

IMPLEMENTASI MODEL GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Alfia Dania¹, Nanda Nafis Saul Fitriyah², Syailin Nichla Choirin Attalina³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Email: ¹231330001262@unisnu.ac.id ²231330001270@unisnu.ac.id, ³syailin@unisnu.ac.id

Abstrak

Keterlibatan siswa adalah salah satu indikator krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Namun, hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 3 Dermolo menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa masih rendah, yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi yang minim dalam diskusi, serta adanya siswa yang bersikap pasif dan mudah teralihkan perhatiannya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui penerapan model Game-Based Learning (GBL) dengan menggunakan media permainan ular tangga edukatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 23 siswa kelas IV SD Negeri 3 Dermolo. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game-Based Learning berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Rata-rata skor keterlibatan siswa meningkat dari 56,26 pada siklus I menjadi 80,65 pada siklus II, yang berarti mengalami peningkatan sebesar 24,39 poin. Peningkatan ini terlihat pada aspek keterlibatan perilaku, kognitif, dan emosional, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif, kerja sama, perhatian terhadap pembelajaran, serta antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, penerapan model Game-Based Learning dengan media ular tangga edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: Game-Based Learning; student engagement; permainan ular tangga; sekolah dasar

Abstract

Student engagement is a crucial indicator of the success of the learning process at the elementary school level. However, initial observations in the fourth grade of SD Negeri 3 Dermolo showed that the level of student engagement was still low, characterized by a lack of attention to learning, minimal participation in discussions, and students who were passive and easily distracted. This study aims to increase student engagement through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model using the educational snakes and ladders game media. This study used the Classroom Action Research (CAR) method developed by Kemmis and McTaggart, which was carried out in two cycles, including the planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 23 fourth grade students of SD Negeri 3 Dermolo. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation, while data analysis was carried out qualitatively

and quantitatively. The results showed that the implementation of the Game-Based Learning model successfully increased student engagement. The average student engagement score increased from 56.26 in cycle I to 80.65 in cycle II, which means an increase of 24.39 points. This improvement is evident in behavioral, cognitive, and emotional engagement, demonstrated by increased active participation, cooperation, attention to learning, and enthusiasm in completing assignments. Thus, the implementation of the Game-Based Learning model with educational snakes and ladders media has proven effective in increasing student engagement in elementary schools.

Keywords: Game-Based Learning; student engagement; snakes and ladders game; elementary school

PENDAHULUAN

Keterlibatan siswa menjadi salah satu indikator krusial dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar, karena mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara perilaku, emosional, dan kognitif selama kegiatan belajar. Keterlibatan ini terlihat dari perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi aktif dalam diskusi, kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan mengaitkan materi dengan pengalaman nyata (Karnia et al., 2023). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa masih menjadi masalah yang sering dihadapi di sekolah dasar. Hal ini ditandai dengan rendahnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kurangnya partisipasi dalam kegiatan belajar, ketidakmampuan menyelesaikan tugas, serta munculnya sikap acuh selama proses pembelajaran (Pulungan et al., 2025). Masalah serupa juga teridentifikasi di kelas IV SD Negeri 3 Dermolo berdasarkan hasil observasi awal, di mana masih terdapat siswa yang belum lancar membaca, mudah terdistraksi, kurang aktif dalam diskusi, dan belum menunjukkan keterlibatan belajar yang optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berfokus pada siswa.

Salah satu pendekatan yang dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa adalah Game-Based Learning (GBL), yaitu model pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Model ini dapat meningkatkan motivasi, interaksi, kemampuan berpikir kritis, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Djamen et al., 2022). Selain itu, GBL juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, sehingga relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini (Rahma et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilakukan dalam dua siklus karena pada siklus II indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga tindakan dihentikan. Pendekatan PTK dipilih dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan model Game-Based Learning (GBL) guna meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 3 Dermolo, Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposive karena peneliti telah melaksanakan program Mengajar di Sekolah/Madrasah (MdSM) di sekolah tersebut, sehingga memahami karakteristik siswa dan permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa keterlibatan siswa selama pembelajaran masih rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, rendahnya partisipasi dalam kegiatan belajar, serta masih adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menyelesaikan tugas secara mandiri.

Tindakan yang diberikan berupa penerapan model Game-Based Learning (GBL) dengan menggunakan media permainan ular tangga edukatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus I, siswa belajar melalui permainan ular tangga yang memuat aktivitas mengenal ciri-ciri uang rupiah dan penulisan nilai uang yang benar. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II melalui penambahan media uang tiruan serta pengembangan materi berupa teks narasi tentang kegiatan menabung, sehingga aktivitas belajar menjadi lebih kontekstual dan interaktif. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis permainan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Angket berfungsi sebagai instrumen utama untuk mengukur tingkat keterlibatan peserta didik yang mencakup aspek keterlibatan perilaku, kognitif, dan emosional. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, media permainan, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian mencakup lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, angket keterlibatan peserta didik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Selain itu, perangkat pembelajaran yang digunakan terdiri dari modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media permainan ular tangga edukatif, dadu, pion permainan, kartu soal, dan uang tiruan sebagai media pendukung pada siklus II. Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan terhadap hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi untuk mendeskripsikan proses penerapan model Game-Based Learning. Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan terhadap skor angket keterlibatan peserta didik dengan menghitung nilai rata-rata setiap siklus, kemudian membandingkan hasil antara pra tindakan, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan keterlibatan peserta didik setelah penerapan tindakan. Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan rata-rata keterlibatan peserta didik dan pencapaian indikator keterlibatan peserta didik pada aspek perilaku, kognitif, dan emosional selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dalam bahasa Inggris disebut dengan *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas (PTK) dirasa cocok dan efektif, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, penelitian ini juga dilaksanakan guna memperbaiki permasalahan pembelajaran dan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mudah dilakukan oleh guru karena tidak memerlukan perbandingan terhadap model-model pembelajaran serta sambil melaksanakan proses belajar mengajar guru juga bisa sekaligus melakukan penelitian terhadap permasalahan yang ada di kelas. Penelitian dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* (GBL) dan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik kelas IV di SD Negeri 3 Dermolo.

Kondisi Awal (Pra Siklus) Student Engagement

Sebelum tindakan kelas dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal, wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui tingkat student engagement (keterlibatan peserta didik) dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV yang menunjukkan beragam permasalahan selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil

observasi, ditemukan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh masih adanya beberapa peserta didik yang belum lancar membaca, kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagian peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung dan kurang berpartisipasi dalam diskusi maupun kegiatan belajar yang diberikan.

Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan partisipasi aktif peserta didik. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif sehingga keterlibatan peserta didik dalam aspek perilaku, emosional, maupun kognitif belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang memanfaatkan aktivitas permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan perhatian peserta didik, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus I

Pada tahap persiapan, peneliti melakukan beberapa langkah penting untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Pertama, peneliti menetapkan lokasi penelitian di SD Negeri 3 Dermolo sebagai tempat pelaksanaan penelitian. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi dan mengumpulkan data awal melalui kegiatan observasi serta wawancara dengan guru kelas II dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan kondisi pembelajaran. Setelah itu, peneliti menentukan fokus penelitian, yaitu penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, peneliti menyusun modul ajar Bahasa Indonesia yang menggunakan model *Game Based Learning* untuk dua kali pertemuan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagai langkah terakhir, peneliti menyusun angket yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan peserta didik pada setiap siklus penelitian sehingga data yang diperoleh dapat digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang diberikan.

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 29 Mei 2026, di kelas IV SD Negeri 3 Dermolo. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada siklus ini, peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik melalui

kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan menggunakan media permainan ular tangga edukasi.

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memimpin doa bersama, dan melakukan presensi kehadiran peserta didik. Selanjutnya, guru memberikan motivasi belajar untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta mengajukan beberapa pertanyaan pemantik terkait penggunaan uang dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, guru menjelaskan materi mengenai ciri-ciri uang rupiah dan aturan penulisan nilai uang yang benar sebagai bekal peserta didik sebelum mengikuti kegiatan permainan.

Selanjutnya pada kegiatan inti, guru membagi peserta didik menjadi empat kelompok dan menjelaskan tata cara serta aturan permainan ular tangga edukasi. Setiap kelompok secara bergantian melempar dadu, menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh, kemudian menyelesaikan tantangan yang terdapat pada kotak permainan. Tantangan tersebut berupa kegiatan menulis angka atau nominal uang yang diperoleh dari hasil kocokan kertas. Guru membimbing jalannya permainan, memeriksa jawaban peserta didik, serta memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan mereka. Setelah permainan selesai, guru bersama peserta didik membahas kesalahan-kesalahan yang masih ditemukan dan selanjutnya membagikan LKPD untuk dikerjakan secara individu.

Terakhir yaitu kegiatan penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan bersama-sama menyimpulkan pembelajaran tentang penulisan nilai uang rupiah yang benar. Selanjutnya, guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama dan hasil terbaik selama permainan berlangsung. Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberikan motivasi agar peserta didik terus semangat belajar, kemudian menutup kegiatan dengan doa bersama.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Siklus I

Nilai	Frekuensi
35	1
50	1
52,5	5
55	3
57,5	4
60	2
62	1

62,5	1
82	1
Jumlah Data	19
Jumlah Nilai	1.069
Mean (Rata-rata)	56,26
Median	55
Modus	52,5
Nilai Maksimal	82
Nilai Minimal	35

Berdasarkan hasil pengukuran student engagement pada tahap pra siklus, diperoleh data dari 19 peserta didik dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 1.069. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) student engagement peserta didik adalah 56,26, dengan nilai tengah (median) sebesar 55,00 dan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 52,50. Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 82, sedangkan skor terendah adalah 35.

Distribusi data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada rentang skor 55–64, yaitu sebanyak 11 peserta didik. Sementara itu, terdapat 6 peserta didik yang berada pada rentang skor 45–54, 1 peserta didik pada rentang skor 35–44, dan hanya 1 peserta didik yang mencapai rentang skor 75–84. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih belum merata dan cenderung berada pada kategori sedang.

Rendahnya rata-rata student engagement pada tahap pra siklus mengindikasikan bahwa peserta didik belum sepenuhnya menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, baik dari aspek partisipasi, perhatian, maupun antusiasme selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal. Salah satu alternatif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Game Based Learning, yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan observasi. Diadakannya refleksi ini diharapkan dapat menemukan kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya.

Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus II

Perencanaan pembelajaran pada Siklus II merupakan penyempurnaan dari perencanaan yang telah dilakukan pada Siklus I. Penyempurnaan tersebut didasarkan pada hasil analisis dan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada Siklus I, baik yang berkaitan dengan kelebihan maupun kekurangan selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian yang digunakan pada Siklus II tetap sama dengan instrumen yang digunakan pada Siklus I, yaitu berupa angket untuk mengukur perkembangan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti sebagai guru melakukan beberapa perbaikan agar proses pembelajaran pada Siklus II dapat berlangsung lebih optimal dan tujuan penelitian dapat tercapai dengan lebih baik.

Perbaikan pertama yang dilakukan adalah penambahan materi pembelajaran. Pada Siklus I, peserta didik mempelajari materi mengenai ciri-ciri uang asli yang dapat dikenali melalui kegiatan dilihat, diraba, dan diterawang, serta mempelajari cara penulisan nilai uang yang benar. Pada Siklus II, materi tersebut dikembangkan dengan menambahkan teks narasi yang berkaitan dengan kegiatan menabung uang di celengan, bank, dan koperasi sekolah. Penambahan materi ini bertujuan untuk memperluas pemahaman peserta didik mengenai penggunaan dan pengelolaan uang dalam kehidupan sehari-hari sekaligus melatih kemampuan membaca dan memahami teks narasi.

Perbaikan kedua dilakukan pada penggunaan media pembelajaran dalam permainan Game Based Learning. Pada Siklus I, setiap kelompok yang memperoleh nilai uang dari hasil lemparan dadu diminta menuliskan nominal uang yang diperoleh di papan tulis dan menjumlahkannya secara bersama-sama. Namun, berdasarkan hasil refleksi, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai uang secara konkret. Oleh karena itu, pada Siklus II guru menambahkan media berupa uang mainan atau uang tiruan sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik dapat lebih mudah mengenali, menghitung, dan menuliskan nilai uang yang diperoleh selama permainan, kemudian menempatkannya sesuai konteks menabung di celengan, bank, atau koperasi sekolah. Diharapkan perbaikan ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Tahap pelaksanaan tindakan Siklus II merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Pembelajaran pada tindakan kedua ini merupakan kelanjutan dari tindakan sebelumnya dengan tetap menerapkan model

Game Based Learning (GBL). Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan pada Siklus II pada dasarnya sama dengan pelaksanaan pada Siklus I, namun telah disesuaikan dengan hasil evaluasi dan perbaikan yang telah direncanakan. Perbaikan tersebut meliputi penambahan materi pembelajaran serta penggunaan media uang tiruan untuk membantu peserta didik memahami konsep nilai uang secara lebih konkret.

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, memimpin doa bersama, dan melakukan presensi kehadiran peserta didik. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan uang rupiah kepada peserta didik untuk menghubungkan pengalaman mereka mengenai keaslian uang dan kebiasaan menabung dalam kehidupan sehari-hari. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih bersemangat mengikuti pembelajaran melalui permainan ular tangga edukatif.

Selanjutnya pada kegiatan inti, peserta didik mempelajari kembali ciri-ciri keaslian uang rupiah melalui kegiatan melihat, meraba, dan mengamati bagian-bagian penting pada uang. Selain itu, peserta didik membaca dan memahami teks tentang kegiatan menabung serta mempelajari aturan penulisan nilai uang yang benar. Setelah penyampaian materi, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memainkan permainan ular tangga bertema menabung. Selama permainan berlangsung, peserta didik bekerja sama mengumpulkan saldo tabungan menggunakan uang tiruan, mencatat hasil permainan, menghitung total saldo yang diperoleh, dan menentukan kelompok pemenang. Guru membimbing jalannya permainan serta memberikan arahan dan umpan balik kepada peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya belajar mengenai nilai uang, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berhitung, dan menuliskan nominal uang dengan tepat.

Terakhir yaitu kegiatan akhir, guru bersama peserta didik membahas hasil pengerjaan LKPD yang telah diselesaikan. Selanjutnya, peserta didik diajak melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung dan mengungkapkan pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan. Guru bersama peserta didik kemudian menyimpulkan materi mengenai ciri-ciri keaslian uang rupiah, cara penulisan nilai uang yang benar, serta pentingnya membiasakan diri menabung sejak dini. Sebagai penutup, guru memberikan apresiasi kepada peserta didik atas partisipasi dan kerja sama yang telah ditunjukkan selama pembelajaran, kemudian menutup kegiatan dengan doa bersama dan salam.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Siklus II

Nilai	Frekuensi
47	1
67,5	2
70	1
72,5	2
77	1
77,5	1
82,5	3
85	4
87,5	5
90	3
Jumlah Data	23
Jumlah Nilai	1.855
Mean (Rata-rata)	80,65
Median	85,00
Modus	87,50
Nilai Maksimal	90
Nilai Minimal	47

Berdasarkan hasil pengukuran student engagement pada Siklus I, diperoleh data dari 23 peserta didik dengan jumlah skor keseluruhan sebesar 1.855. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata (mean) student engagement peserta didik mencapai 80,65, dengan nilai tengah (median) sebesar 85,00 dan nilai yang paling sering muncul (modus) sebesar 87,50. Skor tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90, sedangkan skor terendah adalah 47.

Berdasarkan distribusi frekuensi, sebagian besar peserta didik berada pada interval skor 83–91, yaitu sebanyak 12 peserta didik. Sebanyak 5 peserta didik berada pada interval 74–82, dan 5 peserta didik lainnya berada pada interval 65–73. Hanya 1 peserta didik yang berada pada interval 47–55, serta tidak terdapat peserta didik pada interval 56–64.

Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat student engagement peserta didik pada Siklus I mengalami peningkatan yang cukup baik. Sebagian besar peserta didik telah menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran, baik dalam bentuk perhatian terhadap materi, partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, maupun antusiasme dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Tingginya rata-rata skor serta dominannya peserta didik pada interval skor atas mengindikasikan bahwa penerapan model *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Namun demikian, masih terdapat beberapa peserta didik yang menunjukkan

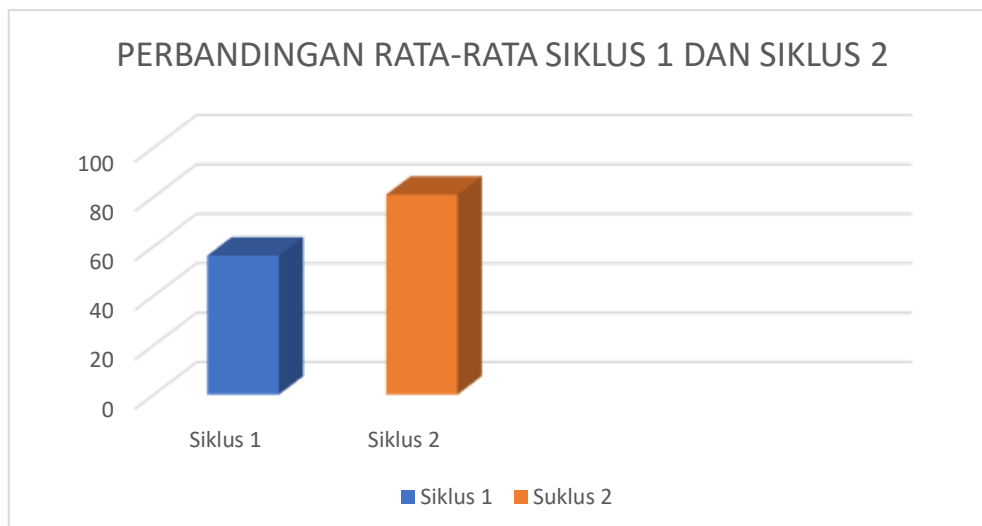
tingkat keterlibatan lebih rendah sehingga perlu mendapat perhatian dan pendampingan pada siklus berikutnya agar peningkatan student engagement dapat terjadi secara lebih merata.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II, penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berhasil meningkatkan student engagement peserta didik secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor student engagement yang mencapai 80,65, dengan sebagian besar peserta didik berada pada kategori keterlibatan tinggi. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berpartisipasi dalam kegiatan permainan, terlibat dalam diskusi kelompok, serta mampu bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, peserta didik terlihat lebih fokus, percaya diri, dan berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu meningkatnya keterlibatan peserta didik melalui penerapan model *Game Based Learning*. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan berhasil dicapai dan tidak diperlukan tindakan lanjutan pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Tuliskan deskripsi tabel

Siklus	Peserta Didik	Jumlah Skor	Rata-rata
Siklus I	19	1.069	56,26
Siklus II	23	1.855	80,65
Selisih		786	24,39

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata *student engagement* peserta didik meningkat dari 56,26 pada Siklus I menjadi 80,65 pada Siklus II. Peningkatan sebesar 24,39 poin menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, nilai median meningkat dari 55,00 menjadi 85,00 dan nilai modus meningkat dari 52,50 menjadi 87,50, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan keterlibatan selama proses pembelajaran. Nilai maksimal juga meningkat dari 82 menjadi 90, sedangkan nilai minimal meningkat dari 35 menjadi 47. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa keterlibatan peserta didik mengalami peningkatan secara menyeluruh sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.



Gambar 1 diagram Perbandingan Rata-Rata Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan diagram batang di atas, rata-rata *student engagement* peserta didik pada Siklus I sebesar 56,26, kemudian meningkat menjadi 80,65 pada Siklus II. Terjadi peningkatan sebesar 24,39 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran sehingga tujuan penelitian tindakan kelas telah tercapai pada Siklus II.

1. Penerapan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan *Student Engagement* Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Dermolo

Berdasarkan data dari siklus I dan II yang sesuai dengan hasil penelitian (Yani, 2025) penggunaan permainan ular tangga bisa dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran karena media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dalam konteks kelas IV, media ular tangga dinilai cocok dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga penerapan media ini tepat untuk siswa SD Negeri 3 Dermolo (Hendra et al., 2024). Pada siklus I penggunaan permainan biasanya dimulai dengan mendorong siswa untuk terlibat melalui kegiatan berkelompok, giliran bermain, dan menyelesaikan tantangan belajar pada setiap tahap permainan. Penelitian ini sesuai dengan penelitian (Tiarawati et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media ular tangga membuat siswa lebih tertarik, berpartisipasi aktif, dan bekerja sama ketika berinteraksi serta menjawab soal secara kelompok.

Pada siklus II, penerapan tindakan yang sudah diperbaiki membuat partisipasi siswa lebih konsisten karena aturan utama, materi pelajaran, dan tantangan yang dipresentasikan semakin jelas. Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media ular tangga yang dibuat untuk siswa SD tidak hanya layak digunakan, tetapi juga berhasil meningkatkan pemahaman dan hasil belajar setelah digunakan dalam pembelajaran (Putri & Andaryani, 2025). Dengan demikian, penggunaan permainan ular tangga di kelas IV SD Negeri 3 Dermolo bisa dianggap sebagai langkah yang tepat sesuai dengan sifat siswa SD dan mampu membantu meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar.

2. Keterampilan Mengajar dan Aktivitas Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan *Student Engagement* Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Dermolo

Berdasarkan data dari siklus I dan II yang sesuai dengan penelitian, kemampuan mengajar guru memengaruhi langsung keberhasilan penggunaan media ular tangga karena guru perlu memandu jalannya permainan, memastikan para siswa tetap fokus, dan memberikan umpan balik selama kegiatan berlangsung. Penelitian tentang pembelajaran dengan game menunjukkan bahwa guru yang mengelola permainan dengan refleksi yang terarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempertahankan efektivitas metode mengajar (Alfiah & Sholihah, 2025).

Pada siklus I kegiatan siswa biasanya mulai bertambah, tetapi belum merata bagi semua. Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya peningkatan 20% pada aktivitas belajar, kenaikan 40% dalam kolaborasi kelompok, serta peningkatan 67% dalam ketepatan penyelesaian tugas setelah menerapkan model pembelajaran berbasis game pada siswa SD (Widyantoro et al., 2025). Pada siklus II kemampuan guru yang lebih baik biasanya diiringi oleh partisipasi siswa yang lebih aktif, terutama dalam hal perhatian, keberanian, dan keterlibatan sosial. Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bermain peran berdasarkan konstruktivisme dapat meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan motivasi belajar siswa secara intrinsik, di mana 83% siswa menyatakan setuju dengan pendekatan tersebut (Prayogi & Puspita, 2025).

3. Peningkatan *Student Engagement* Melalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Dermolo

Adanya peningkatan partisipasi siswa melalui media permainan ular tangga di kelas IV SD Negeri 3 Dermolo. Berdasarkan data dari siklus I dan II yang sesuai dengan hasil penelitian, pembelajaran menggunakan permainan lebih mendorong partisipasi, motivasi, dan keterlibatan perilaku siswa dibandingkan dengan cara belajar yang biasa (Setyasto et al., 2026). Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game di kelas sains SD meningkatkan partisipasi verbal hingga 45% dan partisipasi dalam diskusi mencapai 27–38%, dengan peningkatan yang paling besar terjadi pada kelas yang sebelumnya kurang aktif berpartisipasi. Dalam pembelajaran PAI di SD, menggunakan strategi bermain juga membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih semangat dan berani berpartisipasi (Hidayah & Sholikhudin, 2025).

Peningkatan tersebut juga terlihat pada studi tangga ular yang lebih spesifik. Penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media ular tangga interaktif mendapatkan respons positif dari 89,3% siswa yang setuju, serta ditandai dengan peningkatan hasil ujian akhir yang sangat signifikan (Jamal et al., 2025). Penelitian lain tentang ular tangga berbasis etnomatematika juga menunjukkan peningkatan keyakinan diri, semangat belajar, dan minat siswa karena media ini dianggap menarik dan menyenangkan (Arisetyawan et al., 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media permainan ular tangga edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas IV SD Negeri 3 Dermolo. Integrasi elemen permainan dalam proses belajar berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi dengan lebih baik. Peningkatan keterlibatan siswa terlihat pada aspek keterlibatan perilaku, keterlibatan kognitif, dan keterlibatan emosional, yang ditunjukkan dengan meningkatnya perhatian terhadap pembelajaran, keberanian untuk berpartisipasi dalam diskusi, kerja sama antar siswa, antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yaitu mendeskripsikan penerapan model *Game-Based Learning* sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan media ular tangga edukatif. Dengan demikian, hipotesis tindakan

yang menyatakan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas IV SD Negeri 3 Dermolo dapat diterima. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan media permainan edukatif sebagai bagian dari model pembelajaran inovatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan *Game-Based Learning* dengan memanfaatkan media permainan digital maupun permainan edukatif lainnya serta menguji pengaruhnya terhadap variabel pembelajaran yang lebih luas, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan kolaborasi pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda. Dengan demikian, kontribusi *Game-Based Learning* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, A., & Sholihah, M. (2025). Boosting Elementary Science Engagement: A Qualitative Study Of Baamboozle-Based Game Learning In Indonesian Classrooms. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.46963/Asatiza.V6i2.2726>
- Arisetyawan, A., Fauzi, I., Maulana, F., Supriadi, S., & Chano, J. (2025). Development Of An Ethnomathematics-Based Snakes And Ladders Game Media Integrating Banten Cultural Context For Teaching Number Operations In Elementary School. *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.33394/Jk.V11i4.17984>
- Djamen, A. C., Rompas, P. T. D., & Ratumbanua, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Smp. *EduTik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 2 Nomor 1, 2*, 65–76.
- Hendra, H., Ramadhan, N., Hariati, E., & Prayogi, M. F. (2024). Development Of Pancasila Snakes And Ladders Game Media In Civics Learning For Elementary School Students. *Pedagogik Journal Of Islamic Elementary School*. <https://doi.org/10.24256/Pijies.V7i2.5679>
- Hidayah, N. N., & Sholikhudin, M. (2025). Implementation Of Game Based Learning Strategies To Improve Student Understanding In Pai Learning At Cowek Ii Elementary School. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.56114/Al-Ulum.V6i2.12287>
- Jamal, Y., Nurlaili, L., & Suryati, Y. (2025). Interactive Snakes And Ladders Game As A Learning Media To Foster Student Engagement And Numeracy Skills In Elementary School. *Fmdb Transactions On Sustainable Techno Learning*. <https://doi.org/10.69888/Ftstl.2025.000560>
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi

- Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 Mi Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran (Jppp)* Vol. 4 No. 2, Agustus 2023, Pp. 121-136 Issn: 2721-7795. Doi: 10.30596/Jppp.V4i2.15603 Strategi, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/Jppp.V4i2.15603>
- Prayogi, O., & Puspita, R. D. (2025). Implementation Of Constructivism-Based Game-Based Learning Model In Science Learning For Grade Iv. *Jurnal Profesi Pendidikan*. <https://doi.org/10.22460/Jpp.V4i1.27441>
- Pulungan, W. M., Parluhutantambunan, H., Irsan, Sirait, A. P., & Sembiring, M. M. (2025). Hubungan Self Efficacy Dengan Student Engagement Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sd Negeri 200106 Padangsidempuan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 11, 359–364.
- Putri, Y., & Andaryani, E. T. (2025). Development Of Snake And Ladder Board Game Media To Improve Fifth-Grade Students Learning Outcomes On Fraction. *Jurnal Pendidikan Progresif*. <https://doi.org/10.23960/Jpp.V15i2.Pp908-926>
- Rahma, P., Hidayat, M., & Amnie, E. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa : Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 8, 46–52.
- Setyasto, N., Tyas, H. C., & Zhao, X. (2026). Interactive Mobile Learning: Developing And Evaluating An Android-Based Monopoly Game For Enhancing Engagement And Learning Outcomes In Elementary School. *Ijorer : International Journal Of Recent Educational Research*. <https://doi.org/10.46245/Ijorer.V7i3.1475>
- Tiarawati, U. H., Sukartono, & Pendas, J. C. (2024). Utilizing Snakes And Ladders Media In Learning Mathematic Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*. <https://doi.org/10.31949/Jcp.V10i2.8858>
- Widyantoro, A., Samsiyah, N., P, C. P., & Kusuma, H. (2025). Implementation Of Game-Based Project-Based Learning Model To Improve The Activeness And Islamic Values Of Elementary School Students In Science Subjects. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V8i1.93629>
- Yani, S. (2025). Game-Based Educational Approach: The Role Of Snakes And Ladders In Enhancing Students' Active Participation In Thematic Learning At Elementary Schools. *Journal Of Learning On History And Social Sciences*. <https://doi.org/10.61796/Ejlhss.V2i7.1363>