

Evaluation of Konselopoly Quest as Educational Media in Riverside Schools Through the CIPP Model

Muhammad Syauqie Rizaldin¹⁾, Hendro Yulius Suryo Putro²⁾, dan Muhammad Arsyad³⁾

^{1,2,3}Bimbingan dan Konseling, Universitas Lambung Mangkurat

^{1,2,3} Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Kayu Tangi, Banjarmasin, 70124

E-mail: syauqierizaldin88@gmail.com¹⁾, hendro.putro@ulm.ac.id²⁾, arsyad.bk@ulm.ac.id³⁾

ABSTRACT

This study purpose to evaluate the implementation of Konselopoly Quest as an educational medium in riverside schools using the Context, Input, Process, and Product (CIPP) evaluation model. A qualitative approach was employed involving students from SMA Negeri 12 Banjarmasin selected through purposive sampling. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation and analyzed using the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that, in the context dimension, the game successfully created a more engaging and interactive learning environment, although the content was not fully aligned with students' academic needs. In the input dimension, the visual design and overall appearance were perceived positively, while the use of foreign terms and game mechanics required further simplification. In the process dimension, the game enhanced students' social interaction, teamwork, participation, and critical thinking skills, despite uneven levels of involvement influenced by group dynamics. In the product dimension, the game contributed positively to students' understanding of Pancasila Student Profile values, social skills, and self-confidence. However, its impact on long-term learning motivation and comprehensive understanding of wetland environments remained limited. Overall, Konselopoly Quest was found to be a reasonably effective educational medium that promotes active, communicative, and enjoyable learning experiences, although improvements are still needed in terms of content, language, game mechanics, and implementation strategies.

Keywords: *Konselopoly Quest, educational media, CIPP evaluation, Wetlands.*

Evaluasi Permainan *Konselopoly Quest* sebagai Media Edukasi di Sekolah Bantaran Sungai Dengan Pendekatan Model CIPP

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai bagaimana permainan *Konselopoly Quest* digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang terletak di tepi sungai, dengan menerapkan model evaluasi CIPP yang mencakup konteks, input, proses, dan hasil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan melibatkan siswa dari SMA Negeri 12 Banjarmasin, yang dipilih dengan metode purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam, pengamatan langsung, dan pengumpulan dokumen, lalu data tersebut dianalisis menggunakan metode Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap yaitu mengurangi data, menyajikan data, dan membuat kesimpulan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dalam hal konteks, permainan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, meskipun materi yang diberikan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Dalam hal input, desain visual, warna, dan tampilan permainan dianggap menarik, tetapi penggunaan kata asing dan cara bermain masih perlu dijelaskan secara lebih sederhana. Dalam hal prosesnya, permainan dapat meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, partisipasi, serta kemampuan berpikir kritis para siswa, meskipun tingkat keterlibatan mereka tidak merata dan masih dipengaruhi oleh dinamika kelompok. Dari segi produk, permainan ini membantu siswa memahami nilai-nilai Profil Siswa Pancasila, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri, tetapi belum memberikan dampak yang besar terhadap motivasi belajar jangka panjang serta pemahaman yang mendalam tentang lingkungan lahan basah. Secara umum, *Konselopoly Quest* cukup berhasil sebagai media pembelajaran alternatif yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, lebih berkomunikasi, dan lebih menyenangkan, meskipun masih perlu dikembangkan di beberapa aspek seperti materi, bahasa, mekanisme permainan, dan strategi penerapannya.

Kata Kunci: *Konselopoly Quest, media edukasi, evaluasi CIPP, Lahan Basah.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik dapat meningkatkan kompetensi individu dan daya saing suatu negara. Tantangan dalam dunia pendidikan, terutama di daerah terpencil seperti sekolah-sekolah di bantaran sungai, masih menjadi perhatian serius. Program pendidikan berbasis edupreneurship sangat efektif diterapkan untuk menjembatani keterbatasan sumber daya daerah dengan pendekatan kurikulum kontekstual dan digital (Istiningsih & Rohman, 2022). Akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan dan minimnya inovasi dalam pembelajaran sering kali menjadi hambatan dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa (Chan & Lo, 2021). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media edukatif berbasis permainan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Tella dkk., 2025) menggaris bawahi bahwa permainan edukatif berbasis lokal dapat meningkatkan kesadaran lingkungan siswa dan memperkuat keterikatan mereka terhadap budaya lokal. Sementara itu, penelitian oleh (Czauderna & Guardiola, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kerja sama siswa. Penerapan permainan edukatif ini dapat menjadi solusi dalam menghadapi keterbatasan akses terhadap sumber daya pembelajaran di daerah terpencil (Eutsler, 2020). Studi oleh (Papp dkk., 2021) menyoroti bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring, yang sangat relevan dalam kondisi sekolah-sekolah bantaran sungai yang menghadapi tantangan geografis dan teknis. Maka dari itu permainan edukatif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterampilan siswa. Permainan berbasis lokal dapat menumbuhkan kesadaran lingkungan dan budaya, sementara permainan kolaboratif meningkatkan berpikir kritis dan kerja sama. Selain itu, permainan edukatif juga menjadi solusi bagi keterbatasan sumber belajar di daerah terpencil, dan versi digitalnya mampu meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring.

Penelitian yang dilakukan Putro dkk., (2026) menunjukkan bahwa media pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mewujudkan nilai-nilai filosofis pendidikan yang berpusat pada peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai media cetak, digital, audiovisual, maupun permainan edukatif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), sadar (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*).

Penelitian yang dilakukan oleh Tulha dkk., (2019) menunjukkan bahwa permainan berbasis edukasi mampu meningkatkan daya ingat siswa serta keterampilan berpikir

kritis. Berdasarkan studi Media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dirancang dalam model CIPP terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam memahami teori dan praktik secara simultan (Istiningsih & Rohman, 2022). Studi lain oleh Liquin & Gopnik, (2020) menegaskan bahwa media permainan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dalam mata pelajaran tertentu dengan cara yang lebih interaktif. Namun, kebanyakan penelitian tersebut masih berfokus pada penerapan permainan di lingkungan sekolah perkotaan dan kurang membahas efektivitasnya dalam konteks sekolah-sekolah di daerah terpencil seperti bantaran sungai. Menurut Sariwulan dkk., (2023) evaluasi program sekolah sehat berbasis CIPP di Palembang menunjukkan bahwa keterbatasan geografis tidak menjadi penghalang jika ada struktur pembelajaran yang sistematis dan media yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Evaluasi lebih lanjut terhadap dampak permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan siswa juga dilakukan dalam penelitian oleh (Richardson, 2024), yang menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat memperbaiki keterampilan kognitif dan sosial siswa dalam pembelajaran daring. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Prandi dkk., 2020), yang menunjukkan bahwa permainan berbasis digital dapat membantu siswa memahami konsep lingkungan hidup dan keberlanjutan.

Media edukasi telah banyak diterapkan di berbagai lingkungan pendidikan dan berbagai karakteristik wilayah khususnya wilayah bantaran sungai di Banjarmasin. Salah satu media yang telah diterapkan adalah permainan *Konselopoly Quest*. *Konselopoly Quest* adalah sebuah permainan edukatif yang mengombinasikan prinsip bimbingan konseling dengan mekanisme permainan monopoli. Nama *Konselopoly* berasal dari kata “Konseling” dan “Monopoli,” sementara “Quest” mencerminkan unsur eksplorasi dan pencarian ilmu dalam permainan ini. Filosofi utama *Konselopoly Quest* adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi remaja, khususnya yang tinggal di komunitas lahan basah. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital dan interaktif menjadi salah satu hasil konkret dalam program edupreneurship, yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menghasilkan produk nyata seperti buku digital dan media pembelajaran interaktif (Al Qadri dkk., 2023). Permainan *Konselopoly Quest* ini juga sudah terdaftar kedalam Hak Kekayaan Intelektual yang merupakan hak hukum yang melindungi hasil karya intelektual seseorang, seperti penemuan, karya seni, karya tulis, dan merek dagang dengan nomor EC00202524722. Dari segi edukatif dan psikologis, *Konselopoly Quest* menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana pemain diajak untuk belajar melalui interaksi langsung dengan permainan. Permainan ini belum dilakukan evaluasi secara menyeluruh terhadap permainan berbasis media edukasi untuk sekolah di bantaran sungai.

Kebaruan ilmiah dari kajian ini terletak pada evaluasi implementasi permainan *Konselopoly Quest* sebagai media

edukasi di sekolah-sekolah bantaran sungai dengan menggunakan pendekatan model CIPP (Context, Input, Process, Product). Sekolah di bantaran sungai memiliki tantangan khas berupa akses pendidikan, ancaman banjir, serta perlunya pendidikan berbasis lingkungan sungai (Dian Agus Ruchliyadi dkk., 2022.). sekolah bantaran sungai banyak mengembangkan pendidikan ekologis agar siswa memahami pentingnya menjaga lingkungan lahan basah dan sungai. Model evaluasi CIPP ini memberikan pendekatan yang komprehensif dalam menilai efektivitas suatu program pendidikan berdasarkan kondisi lingkungan, sumber daya, proses pelaksanaan, serta hasil yang diperoleh (Acevedo, 2021). Evaluasi model CIPP memungkinkan analisis menyeluruh terhadap dimensi kontekstual, sumber daya input, pelaksanaan program, serta hasil akhir pembelajaran yang kesemuanya krusial untuk mengukur keberhasilan program pembelajaran di daerah khusus (Istiningsih & Rohman, 2022). Penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam memahami sejauh mana permainan edukatif dapat diadaptasi dalam kondisi lingkungan yang berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas permainan *Konselopoly Quest* sebagai media edukasi di sekolah-sekolah bantaran sungai ditinjau dari aspek Context, Input, Process, dan Product (Atanasova, 2024). Adapun hipotesis yang diajukan adalah bahwa penerapan *Konselopoly Quest* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi implementasi permainan *Konselopoly Quest* sebagai media edukasi di sekolah bantaran sungai dengan menggunakan pendekatan model CIPP. Penggunaan model CIPP dalam program edukatif sebelumnya menunjukkan efektivitas dalam menyusun rekomendasi strategis untuk pengembangan program di masa mendatang. Melalui evaluasi ini, diharapkan diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas permainan ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta rekomendasi untuk pengembangannya di masa mendatang (Pereira & Viana, 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran jarak jauh (Shoukry, 2020). Selain itu, permainan edukatif juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran sains dan matematika (Galanti dkk., 2020).

2. RUANG LINGKUP

berfokus pada evaluasi implementasi permainan *Konselopoly Quest* sebagai media edukasi di sekolah-sekolah bantaran sungai dengan menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product). Cakupan permasalahan yang dikaji meliputi kesesuaian permainan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kesiapan media dari aspek desain, bahasa, dan penyajian, proses

pelaksanaan permainan yang mencakup partisipasi peserta didik, interaksi kelompok, kemampuan berpikir kritis, serta hasil yang diperoleh berupa pemahaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, kesadaran lingkungan, peningkatan kepercayaan diri, motivasi belajar, dan efektivitas permainan sebagai media edukasi. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan penerapan *Konselopoly Quest* pada lingkungan pendidikan yang memiliki karakteristik khusus, yaitu sekolah-sekolah yang berada di kawasan bantaran sungai.

Bantaran sungai dapat diartikan sebagai kawasan lahan di sepanjang sisi kiri dan kanan sungai yang berada pada ruang antara tepi palung sungai dan kaki tanggul sebelah dalam. Sekolah yang berada di bantaran sungai adalah satuan pendidikan yang melayani peserta didik dari komunitas yang tinggal di sekitar aliran sungai, dengan kondisi lingkungan, sosial, dan ekonomi yang dapat berbeda dari wilayah perkotaan atau nonbantaran sungai (Sari dkk., 2025).

3. BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengadopsi desain evaluasi model CIPP (Context, Input, Process, Product) sebagai kerangka kerja utama dalam mengevaluasi implementasi permainan *Konselopoly Quest* sebagai media edukasi di sekolah-sekolah bantaran sungai. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam fenomena yang terjadi di lapangan, khususnya terkait pengalaman, persepsi, serta interaksi dikelas dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan tersebut. Menurut Stufflebeam dan Zhang (2017) model evaluasi CIPP digunakan untuk menyediakan informasi yang komprehensif dalam rangka perbaikan berkelanjutan (*formative evaluation*) serta penilaian menyeluruh terhadap keberhasilan program (*summative evaluation*). Model ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga mencakup analisis terhadap kebutuhan program, kesiapan sumber daya, proses pelaksanaan, serta hasil yang dicapai. Oleh karena itu, model ini sangat relevan untuk mengevaluasi program pendidikan inovatif seperti *Konselopoly Quest* yang diterapkan di lingkungan sekolah dengan karakteristik geografis dan sosial yang khas.

Komponen *Context Evaluation* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pendidikan di sekolah-sekolah bantaran sungai serta berbagai tantangan lingkungan yang memengaruhi proses pembelajaran. Komponen *Input Evaluation* berfokus pada kesiapan program, termasuk kualitas desain permainan *Konselopoly Quest*, kesiapan guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung. *Process Evaluation* menganalisis pelaksanaan program melalui observasi terhadap keterlibatan siswa, interaksi dalam kelompok, serta strategi guru dalam mengimplementasikan permainan. Sementara itu, *Product Evaluation* digunakan untuk mengkaji hasil implementasi program, seperti perubahan pemahaman siswa, peningkatan

kepedulian terhadap lingkungan, serta pengalaman belajar yang diperoleh siswa secara kualitatif.

3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik SMA Negeri 12 Banjarmasin yang merupakan sekolah yang berada di bantaran sungai. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, yaitu sekolah yang telah menerapkan *Konselopoly Quest* minimal satu semester.

3.2 Instrumen Pengambilan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik kualitatif, yaitu wawancara mendalam dan observasi pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk menggali

pengalaman, persepsi, dan tanggapan siswa serta penggunaan *Konselopoly Quest*. Observasi digunakan untuk memahami secara langsung proses pelaksanaan pembelajaran, interaksi antar siswa, serta dinamika kelas. Dokumentasi meliputi perangkat pembelajaran, catatan kegiatan, serta hasil kerja siswa.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui teknik analisis Miles & Huberman, dengan tahapan mereduksi data, menyajikan data dan memverifikasikan data untuk menarik kesimpulan. Data kemudian dikategorikan berdasarkan komponen CIPP (*Context, Input, Process, Product*) untuk memperoleh gambaran yang sistematis mengenai implementasi program. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik, serta member check untuk memastikan kesesuaian data dengan kondisi yang sebenarnya di lapangan (Ash-Shiddiqi dkk., 2025).

Tabel 1. Sumber Data dan Instrumen Evaluasi Permainan *Konselopoly Quest*
Table 1. Data Sources and Evaluation Instruments for the Konselopoly Quest Educational Game

Component	Indicator	Data Source	Data Collection Instrument
Context	Suitability of the media with students' needs, conditions, and characteristics	Students	Interview
Input	Media Design and Appearance	Students	Interview
	Language and Presentation	Students	Interview
	Media Readiness and Ease of Use	Students	Interview
	Safety and Comfort	Students	Interview
Process	Level of Student Participation	Students	Interview and Observation
	Critical Thinking and Problem Solving	Students	Interview
Product	Understanding of Pancasila Values	Students	Interview
	Environmental Awareness	Students	Interview
	Increased Self-Confidence	Students	Interview
	Learning Motivation	Students	Interview
	Effectiveness of the Game as an Educational Media	Students	Interview

Berdasarkan Tabel.1 pengambilan data bersumber dari hasil wawancara dan observasi kepada peserta didik. Wawancara dilaksanakan secara berurutan berdasarkan komponen CIPP (*Context, Input, Process, Product*) (Bhakti, 2017).

4. PEMBAHASAN

Evaluasi permainan *Konselopoly Quest* akan dibagi menjadi beberapa tahapan berdasarkan kategori pada komponen CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Dan ada beberapa indikator yang menjadi penjabaran lebih mendalam disetiap tahapan CIPP (Ali dkk., 2025).



Gambar 1. Pelaksanaan Permainan *Konselopoly Quest*
Figure 1. Implementation of the Konselopoly Quest Game

Pada gambar 1 merupakan pelaksanaan permainan *Konselopoly Quest* di kelas 10.

4.1 Evaluasi Context

Tahapan *Context* evaluasi permainan *Konselopoly Quest*, dimulai dari kesesuaian media permainan dengan kebutuhan serta karakter peserta didik (Adityo dkk., 2025). Pada gambar 2 merupakan proses wawancara dengan peserta didik yang sudah melaksanakan *Konselopoly Quest*.



Gambar 2. Wawancara dengan Peserta Didik
Figure 2. Interviews with Students

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari peserta didik berjumlah 4 orang yang sudah melaksanakan permainan *Konselopoly Quest* dikelasnya masing-masing. Yang pertama terkait kesesuaian materi dalam permainan dengan materi yang dipelajari di kelas. Peserta didik menjelaskan bahwa materi yang ada didalam permainan tidak sesuai dengan materi yang dipelajari dikelas, karena permainan *Konselopoly Quest* berfokus pada memahami nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, meningkatkan wawasan tentang ekosistem lahan basah. Sedangkan peserta didik berpendapat materi yang sesuai merupakan materi yang dipelalajari di mata pelajaran disekolah. Oleh karena itu pemahaman terkait nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dan ekosistem lahan basah bukan materi utama yang dibutuhkan peserta didik. Hal ini menjadikan permainan *Konselopoly Quest* tidak mempunyai pengaruh untuk membantu mengatasi kesulitan belajar, karena ketika melaksanakan permainan *Konselopoly Quest* hanya untuk bersenang-senang saja. Namun penerapan media pembelajaran dalam bentuk permainan ini sangat digemari peserta didik agar memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, sehingga tidak membuat peserta didik bosan karena harus memperhatikan dan mencatat seperti kegiatan belajar dan pembelajaran dikelas pada umumnya.

Evaluasi *Context* pada permainan *Konselopoly Quest* menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara materi dalam permainan dengan kebutuhan belajar utama peserta didik di kelas. Peserta didik memandang bahwa materi yang dianggap relevan adalah materi yang berkaitan langsung dengan mata pelajaran sekolah, sedangkan permainan *Konselopoly Quest* lebih berfokus pada penanaman nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dan wawasan ekosistem lahan basah. Akibatnya, permainan ini belum dirasakan mampu membantu mengatasi kesulitan belajar akademik peserta didik karena dipersepsikan lebih sebagai aktivitas hiburan daripada media pembelajaran inti.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi *Context* menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Konselopoly Quest* memiliki dasar yang relevan dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tidak monoton, serta meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada kegiatan memperhatikan dan mencatat. Meskipun *Konselopoly Quest* belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan akademik peserta didik secara optimal, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media permainan ini memiliki potensi yang kuat sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, relevan, dan pedagogis dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

4.2 Evaluasi *Input*

Tahapan *Input* evaluasi, pada tahapan ini terkait dengan desain, tampilan, bahasa, penyajian, kesiapan media, kemudahan media, dan kenyamanan dalam menggunakan

media permainan *Konselopoly Quest*. Kombinasi warna dan gambar pada permainan sudah mampu diterima peserta didik dengan baik, kerapian ukuran dan jenis huruf yang digunakan juga dapat terbaca. Namun pada penggunaan bahasa dalam permainan *Konselopoly Quest* sulit dipahami peserta didik dikarenakan ada beberapa penggunaan istilah dan bahasa asing yang belum mereka pahami. Keterangan terkait kegunaan setiap komponen dalam permainan *Konselopoly Quest* seperti papan permainan, dadu, dan terdapat kartu permainan yang menjadi elemen penting dalam permainan dapat dipahami dengan baik. Kesiapan permainan menurut peserta didik sudah cukup siap dengan desain dan warna yang menarik serta penggunaan huruf yang dapat terbaca dengan baik, tetapi adanya istilah dan bahasa asing yang belum dipahami peserta didik merupakan kekurangan dalam kesiapan permainan. Pada kenyamanan selama permainan berlangsung menjadi hambatan bagi peserta didik, dikarenakan belum memahami sepenuhnya mekanisme permainan dan cenderung masih perlu dibantu oleh guru atau orang lain saat pertama kali melaksanakan permainan. Menurut peserta didik kurang kompleksnya papan permainan dan penggunaan 2 dadu dalam satu sesi permainan mempengaruhi pengalaman peserta didik dalam melaksanakan permainan menjadi kurang maksimal. Serta durasi permainan juga mempengaruhi kenyamanan peserta didik, durasi permainan yang dianggap kurang panjang menjadikan kenyamanan peserta didik dalam melaksanakan permainan menjadi terganggu. Berikut pada gambar 3 merupakan desain dari papan permainan *Konselopoly Quest* termasuk keterangan pada papan permainan.



Gambar 3. Papan Permainan *Konselopoly Quest*
Figure 3. Konselopoly Quest Game Board

Evaluasi *Input* pada permainan *Konselopoly Quest* menunjukkan media permainan telah memiliki kesiapan yang cukup baik dari segi desain visual dan penyajian. Kombinasi warna, gambar, ukuran huruf, serta kerapian tampilan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan mereka dalam membaca komponen permainan. Selain itu, fungsi setiap komponen permainan

seperti papan permainan, dadu, dan kartu permainan juga dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Meskipun demikian, pelaksanaan permainan *Konselopoly Quest* masih menghadapi beberapa kendala pada aspek kesiapan dan kenyamanan penggunaan media. Penggunaan istilah serta bahasa asing yang belum sepenuhnya dipahami peserta didik menjadi hambatan dalam memahami isi dan alur permainan. Selain itu, mekanisme permainan yang belum sepenuhnya dipahami menyebabkan peserta didik masih memerlukan bantuan guru atau orang lain ketika pertama kali memainkan permainan tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat kesiapan dan pemahaman peserta didik terhadap media permainan masih bervariasi, sebagaimana kesiapan penggunaan media pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam memahami instruksi dan aturan yang diberikan.

Faktor lain seperti desain papan permainan yang dinilai kurang kompleks, penggunaan dua dadu dalam satu sesi permainan, serta durasi permainan yang dianggap terlalu singkat turut mempengaruhi kenyamanan dan pengalaman bermain peserta didik. Meskipun demikian, *Konselopoly Quest* telah menunjukkan daya tarik visual dan kesiapan media yang cukup baik sebagai media pembelajaran interaktif. Secara keseluruhan, komponen input program yang meliputi desain media, mekanisme permainan, penggunaan bahasa, serta pengelolaan waktu telah memberikan fondasi yang cukup baik dalam mendukung implementasi permainan, namun masih memerlukan penyempurnaan agar lebih mudah dipahami, nyaman digunakan, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal bagi peserta didik.

4.3 Evaluasi *Procces*

Tahapan *Procces* pada evaluasi permainan *Konselopoly Quest* meliputi tingkat partisipasi peserta didik, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kenyamanan serta partisipasi dalam kelompok, manfaat refleksi dalam permainan. Tingkat keaktifan peserta didik selama permainan berlangsung hanya dirasakan beberapa peserta didik, terutama kepada teman satu kelompok yang sering kali tidak aktif dalam permainan. Tetapi peserta didik yang aktif mampu mendorong ataupun menegur teman yang kurang aktif berpartisipasi dalam permainan. Untuk interaksi antar peserta didik tetap terjadi dengan cukup baik. Permainan ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis menghadapi setiap tantangan yang diberikan saat permainan *Konselopoly Quest* dilaksanakan. Namun peserta didik yang tidak nyaman berada didalam kelompok beralasan bahwa ketika didalam kelompok ada peserta didik yang terlalu berisik dan menyebabkan proses permainan *Konselopoly Quest* menjadi tidak sesuai ketentuan yang sudah dipersiapkan. Kenyamanan dalam melaksanakan permainan *Konselopoly Quest* tetap dirasakan peserta didik secara individual, tapi seringkali terganggu karena ada beberapa peserta didik yang lain tidak mengikuti ketentuan permainan yang sudah ditentukan ataupun terlalu berisik.

Evaluasi *Process* pada permainan *Konselopoly Quest* menunjukkan proses pelaksanaan permainan telah mampu menciptakan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Permainan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, bekerja sama, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui tantangan-tantangan yang diberikan selama permainan berlangsung. Peserta didik yang aktif bahkan mampu mendorong dan mengingatkan anggota kelompok lain agar ikut berpartisipasi dalam permainan.

Meskipun demikian, tahapan *Process* pelaksanaan permainan *Konselopoly Quest* masih menunjukkan beberapa tantangan dalam dinamika kelompok dan partisipasi peserta didik. Tingkat keterlibatan peserta didik selama permainan berlangsung belum merata, karena masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti jalannya permainan. Kondisi ini mempengaruhi dinamika kelompok dan interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kenyamanan dalam kelompok juga menjadi kendala akibat adanya peserta didik yang terlalu berisik atau tidak sepenuhnya mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan. Situasi tersebut menyebabkan proses permainan terkadang tidak berjalan sesuai ketentuan dan mengganggu kenyamanan peserta didik lainnya, meskipun secara umum mereka tetap menilai permainan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menarik.

Variasi partisipasi peserta didik ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan masih memerlukan pengelolaan kelompok dan pengawasan yang lebih terarah agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara optimal. Dalam pembelajaran kolaboratif, keterlibatan yang tidak merata dapat mempengaruhi efektivitas interaksi sosial dan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan aturan permainan yang lebih jelas, penguatan kedisiplinan, serta strategi pendampingan yang mampu mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik selama permainan berlangsung.

Di sisi lain, *Process* permainan *Konselopoly Quest* juga menunjukkan potensi positif dalam meningkatkan interaksi sosial, keberanian berpendapat, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui aktivitas bermain secara berkelompok, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan merespon berbagai sasi yang muncul selama permainan berlangsung. Dari perspektif model CIPP, dimensi *process* menunjukkan bahwa pelaksanaan program telah berjalan cukup baik dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif, meskipun efektivitasnya masih dipengaruhi oleh aspek kedisiplinan, pengelolaan kelompok, dan pemerataan partisipasi peserta didik. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar penting untuk penyempurnaan pelaksanaan permainan pada tahap berikutnya agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih kondusif, terarah, dan optimal.

4.4 Evaluasi *Product*

Tahapan *Product* merupakan komponen terakhir dalam evaluasi CIPP yang meliputi pemahaman nilai-nilai

pancasila, kesadaran lingkungan, peningkatan percaya diri, motivasi belajar, dan efektivitas permainan sebagai media edukasi. Permainan *Konselopoly Quest* membantu peserta didik memahami nilai-nilai pancasila seperti gotong royong, mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat. Berikut pada gambar 4 dan 5 merupakan alat bantu permainan yang berisi pertanyaan terkait lahan basah dan juga profil pelajar pancasila yang melatih pemahaman nilai pancasila dan kesadaran lingkungan khususnya pada lahan basah.



Gambar 4. Kartu Lahan Basah
Figure 4. Wetland Cards



Gambar 5. Kartu Profil Pelajar Pancasila
Figure 5. Pancasila Student Profile Cards.

Pada pemahaman kesadaran lingkungan masih banyak peserta didik belum memahami sepenuhnya, khususnya terkait tentang lahan basah. Karena peserta didik baru mengetahui makna lahan basah saat permainan *Konselopoly Quest* berlangsung dan penggunaan kata lahan basah diubah menjadi bahasa inggris yaitu *wetland* yang menjadi hambatan peserta didik dalam memahami apa itu lahan basah. Walaupun lahan basah sudah menjadi bagian

dari budaya masyarakat, tetapi masih banyak peserta didik yang belum memahami dengan baik jika pengetahuan terkait lahan basah menjadi hal yang cukup penting khususnya pada masyarakat bantaran sungai. Namun dengan adanya permainan *Konselopoly Quest* peserta didik menjelaskan bahwa permainan ini menjadi gerbang awal untuk mengenal memahami lebih dalam tentang diri mereka.

Gambar 6 dan 7 merupakan contoh alat bantu lain pada permainan berupa kartu motivasi dan kartu apresiasi yang digunakan ketika berhenti pada titik tertentu di papan permainan.



Gambar 5. Kartu Motivasi
Figure 5. Motivation Cards



Gambar 6. Kartu Apresiasi
Figure 6. Appreciation Cards

Permainan *Konselopoly Quest* mampu menjadi wadah peserta didik untuk melatih dan meningkatkan kepercayaan diri, peserta didik merasakan gugup saat harus membacakan tantangan yang didapatkan ataupun harus menyampaikan beberapa hal seperti, memberikan pesan-pesan inspiratif, mengapresiasi teman kelompok, mengupkan keinginan dan tujuan yang ingin dicapai dimasa depan, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan nilai-nilai pancasila maupun lahan basah. Kepercayaan diri peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh komponen-komponen permainan yang mendorong mereka untuk lebih aktif, tetapi juga dipengaruhi lingkungan sekitar khususnya dalam kelompok. Peserta didik yang kurang aktif atau melakukan kesalahan dalam permainan maka akan ditegur oleh teman-temannya. Dalam hal motivasi belajar peserta didik merasa tidak ada pengaruh ataupun perubahan yang berarti pada diri peserta didik setelah melaksanakan permainan *Konselopoly Quest*. Walaupun peserta didik memaparkan bahwa selama permainan peserta didik diminta untuk berpikir kritis dan kreatif serta tetap aktif dalam permainan, hal ini dirasakan hanya saat permainan *Konselopoly Quest* berlangsung. Efektivitas permainan sebagai media edukasi permainan *Konselopoly Quest* dirasakan cukup efektif oleh peserta didik. Menurut penjelasan peserta didik pembelajaran menggunakan media edukasi permainan untuk memberikan variasi dan pengalaman baru dalam kegiatan belajar jika dibandingkan dengan kegiatan belajar konvensional yang mengandalkan penjelasan dari guru dan peserta didik hanya memperhatikan serta mencatat. Peserta didik juga merasakan belajar menggunakan permainan sebagai media edukasi sangat menyenangkan, namun hal yang mengganggu adalah keaktifan dan ketertiban teman kelompok selama permainan berlangsung yang menjadikan pengalaman peserta didik dalam permainan berlangsung menjadi kurang menyenangkan. Peserta didik sangat ingin kegiatan belajar menggunakan media edukasi berupa permainan agar memberikan variasi kegiatan belajar. Namun menurut peserta pelaksanaan dengan menggunakan permainan sebagai media edukasi dilaksanakan 1 sampai 2 kali saja selama satu minggu agar peserta didik tidak cepat bosan.

Evaluasi *product* permainan *Konselopoly Quest* menunjukkan bahwa permainan ini memberikan dampak positif terutama dalam pembentukan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dan pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Melalui aktivitas bermain secara berkelompok, peserta didik belajar memahami nilai gotong royong, menghargai pendapat orang lain, serta melatih keberanian dan kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjalankan tantangan yang terdapat dalam permainan. Selain itu, permainan juga menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan variatif dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Pengalaman belajar berbasis permainan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran

sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil wawancara menunjukkan beberapa kelemahan. Pemahaman peserta didik terhadap kesadaran lingkungan, khususnya mengenai lahan basah, masih belum optimal karena banyak peserta didik baru mengenal konsep tersebut melalui permainan. Penggunaan istilah *wetland* dalam bahasa asing juga menjadi hambatan bagi sebagian peserta didik dalam memahami isi permainan secara menyeluruh. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan materi dan penggunaan bahasa yang lebih mudah dipahami masih diperlukan agar tujuan edukasi lingkungan dapat tercapai secara lebih efektif. Walaupun demikian, permainan *Konselopoly Quest* tetap memberikan kontribusi sebagai media pengenalan awal mengenai pentingnya lingkungan lahan basah, terutama bagi masyarakat yang tinggal di kawasan bantaran sungai.

Temuan lain menunjukkan bahwa dampak permainan terhadap motivasi belajar peserta didik belum berlangsung secara signifikan dalam jangka panjang. Peningkatan keaktifan, antusiasme, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih banyak dirasakan ketika permainan sedang berlangsung, namun belum sepenuhnya berlanjut setelah kegiatan pembelajaran selesai. Selain itu, efektivitas permainan juga dipengaruhi oleh dinamika kelompok selama pelaksanaan. Keaktifan, ketertiban, serta sikap teman dalam kelompok menjadi faktor yang menentukan kenyamanan peserta didik dalam mengikuti permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memerlukan pengelolaan kelompok yang baik agar seluruh peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Di sisi lain, peserta didik tetap menilai *Konselopoly Quest* sebagai media edukasi yang cukup efektif karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Peserta didik juga menginginkan penggunaan media permainan tetap diterapkan dalam pembelajaran, meskipun dengan frekuensi yang tidak terlalu sering agar tidak menimbulkan kebosanan. Secara keseluruhan, evaluasi *product* menunjukkan bahwa *Konselopoly Quest* memiliki efektivitas yang cukup baik sebagai media edukasi dalam menanamkan nilai-nilai sosial dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, permainan ini masih memerlukan penguatan pada aspek pemahaman lingkungan, peningkatan motivasi belajar jangka panjang, serta pengelolaan dinamika kelompok agar hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik dapat menjadi lebih optimal dan berkelanjutan.

4.5 Hasil akhir

Permainan *Konselopoly Quest* memiliki potensi sebagai media edukasi alternatif yang mampu menciptakan suasana belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan melatih keterampilan sosial peserta didik. Namun, pada pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yang

mempengaruhi efektivitas permainan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis Miles dan Huberman, benang merah dari evaluasi CIPP menunjukkan bahwa permainan *Konselopoly Quest* cukup efektif sebagai media edukasi alternatif yang mampu meningkatkan keterlibatan, interaksi sosial, pengalaman belajar, dan penanaman nilai-nilai sosial peserta didik. Akan tetapi, permainan ini masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, terutama pada penyesuaian materi dengan kebutuhan akademik peserta didik, penyederhanaan bahasa dan mekanisme permainan, penguatan pemahaman tentang lahan basah, serta pengelolaan kelompok dan durasi permainan agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal dan berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Permainan *Konselopoly Quest* merupakan media permainan ini cukup mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Permainan tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, menghargai pendapat orang lain, serta meningkatkan keberanian dalam menyampaikan ide dan pendapat. Penggunaan media permainan juga membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena proses belajar terasa lebih interaktif dan tidak monoton seperti pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru dan kegiatan mencatat.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa permainan *Konselopoly Quest* masih memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Materi yang disajikan dinilai belum sepenuhnya selaras dengan kebutuhan akademik peserta didik karena lebih menekankan pada penguatan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dan pengenalan ekosistem lahan basah dibandingkan materi mata pelajaran inti di sekolah. Selain itu, penggunaan istilah asing seperti *wetland*, mekanisme permainan yang masih dianggap cukup rumit, tingkat partisipasi peserta didik yang belum merata, serta kondisi kelompok yang terkadang kurang tertib menjadi faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan efektivitas pelaksanaan permainan. Dampak permainan terhadap motivasi belajar juga belum terlihat secara berkelanjutan karena pengaruh positif lebih banyak dirasakan saat permainan berlangsung.

Secara umum, permainan *Konselopoly Quest* memiliki potensi yang baik untuk diterapkan sebagai media edukasi alternatif, khususnya pada sekolah-sekolah bantaran sungai karena mampu menjadi sarana awal dalam mengenalkan nilai-nilai sosial dan kesadaran lingkungan kepada peserta didik. Oleh sebab itu, rekomendasi dari hasil kajian ini adalah perlunya pengembangan permainan yang lebih kontekstual dengan kehidupan peserta didik di wilayah bantaran sungai, seperti penggunaan bahasa yang lebih sederhana dan dekat dengan keseharian mereka,

penambahan materi yang berkaitan langsung dengan lingkungan sungai dan kehidupan masyarakat sekitar, serta penyederhanaan mekanisme permainan agar lebih mudah dipahami. Selain itu, guru perlu berperan aktif dalam mengelola dinamika kelompok dan memberikan pendampingan selama permainan berlangsung agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara merata. Penggunaan media permainan juga disarankan dilakukan secara berkala sebagai variasi pembelajaran, namun tidak terlalu sering agar peserta didik tetap merasa antusias dan tidak mengalami kejenuhan dalam proses belajar.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Konselopoly Quest* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki peran sebagai sarana edukatif yang dapat mendukung pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan kesadaran lingkungan peserta didik. Apabila dilakukan pengembangan dan penyempurnaan pada aspek materi, bahasa, mekanisme permainan, serta strategi pelaksanaannya, permainan *Konselopoly Quest* berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif yang lebih efektif dan relevan untuk diterapkan pada sekolah-sekolah bantaran sungai maupun lingkungan pendidikan lainnya.

6. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan *Konselopoly Quest* perlu dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, namun tetap menjaga fungsi utamanya sebagai sarana memperkuat nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila serta kesadaran lingkungan. Pengembangan bisa dilakukan dengan menyederhanakan bahasa dan istilah yang digunakan, memperbaiki cara bermain, serta menambahkan materi yang lebih sesuai dengan kehidupan masyarakat di sekitar sungai dan kegiatan belajar di sekolah. Selain itu, desain permainan, cara penggunaan, dan pengaturan waktu dalam permainan perlu diperbaiki agar peserta didik dapat memahami dan mengikuti permainan dengan lebih lancar serta mendapatkan manfaat belajar yang lebih maksimal.

Guru harus turut serta aktif dalam memberi bimbingan, menjelaskan aturan permainan, serta mengatur suasana kelompok agar semua siswa bisa ikut berpartisipasi secara merata dan mendapatkan pengalaman belajar yang baik. Penggunaan *Konselopoly Quest* disarankan dilakukan secara rutin sebagai bentuk pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sehingga tidak membuat bosan. Penelitian berikutnya juga harus mencoba menggunakan permainan ini di berbagai tingkat pendidikan dan untuk siswa dengan karakteristik yang berbeda, serta melihat dampaknya terhadap hasil belajar, semangat belajar jangka panjang, keterampilan sosial, dan kesadaran tentang lingkungan, sehingga pengembangan permainan bisa dilakukan dengan lebih rapi dan terus-menerus.

7. REFERENSI

Acevedo, A. L. (2021). Gaming in Education. *Emerging Realities and the Future of Technology in the*

- Classroom. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-6480-6.CH006>
- Adityo, R. D., Syafi'i, S., & Hidayat, M. M. (2025). *A Mobile-Based Digital Solution (Mozak) for Mosque Management in the Modern Era*. 29(2), 2025–2037. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v29i1.2721>
- Al Qadri, M., Azmi, F., & Halimah, S. (n.d.). Evaluation Of A Professionalism Development Program For Tsanawiah Madrasah Teachers In Langkat District (CIPP Model: Context, Input, Process, And Product). *Jurnal Pendidikan Islam*, 12. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.3947>
- Ali, R. M., Hadi, S., Purbani, W., Utomo, S. N. M., Biddinika, M. K., & Hastuti, D. (2025). Evaluating the implementation of E-portfolio-based learning in ELT Through the CIPP model: A qualitative descriptive study in Indonesia. *English Language Teaching Educational Journal*, 8(3), 177–191. <https://doi.org/10.12928/eltej.v8i3.14853>
- Ash-Shiddiqi, H., Sinaga, R. W., & Audina, N. C. (2025). *Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif* (Vol. 3, Number 2).
- Atanasova, A. (2024). THE ROLE OF GAMES IN CONTEMPORARY EDUCATION: CHALLENGES FOR THE TEACHERS AND STUDENTS IN THE ERA OF BLENDED LEARNING – CORRELATION BETWEEN GRADES AND GAMES PERFORMANCE. *SCIENCE International Journal*. <https://doi.org/10.35120/sciencej0301127a>
- Bhakti, Y. B. (2017). *EVALUASI PROGRAM MODEL CIPP PADA PROSES PEMBELAJARAN IPA*.
- Chan, S.-W., & Lo, N. (2021). Impacts of Gamification in Remote Learning in Tertiary Education. *Proceedings of the 7th International Conference on E-Society, e-Learning and e-Technologies*. <https://doi.org/10.1145/3477282.3477290>
- Czauderna, A., & Guardiola, E. (2020). Remote Collaboration in Higher Game Development Education. Online Practices and Learning Processes of Students between Professional Routines and Psychosocial Challenges. *Higher Education Studies*. <https://doi.org/10.31235/osf.io/jqh94>
- Dian Agus Ruchliyadi, K., Heru Puji Winarso, A., & Wildan Firdaus Nurul Hikmah Amelia Putri, M. M. (n.d.). *LAPORAN PENELITIAN PROGRAM DOSEN WAJIB MENELITI STRATEGI SEKOLAH DI BANTARAN SUNGAI KOTA BANJARMASIN DALAM MEMBENTUK KEWARGANEGARAAN EKOLOGIS LAHAN BASAH*.
- Eutsler, L. (2020). Pandemic induced remote learning increases need for mobile game-based learning to engage learners. *Educational Technology Research and Development*, 69, 185–188. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09861-7>
- Galanti, T., Baker, C., Morrow-Leong, K., & Kraft, T. (2020). Enriching TPACK in mathematics education: using digital interactive notebooks in synchronous online learning environments. *Interact. Technol. Smart Educ.*, 18, 345–361. <https://doi.org/10.1108/itse-08-2020-0175>
- Istiningsih, & Rohman, N. (2022). *Edupreneurship Berbasis Teknologi Digital di tinjau dari Evaluasi Program CIPP Istiningsih, Nur Rohman*. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.3062>
- Liquin, E., & Gopnik, A. (2020). Children are more exploratory and learn more than adults in an approach-avoid task. *Cognition*, 218. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2021.104940>
- Papp, D., Györi, K., Kovács, K. E., & Csukonyi, C. (2021). The effects of video gaming on academic effectiveness of higher education students during emergency remote teaching. *Hungarian Educational Research Journal*. <https://doi.org/10.1556/063.2021.00101>
- Pereira, R. R., & Viana, W. (2023). A Serious Game for Teaching Computer Networks: A Comparison between Remote and In-Person Scenarios. *2023 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–9. <https://doi.org/10.1109/FIE58773.2023.10343285>
- Prandi, C., Nisi, V., Loureiro, P., & Nunes, N. (2020). Storytelling and remote-sensing playful interventions to foster biodiversity awareness. *Int. J. Arts Technol.*, 12, 39–59. <https://doi.org/10.1504/ijart.2020.10024958>
- Putro, H. Y. S., Setyowati, A. J., Muslihati, Hambali, I., Indreswari, H., Hotifah, Y., & Sari, N. P. (2026). WHEN THE JARGON SHIFTS THE PHILOSOPHY: A CRITICAL ANALYSIS OF THE EVOLUTION OF CURRICULUM AND LEARNING APPROACHES IN INDONESIA. *Veredas Do Direito*, 23(8), e233810. <https://doi.org/10.18623/rvd.v23.3810>
- Richardson, T. (2024). Good luck have fun: The need for video game pedagogy in teacher education. *Future in Educational Research*. <https://doi.org/10.1002/fer3.68>
- Sari, N. P., Setiawan, M. A., Makaria, E. C., Putro, H. Y. S., Saputra, D. G., & Ananda, P. (2025). Mapping Adolescent Cyberbullying in Wetland Communities: An Ecological Analysis Based on Bronfenbrenner's Theory. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(01), 861–874. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v10i01.8523>
- Sariwulan, R. M., Khodijah, N., & Astuti, M. (n.d.). *Evaluasi Program Sekolah Sehat (Studi Komperatif Di Smp Negeri 6 Unggul Sekayu Dan Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Palembang)*. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3744>
- Shoukry, L. H. (2020). *Mobile Multimodal Serious Games Analytics*. <https://doi.org/10.25534/TUPRINTS-00013539>
- Stufflebeam, D. L., & Zhang, G. (2017). *The CIPP evaluation model: How to evaluate for improvement and*

- Tella, F., Jundullah, M., Murni, Nurjana, N., Hasa, Muh. F., & Ghiraldy. (2025). Pengenalan Game Edukasi Flora dan Fauna untuk Siswa SD Inpres 4 Arborek Raja Ampat. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*. <https://doi.org/10.35870/jpni.v6i1.1305>
- Tulha, C. N., Carvalho, M., & Coluci, V. (2019). Educational Digital Game Integrated Into a Remote Laboratory for Learning Physic Concepts. *2019 IEEE 19th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, 2161-377X, 234–235. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2019.00079>

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat atas dukungannya. Terimakasih kepada pihak sekolah SMA Negeri 12 Banjarmasin dan Pak Bagas yang telah membantu, memberikan kesempatan dan bimbingan yang berharga selama penelitian ini berlangsung. Terimakasih untuk rekan-rekan BORI dan Forum Lintas Generasi Bikons yang selalu memberikan kesempatan dan pengalaman berharga dalam pelaksanaan penelitian. Terimakasih juga untuk GUILD Wotagei, Re:Build, dan Wotagei J yang sudah mempercayai penulis selama penelitian berlangsung.