

## PENGGUNAAN MEDIA NYALAGAMES BERBASIS PEMBELAJARAN SOSIO-KULTURAL PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI SMA NEGERI 1 PONTIANAK

Oleh :

Tyara Apriyani<sup>1)</sup>, Iwan Ramadhan<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

<sup>1</sup>email: f1091231019@student.untan.ac.id

<sup>2</sup>email: iwan.ramadhan@untan.ac.id

---

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel :

Submit, 15 Oktober 2025  
Revisi, 20 Desember 2025  
Diterima, 24 Desember 2025  
Publish, 15 Januari 2026

#### Kata Kunci :

Mata Pelajaran Sosiologi,  
Media Nyalagames,  
Pembelajaran Sosio-Kultural.

---

### ABSTRAK

Pembelajaran Sosiologi di sekolah menengah sering dianggap abstrak, sehingga partisipasi dan motivasi siswa relatif rendah. Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, serta hasil penggunaan media *Nyalagames* berbasis pendekatan sosio-kultural pada pembelajaran Sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian mencakup satu guru Sosiologi dan 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran dirancang dengan mengintegrasikan *Nyalagames* ke dalam RPP dan menyesuaikan materi dengan konteks budaya lokal. Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif melalui permainan, diskusi kelompok, dan refleksi konsep. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman, serta kemampuan menghubungkan teori dengan realitas sosial. Dengan demikian, *Nyalagames* berbasis sosio-kultural dapat menjadi inovasi efektif dalam menciptakan pembelajaran Sosiologi yang lebih kolaboratif dan bermakna.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



---

#### Corresponding Author:

Nama: Tyara Apriyani  
Afiliasi: Universitas Tanjungpura  
Email: f1091231019@student.untan.ac.id

---

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing di era globalisasi. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pada jenjang pendidikan menengah, mata pelajaran Sosiologi memiliki peran strategis dalam membekali siswa untuk memahami fenomena sosial, nilai, norma, serta dinamika masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran Sosiologi diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kepekaan sosial, serta sikap toleran (Lubis, Tasha Aina, Prayudha, Rahman, & Yusnaldi, 2023). Temuan (Nadeak et al., 2024) menegaskan bahwa pembelajaran Sosiologi tidak boleh hanya

berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga harus memperkuat dimensi afektif agar siswa mampu menjadi warga masyarakat yang reflektif dan partisipatif.

Namun, pada praktiknya banyak siswa menganggap Sosiologi sebagai mata pelajaran yang abstrak dan kurang menarik, sehingga motivasi dan keterlibatan aktif siswa sering rendah. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Sosiologi di sekolah seringkali menghadapi kendala. Banyak siswa memandang Sosiologi sebagai mata pelajaran yang abstrak, teoritis, dan membosankan sehingga mengurangi minat belajar (Puteri & Rochana, 2022). Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) juga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ulfadilah, Darmiyanti, & Munafiah, 2023). Oleh karena itu,

diperlukan inovasi dalam model maupun media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, sekaligus relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kaharuddin, Iskandar, Ansurlawarlin, Zahar, & Nuramal, 2022) yang menegaskan bahwa siswa lebih mudah memahami materi sosiologi ketika pembelajaran dikaitkan dengan realitas kehidupan mereka.

Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran inovatif, terutama game-based learning (GBL). Penelitian terkini menunjukkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa secara keseluruhan, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Misalnya, dalam IPA, (Safitri, Rahmania, Putri, & Jumadi, 2025) menyimpulkan bahwa GBL berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Begitu juga (Al-Khayat, Gargash, & Atiq, 2023) menemukan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa. Seiring perkembangan teknologi digital, pemanfaatan media berbasis game-based learning menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep siswa (Prensky, 2001) (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2019). Temuan ini diperkuat oleh (Saputra, 2021) yang membuktikan bahwa game edukatif meningkatkan pemahaman konsep sosial dan mendorong siswa berpikir kritis.

Media yang mulai digunakan adalah *Nyalagames*, yaitu aplikasi permainan edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar secara interaktif. Penggunaan *Nyalagames* diharapkan dapat membantu siswa memahami materi Sosiologi secara lebih kontekstual dan menarik. *Nyalagames* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang mengintegrasikan unsur sosio-kultural dalam setiap skenarionya. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan edukatif, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama siswa. *Nyalagames* menyajikan berbagai simulasi kasus sosial, seperti konflik antarkelompok, perbedaan nilai budaya, serta praktik gotong royong. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep sosiologi secara kontekstual, sesuai dengan realitas sosial yang mereka alami sehari-hari. Penelitian (Pembelajaran et al., 2025) juga menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti *Nyalagames* dalam pembelajaran sosiologi terbukti meningkatkan partisipasi siswa serta memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek.

Dalam pembelajaran sosiologi, pendekatan sosio-kultural penting karena menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup siswa serta konteks budaya mereka. Teori (Hes & Reider, 1985) menekankan bahwa proses belajar dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya tempat siswa berada.

Belajar tidak hanya merupakan proses individual, tetapi juga hasil dari kolaborasi dengan orang lain dalam konteks sosial. Konsep utama teori ini meliputi Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), scaffolding, peran bahasa dan alat budaya, serta pentingnya interaksi sosial. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan dukungan sementara (scaffolding) hingga siswa mampu menguasai konsep secara mandiri. (Hidayati, Weriana, Suryana, & Abdurrahmansyah, 2023) menegaskan bahwa penerapan teori sosio-kultural Vygotsky dalam pembelajaran berbasis digital memperkuat kerja kolaboratif antar siswa.

SMA Negeri 1 Pontianak sebagai salah satu sekolah unggulan memiliki peran strategis dalam mengimplementasikan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap sosial siswa. Melalui pembelajaran Sosiologi yang berbasis multikultural dan kearifan lokal, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai toleransi, empati, solidaritas, dan penghargaan terhadap perbedaan yang ada di lingkungannya. Dengan demikian, sekolah dapat menjadi ruang strategis dalam membangun kesadaran multikultural sejak dini. Penerapan teori sosio-kultural Vygotsky dalam pembelajaran Sosiologi di kelas X dapat terlihat melalui penggunaan media *Nyalagames* yang berbasis pada konteks sosial dan budaya siswa.

Namun, tantangan muncul ketika harus mengajar mata pelajaran sosiologi berbasis sosio-kultural menggunakan media *Nyalagames* khususnya pada kelas X J. Penelitian ini dilatarbelakangi karena Kelas X J memiliki karakteristik siswa yang heterogen dari segi latar belakang sosial dan budaya. Penggunaan Media *Nyalagames* juga sudah sering digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar. namun dalam pembelajaran sosiologi masih ditemukan berbagai permasalahan, seperti rendahnya partisipasi siswa, dominasi metode konvensional berupa ceramah yang membuat pembelajaran terasa monoton, serta kesulitan siswa dalam mengaitkan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari. Selain itu, kerja kelompok yang dilakukan sering kali tidak berjalan efektif. Hal ini serupa dengan temuan (Wafa et al., n.d.) yang menyebutkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sosial perlu dikombinasikan dengan strategi kolaboratif agar lebih optimal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas X J membutuhkan inovasi media yang interaktif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *Nyalagames* berbasis pembelajaran sosio-kultural dipandang relevan untuk membantu siswa lebih aktif, mampu berkolaborasi, serta menghubungkan materi sosiologi dengan pengalaman sosial-budaya mereka secara lebih

kontekstual. Oleh karena itu, evaluasi terhadap efektivitas penggunaan *Nyalagames* dalam pembelajaran sosiologi di kelas X J menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil penggunaan media *Nyalagames* berbasis pembelajaran sosio-kultural dalam pembelajaran sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 1 Pontianak pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Peneliti berupaya untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Nyalagames* berbasis pembelajaran sosio-kultural dalam pembelajaran sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Hal ini didasarkan pada karakteristik penelitian kualitatif, di mana peneliti berperan langsung sebagai pengumpul data utama.

Penelitian ini memanfaatkan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran dan lima siswa sebagai informan utama yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Subjek penelitian terdiri dari satu guru Sosiologi dan 36 siswa kelas X J. Adapun sumber data sekunder adalah studi dokumentasi berupa Modul ajar, foto kegiatan, dan hasil evaluasi siswa sehubungan dengan pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Nyalagames* berbasis pembelajaran sosio-kultural dalam pembelajaran sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak. Teknik observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Nyalagames* berbasis pembelajaran sosio-kultural dalam pembelajaran sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak, yaitu: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media *Nyalagames* berbasis pembelajaran sosio-kultural dalam pembelajaran sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak. Data dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Teknik keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian bagian perencanaan Pembelajaran Sosiologi Dengan Menggunakan Media *Nyalagames* Berbasis Sosio-Kultural di Kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Sosiologi kelas X J, observasi perencanaan pembelajaran, serta analisis dokumen modul

ajar/Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), ditemukan bahwa proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Nyalagames* telah disusun secara sistematis dan sesuai dengan prinsip pembelajaran sosio-kultural. Guru menyusun perangkat pembelajaran dengan menekankan pada keterlibatan aktif siswa, pemanfaatan konteks sosial budaya lokal, serta penggunaan teknologi digital sebagai media interaktif. Pada dokumen modul ajar/RPP, guru mencantumkan tujuan pembelajaran yang selaras dengan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum yang berlaku, yaitu meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap fenomena sosial di masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru merancang kegiatan pembelajaran dengan menyisipkan *Nyalagames* sebagai media utama. *Nyalagames* digunakan sebagai sarana simulasi interaktif yang menampilkan skenario permasalahan sosial, seperti konflik antarkelompok, perbedaan norma, serta proses sosialisasi di lingkungan masyarakat. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk mempraktikkan pemahaman konsep sosiologi dalam situasi yang lebih kontekstual.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pemilihan *Nyalagames* bukan semata karena faktor kebaruan teknologi, melainkan lebih pada potensi media ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru juga menekankan bahwa dalam perencanaannya, *Nyalagames* dipadukan dengan pendekatan sosio-kultural yang menekankan pada kolaborasi antarsiswa, interaksi sosial, dan pemahaman terhadap konteks budaya setempat. Selain itu, perencanaan pembelajaran juga mencakup penentuan strategi dan metode yang sesuai. Guru memadukan metode diskusi, tanya jawab, dan presentasi hasil permainan, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga sosial dan afektif. Dalam tahap perencanaan, guru menetapkan bahwa kegiatan pembelajaran dibagi dalam tiga fase, yaitu: (1) pengantar materi melalui apersepsi dan pemantik berupa fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan siswa, (2) pelaksanaan permainan *Nyalagames* secara berkelompok, dan (3) refleksi serta evaluasi hasil pembelajaran. Struktur ini disusun agar siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain dengan konsep teoretis yang dipelajari.

Dari hasil observasi, ditemukan bahwa perencanaan guru telah mempertimbangkan faktor kesiapan sarana prasarana, seperti ketersediaan perangkat komputer/laptop dan jaringan internet. Guru juga menyiapkan alternatif berupa penggunaan gawai pribadi siswa apabila sarana sekolah terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa guru berupaya mengantisipasi hambatan teknis yang mungkin muncul agar pembelajaran tetap berjalan efektif.

Jika dianalisis dari perspektif teori sosio-kultural (Hes & Reider, 1985), perencanaan pembelajaran ini sudah sesuai dengan prinsip bahwa pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi sosial dan mediasi alat budaya. *Nyalagames* dalam hal ini

berfungsi sebagai cultural tool yang membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman bermain yang bersifat kolaboratif. Dengan bekerja dalam kelompok, siswa berada dalam zone of proximal development (ZPD) di mana mereka saling membantu untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan, sekaligus memperkuat pemahaman konsep sosiologi. (Nadeak et al., 2024) juga menegaskan pentingnya perencanaan pembelajaran sosiologi yang mengaitkan materi dengan pengalaman hidup siswa. (Pembelajaran et al., 2025) maharanimenemukan bahwa integrasi media digital dalam perencanaan pembelajaran membantu siswa lebih aktif menghubungkan teori dengan konteks sosial-budaya mereka.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan penggunaan media *Nyalagames* pada pembelajaran Sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak sudah dirancang secara matang. Perencanaan ini tidak hanya memperhatikan aspek kurikulum, tetapi juga kebutuhan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak melalui media yang kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman belajar sosio-kultural. Hal ini menjadi dasar penting dalam mendukung proses pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

#### *Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Dengan Menggunakan Media *Nyalagames* Berbasis Sosio-Kultural di Kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak*

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Nyalagames* pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara dengan guru serta siswa, pembelajaran berlangsung dalam tiga tahap utama, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti dengan penggunaan *Nyalagames*, dan tahap penutup berupa refleksi serta evaluasi.

Pada tahap pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari siswa. Misalnya, guru memantik diskusi tentang fenomena konflik sosial yang terjadi di lingkungan sekolah maupun masyarakat sekitar. Siswa diajak menyebutkan contoh nyata seperti perbedaan pendapat antarkelompok kelas atau perbedaan norma antar lingkungan tempat tinggal mereka. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa sekaligus mempersiapkan konteks bagi penggunaan *Nyalagames*. Observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias ketika guru menyuguhkan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan mereka, karena hal tersebut memberikan

relevansi langsung terhadap materi pelajaran.



Gambar 1. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Media *Nyalagames*

Tahap inti merupakan bagian yang paling penting, di mana media *Nyalagames* digunakan secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang. Setiap kelompok diberikan akses ke perangkat yang sudah terpasang aplikasi *Nyalagames*. Dalam simulasi permainan, siswa dihadapkan pada berbagai skenario masalah sosial, seperti kesenjangan sosial, benturan nilai antar kelompok, atau tantangan dalam proses sosialisasi. Melalui permainan ini, siswa diminta untuk mengambil keputusan, bernegosiasi, dan mencari solusi bersama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa interaksi antar siswa meningkat secara signifikan selama tahap ini. Mereka berdiskusi untuk memilih langkah terbaik dalam permainan, berbagi pendapat, dan terkadang berdebat untuk mempertahankan argumen mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila kelompok mengalami kesulitan. Beberapa siswa menyampaikan dalam wawancara bahwa pembelajaran dengan *Nyalagames* membuat materi yang biasanya abstrak menjadi lebih konkret, karena mereka dapat langsung mempraktikkan konsep sosiologi dalam simulasi yang menyerupai kenyataan.

Selain itu, penggunaan *Nyalagames* juga mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif. Siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi membantu teman-temannya yang kesulitan memahami alur permainan atau konsep materi. Hal ini selaras dengan teori Vygotsky (1978) mengenai zone of proximal development (ZPD), di mana interaksi sosial dalam kelompok dapat meningkatkan pemahaman siswa yang awalnya masih berada pada level rendah. (Hidayati et al., 2023) yang menegaskan bahwa media digital berbasis kolaborasi memperkuat interaksi siswa dalam memahami konsep abstrak. (Kaharuddin et al., 2022) juga menekankan bahwa pembelajaran sosiologi akan lebih bermakna ketika dikaitkan dengan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti yang juga tampak dalam pelaksanaan *Nyalagames* di kelas X J. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada individu, tetapi juga membangun budaya belajar yang kolektif.

Pada tahap penutup, guru mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi atas pengalaman bermain *Nyalagames*. Setiap kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusi mereka, menjelaskan keputusan yang diambil, serta mengaitkannya dengan konsep sosiologi seperti konflik, integrasi, atau nilai sosial. Refleksi ini membantu siswa untuk meneguhkan pemahaman mereka dan menghubungkannya dengan teori yang ada dalam buku pelajaran. Guru kemudian memberikan umpan balik dan menekankan poin-poin penting dari pembelajaran hari itu.

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran dengan *Nyalagames* berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, partisipatif, dan kontekstual. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor aktif yang terlibat dalam proses pemecahan masalah sosial. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih bermengat mengikuti pelajaran sosiologi karena metode ini berbeda dari pembelajaran konvensional yang biasanya hanya berupa ceramah dan diskusi biasa. Dari perspektif akademik, pelaksanaan ini mendukung pendekatan sosio-kultural dalam pembelajaran, di mana siswa belajar melalui interaksi sosial, penggunaan alat budaya, dan konteks nyata kehidupan sehari-hari. Selain itu, kegiatan ini juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan critical thinking, collaboration, communication, dan creativity.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Nyalagames* berbasis sosio-kultural di kelas X J 1. SMA Negeri 1 Pontianak berjalan efektif. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep sosiologi yang abstrak, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Hasil Pembelajaran Sosiologi Dengan Menggunakan Media *Nyalagames* Berbasis Sosio-3. Kultural di Kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak?

Evaluasi pembelajaran merupakan tahap penting dalam mengukur keberhasilan penerapan media *Nyalagames* berbasis sosio-kultural pada mata 4. pelajaran Sosiologi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen penilaian, evaluasi dilakukan guru melalui kombinasi penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor, yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan pendekatan yang digunakan.

Pada aspek kognitif, guru menggunakan tes tertulis berupa soal uraian yang mengukur pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sosiologi yang dipraktikkan dalam permainan, seperti konflik sosial, interaksi sosial, dan peran nilai dalam masyarakat. Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab dengan baik, khususnya dalam memberikan contoh konkret dari fenomena sosial. Dari wawancara dengan guru, diketahui bahwa peningkatan pemahaman ini

dipengaruhi oleh pengalaman langsung siswa ketika bermain *Nyalagames*, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan menjelaskan konsep secara aplikatif.

Evaluasi aspek afektif dilakukan dengan mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran, terutama dalam hal kerjasama, toleransi, dan keterlibatan dalam diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif memberikan pendapat, saling menghargai, dan berusaha menyelesaikan tantangan permainan secara bersama-sama. Guru mencatat adanya peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan argumen di depan kelas saat sesi presentasi. Hal ini mengindikasikan bahwa *Nyalagames* tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga sikap sosial yang mendukung pembelajaran sosiologi berbasis sosio-kultural.

Sementara itu, evaluasi aspek psikomotor terlihat dari keterampilan siswa dalam menggunakan media digital serta kemampuan mereka mengoperasikan *Nyalagames*. Observasi memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan teknis yang berarti, meskipun pada awalnya ada beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan alur permainan. Namun, dengan adanya kerjasama dalam kelompok, kendala tersebut dapat diatasi. Guru juga menilai keterampilan komunikasi siswa melalui presentasi hasil diskusi, yang menunjukkan peningkatan dalam menyampaikan ide secara runtut dan logis.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *Nyalagames* berdampak positif:

Motivasi belajar meningkat

30 dari 36 siswa menyatakan lebih semangat belajar Sosiologi karena metode ini berbeda dengan ceramah.

Pemahaman konsep lebih baik

Nilai rata-rata evaluasi formatif mencapai 82, lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya yang rata-rata 74.

Keaktifan siswa meningkat

Observasi mencatat 78% siswa aktif dalam diskusi, sedangkan pada pembelajaran sebelumnya hanya sekitar 55%.

Internalisasi nilai budaya local

Siswa lebih mudah mengaitkan materi Sosiologi dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, mereka mampu menjelaskan relevansi sistem gotong royong dalam acara adat Melayu dengan teori solidaritas sosial Durkheim.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Syahid et al., 2024) yang menyebutkan bahwa media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep sosial melalui simulasi nyata. Hasil serupa ditunjukkan oleh (Saputra, 2021) bahwa game edukatif mendorong siswa berpikir kritis sekaligus menumbuhkan motivasi belajar. S. (Wafa et al., n.d.) menemukan bahwa media digital interaktif seperti *Nyalagames* memperkuat kemampuan kolaboratif

siswa, meskipun tetap memerlukan pendampingan guru agar tidak terjadi kesenjangan pemahaman.

Hasil wawancara dengan siswa memperkuat temuan tersebut, di mana mereka menyatakan bahwa evaluasi yang dilakukan guru terasa lebih menyenangkan dibandingkan ujian konvensional. Menurut mereka, pengalaman langsung dari permainan membantu mengingat materi lebih lama dan membuat pembelajaran terasa tidak membosankan. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa mereka lebih memahami bagaimana konsep-konsep sosiologi diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Jika dianalisis berdasarkan teori (Hes & Reider, 1985), evaluasi yang dilakukan guru sudah selaras dengan prinsip sosio-kultural, yaitu menilai proses pembelajaran tidak hanya dari hasil akhir, tetapi juga dari interaksi sosial dan pengalaman kolaboratif siswa. Evaluasi ini juga berfungsi sebagai scaffolding untuk membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui pengalaman nyata. (Pembelajaran et al., 2025) dan (Nadeak et al., 2024) juga menekankan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis sosio-kultural lebih efektif jika memperhatikan perkembangan kognitif sekaligus sikap sosial siswa, bukan sekadar capaian akademik.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi penggunaan media *Nyalagames* berbasis sosio-kultural di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak telah dilaksanakan secara komprehensif. Evaluasi ini tidak hanya mengukur capaian akademik siswa, tetapi juga perkembangan sikap sosial, keterampilan kolaborasi, serta kemampuan mengaitkan konsep dengan realitas sosial. Hal ini membuktikan bahwa media *Nyalagames* dapat mendukung proses penilaian yang lebih holistik, sesuai dengan karakteristik pembelajaran sosiologi yang menekankan keterpaduan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

#### 4. KESIMPULAN

Bagian Penggunaan media *Nyalagames* berbasis sosio-kultural pada pembelajaran Sosiologi di kelas X J SMA Negeri 1 Pontianak terbukti efektif. Perencanaan pembelajaran dilakukan secara matang dengan mengaitkan materi pada budaya lokal. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung interaktif melalui simulasi dan diskusi kelompok. Hasil pembelajaran menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman konsep, keaktifan siswa, serta kemampuan mengintegrasikan nilai budaya lokal dalam teori Sosiologi.

Dengan demikian, media *Nyalagames* layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Sosiologi maupun mata pelajaran lain yang menekankan aspek sosial dan budaya.

#### 5. REFERENSI

Al-Khayat, M. R., Gargash, M. U., & Atiq, A. F. (2023). The effectiveness of game-based learning in enhancing students' motivation and cognitive skills. *Journal of Education and Teaching Methods ISSN*, 2(3), 50–62.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Does Gamification Work? *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, January*(6–9), 3025–3034.

Hes, J. P., & Reider, I. (1985). Computerized tomography in psychiatry. *Harefuah*, 108(3–4), 101–103. <https://doi.org/10.3928/0048-5713-19850401-09>

Hidayati, S., Weriana, W., Suryana, E., & Abdurrahmansyah, A. (2023). Perkembangan Kognitif Menurut Teori Sosio-Kultural dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6706–6714. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2305>

Kaharuddin, K., Iskandar, I., Ansurlawarlin, A., Zahar, M. N. A., & Nuramal, N. (2022). Study Of Learning Opportunities And Challenges Based On Digital Pandemic Era. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 51–64. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v3i1.131>

Lubis, L. A., Tasha Aina, M. A., Prayudha, R., Rahman, P., & Yusnaldi, E. (2023). Sosiologi Pendidikan dalam Membentuk Karakter (Sudut Pandang Islam). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29509–29514. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/11729%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/11729/9060>

Nadeak, O., Sigiro, L., Siregar, S., Sembiring, T., Tansliova, L., & Siregar, R. (2024). Pembelajaran Afektif: Kunci Sukses dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 1101–1106. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i2.2515>

Pembelajaran, D., Di, S., Luhak, S., Duo, N. A. N., Pgri, U., & Barat, S. (2025). 3 1,2,3, 10(September), 305–312.

Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1–26. Retrieved from <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>

Puteri, F. K., & Rochana, T. (2022). Pembelajaran Sosiologi Berbasis E-Learning Selama Masa Pandemi Covid-19 Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Semarang. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 11(1), 103–114. <https://doi.org/10.15294/solidarity.v11i1.5880>

Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A systematic Review. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>

Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>

Syahid, A., Ikrimah, Khairunnisa, Luciana, Nadia, Aulia, P., ... Zumyati. (2024). Manfaat Penggunaan Media Sosial Untuk Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Dan Berbagi Pengetahuan, 2(3), 454–474.

Ulfadilah, I., Darmiyanti, A., & Munafiah, N. (2023). Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Pembelajaran. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 8(2), 169. <https://doi.org/10.18592/jea.v8i2.7735>

Wafa, N., Ismiyanti, Y., Guru, P., Dasar, S., Islam, U., Agung, S., ... Agung, S. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Media Digital Interaktif Terhadap, 2(2), 2612–2619.