk keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan nyata. Siti Umi Prihatini, misalnya, menyebutkan bahwa elemen seperti Kahoot dalam permainan ini menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Media ini membantu siswa mempraktikkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi, yang semuanya penting dalam kehidupan sehari-hari.

Interaksi sosial yang tercipta melalui permainan ini memungkinkan siswa untuk memahami bagaimana simbol-simbol tertentu dapat diterjemahkan ke dalam tindakan dan perilaku. Hal ini relevan dengan konsep *mind, self, and society* dalam teori interaksi simbolik, di mana individu belajar melalui refleksi terhadap simbol dan interaksi sosial (Blumer, 1969).

Berdasarkan perspektif teori interaksi simbolik, media pembelajaran Sociopoly berhasil menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya mendalam secara akademik, tetapi juga bermakna secara sosial. Penggunaan simbol-simbol dalam permainan memotivasi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Dengan demikian, media ini dapat menjadi pendekatan inovatif dalam pembelajaran sosiologi maupun bidang lainnya (Blumer, 1969; Mead, 1934).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Media dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi. Media yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih efektif, menciptakan lingkungan yang merangsang dan menarik bagi siswa, serta memengaruhi aspek emosional dan mental mereka. Hal ini berdampak positif pada motivasi belajar dan kondisi belajar, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sosiologi.

Tujuan utama penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar proses pembelajaran. Media membantu siswa memahami tiga aspek pembelajaran yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Media juga berfungsi untuk menyediakan informasi, seperti informasi atau bahan ajar, yang dapat dengan mudah disebarluaskan. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengambil tindakan dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran tanpa campur tangan guru.

Media pembelajaran interaktif, seperti Sociopoly sangat penting bagi siswa yang membutuhkan motivasi dan kegembiraan untuk terlibat dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini, yang dibuat melalui templat Flippity.net, dapat digunakan untuk merancang berbagai kegiatan atau permainan edukatif. Penelitian ini menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mengatasi tantangan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ali, H., & Rarini, M. (2014). Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika. *Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.*
- [2] Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- [3] Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [4] Blumer, H. (1986). *Symbolic interactionism: Perspective and method.* Univ of California Press.
- [5] Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society from the standpoint of a social behaviorist.*
- [6] Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.

- [7] Trianto, M. P. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. *Jakarta: Kencana*.
- [8] Sugiyanto. 2008. Concept Attainment Models dalam Pembelajaran Evaluasi Pengajaran di STAKN Palangkaraya. *Jurnal Telabang, 1(2)*, 25-44.