



UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VIII MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) BERBANTUAN GAMES ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SD-SMP SATU ATAP 4 GUNUNG SARI

Aulia Sawilakmah¹, Lalu Sumardi², Humamurriqzi³
^{1,2,3} Universitas Mataram, Indonesia

Email: asawilakmah@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i3.3036>

Commented [TL1]:

Sections Info

Article history:

Submitted: 23 March 2026
 Final Revised: 11 April 2026
 Accepted: 16 May 2026
 Published: 30 June 2026

Keywords:

Game Based Learning (GBL), snake and ladder game, learning activeness, Pancasila Education, Classroom Action Research (CAR).



ABSTRACT

This study aimed to determine whether the implementation of the Game Based Learning (GBL) model assisted by game media could improve the learning activeness of eighth-grade students in the Pancasila Education subject at SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari. This research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in three cycles, consisting of the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 25 eighth-grade students of SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The results showed that the implementation of the Game Based Learning (GBL) model assisted by the snake and ladder game successfully improved students' learning activeness progressively in each cycle. In Cycle I, the percentage of students' learning activeness reached 56%, categorized as moderately active. In Cycle II, it increased to 76%, categorized as active, following improvements in the learning process. Furthermore, in Cycle III, the percentage increased to 92%, categorized as very active. The improvement was reflected in students' willingness to ask and answer questions, express opinions, collaborate in groups, and actively participate in educational game activities during the learning process.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan media game dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan games ular tangga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase keaktifan belajar siswa mencapai 56% dengan kategori cukup aktif. Pada siklus II meningkat menjadi 76% dengan kategori aktif setelah dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Selanjutnya, pada siklus III persentase keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 92% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan tersebut terlihat dari keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta antusias mengikuti permainan edukatif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Game Based Learning (GBL), games ular tangga, keaktifan belajar, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu menumbuhkan keaktifan belajar siswa secara optimal (Musyarofah & Widodo 2026). Keaktifan ini sangat penting karena melalui keterlibatan aktif seperti berdiskusi, bertanya, menjawab, serta mengemukakan pendapat secara kritis siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuannya sendiri. Ada banyak variabel yang dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik, tetapi peran dan didikan orang tua pada lingkungan keluarga adalah yang paling berpengaruh (Haliq et al., 2025). Belajar bukanlah aktivitas pasif, melainkan proses aktif yang memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai Pancasila. Lebih jauh, internalisasi nilai-nilai Pancasila tidak berhenti pada ranah kognitif, tetapi juga tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Untuk mencapai hal ini, proses pembelajaran perlu dirancang secara kreatif, inovatif, dan berbasis pada kebutuhan peserta didik, sehingga mereka terdorong untuk mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan kompetensi, karakter, dan keterampilan abad 21, yaitu kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas (Amalia dkk, 2026).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Mei 2025 di kelas VIII SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari, mayoritas siswa masih menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang rendah. Sebagian besar siswa pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan respon yang bermakna. Siswa cenderung pasif dikarenakan hanya sebagian kecil siswa yang terlibat saat guru memfasilitasi diskusi, sementara mayoritas hanya mendengarkan tanpa memberikan pendapat. Hampir tidak ada siswa yang bertanya terkait materi, meskipun guru sudah memberikan kesempatan terbuka untuk bertanya. Ketika guru melemparkan pertanyaan, sebagian besar siswa tidak menjawab atau hanya menjawab singkat tanpa penjelasan lebih lanjut. Bahkan, nilai rata-rata keaktifan siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yakni 60 dari 100, yang menandakan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran. Ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan pemaknaan siswa terhadap materi ajar (Daulay, 2025).

Masalah ini juga penting karena berkaitan langsung dengan pencapaian kompetensi inti dalam kurikulum. Tanpa adanya keaktifan, siswa hanya akan menjadi penerima pasif tanpa kemampuan untuk mengembangkan sikap kritis terhadap persoalan kebangsaan yang semakin kompleks di era globalisasi. Berdasarkan kajian teoritik yang dilakukan Lestari (2024), rendahnya keaktifan belajar siswa dapat diatasi dengan penerapan berbagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada partisipasi aktif peserta didik.

Pertama, guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti video, simulasi, atau aplikasi edukatif, yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Kedua, strategi pembelajaran kolaboratif melalui diskusi kelompok, role playing, dan project-based learning dapat mendorong kerja sama sekaligus melatih keterampilan komunikasi. Ketiga, penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning/GBL*) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi, dan sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan apa yang menjadi tujuan dapat tercapai dengan baik (Kurniawansyah et al., 2023).

Hal ini didukung oleh beberapa hasil penelitian mutakhir. Mawaddah dkk. (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus melatih keterampilan komunikasi. Dengan demikian, pembelajaran kolaboratif

diyakini lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar sekaligus mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual.

Mariska (2025), menemukan bahwa pendekatan GBL yang dikembangkan untuk pembelajaran Pancasila meningkatkan pemahaman konseptual siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Putri dkk. (2026), menekankan pentingnya keterlibatan emosional dan sosial dalam permainan GBL untuk menumbuhkan sikap gotong royong sebagai nilai utama Pancasila. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik tidak hanya mengasah kemampuan kognitif, tetapi juga membangun empati dan solidaritas melalui interaksi kolaboratif yang terintegrasi dalam alur permainan. Tema hak dan kewajiban dalam Pancasila pun dapat dikemas dalam permainan interaktif untuk memunculkan diskusi kritis yang kontekstual (Kusumawati & Mardianti, 2025). Media game yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan wawasan dan sikap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui kerja sama dan kompetisi sehat dalam kelompok belajar (Ibda dkk., 2023). Kombinasi keduanya dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta kemampuan sosial-emosional siswa. Pembelajaran dengan media game meningkatkan empati, kerja sama, dan keterampilan sosial siswa dalam kegiatan berbasis nilai (Yamin, 2025).

Model Game-Based Learning berbantuan media game dipandang sebagai strategi yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus mendukung internalisasi nilai-nilai kebangsaan. Oktaviyati et al. (2023) menyatakan bahwa model ini juga bagi siswa dalam menyelesaikan masalah yang akan di kaji secara berkelompok sehingga dapat membantu merangsang keaktifan dan melatih partisipasi aktif serta mengembangkan komunikasi baik peserta didik dalam segi kualitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *game* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari, Kecamatan Gunung Sari, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, angket dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai kategori aktif dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Pada siklus I, penelitian dilaksanakan pada 25 siswa kelas VIII SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari dengan materi "Wawasan Nusantara untuk Merawat Keutuhan Bangsa dan Negara". Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti bersama guru melakukan tahap perencanaan yang meliputi penyusunan RPP berbasis *Game Based Learning* (GBL), penyiapan media games ular tangga edukatif dan kartu soal, penyusunan instrumen observasi dan kuisioner, pembentukan

kelompok belajar heterogen, serta penetapan indikator keaktifan belajar yang akan diamati. Seluruh persiapan tersebut dilakukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran diawali dengan salam, doa, pengecekan kehadiran, penyampaian tujuan pembelajaran, serta penjelasan materi tentang wawasan nusantara. Guru kemudian memperkenalkan media games ular tangga beserta aturan permainannya. Pada kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan ular tangga edukatif yang berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut siswa terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama dengan kelompok, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penyampaian kesimpulan materi, pemberian motivasi, serta penutupan dengan doa dan salam.

Hasil observasi guru pada siklus I menunjukkan bahwa dari 20 deskriptor yang diamati, terdapat 16 deskriptor yang muncul dengan persentase pencapaian sebesar 80% dan termasuk kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga telah terlaksana dengan cukup efektif. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang belum optimal, seperti pemberian kesempatan yang merata kepada seluruh siswa untuk berpendapat, pengelolaan waktu permainan dan diskusi, rendahnya jumlah siswa yang aktif bertanya, serta kurang maksimalnya pemberian motivasi kepada siswa yang masih pasif.

Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa, sebanyak 14 siswa (56%) berada pada kategori aktif, 7 siswa (28%) kategori cukup aktif, 3 siswa (12%) kategori kurang aktif, dan 1 siswa (4%) kategori sangat kurang aktif. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai terlibat dalam pembelajaran melalui diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, dan mengikuti permainan edukatif. Selain itu, data keaktifan belajar di kelas juga menunjukkan bahwa 14 dari 25 siswa telah mencapai kategori aktif dengan persentase 56%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model GBL mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa meskipun target keberhasilan penelitian belum tercapai secara maksimal.

Hasil kuisioner siswa pada siklus I menunjukkan persentase nilai terendah sebesar 60%, nilai tertinggi sebesar 92%, dan rata-rata sebesar 78%. Berdasarkan kategori penilaian, terdapat 8 siswa (32%) pada kategori sangat baik, 11 siswa (44%) kategori baik, 4 siswa (16%) kategori cukup, dan 2 siswa (8%) kategori kurang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan games ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi karena pembelajaran berlangsung secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, ditemukan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga mampu meningkatkan antusiasme, kerja sama, partisipasi diskusi, serta suasana belajar yang lebih menyenangkan. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti siswa yang belum berani bertanya, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, keaktifan kelompok yang belum merata, pengelolaan waktu yang belum optimal, serta konsentrasi siswa yang terkadang lebih terfokus pada permainan daripada materi pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus berikutnya direncanakan beberapa perbaikan, yaitu memberikan motivasi dan penghargaan kepada siswa yang aktif, membagi tugas secara merata dalam kelompok, mengatur waktu pembelajaran secara lebih terstruktur, memberikan bimbingan individual kepada siswa yang kurang percaya diri, serta memperjelas aturan permainan agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Siklus II

Pada siklus II, penelitian dilaksanakan pada 25 siswa kelas VIII SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari dengan materi "Pelaksanaan Wawasan Nusantara". Pelaksanaan tindakan pada siklus ini merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus I dengan tujuan memperbaiki berbagai kendala yang masih ditemukan, terutama terkait keberanian siswa dalam bertanya, keaktifan berdiskusi, serta kerja sama kelompok. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyempurnakan RPP, memperbaiki media games ular tangga dengan menambahkan variasi soal dan tantangan, menyusun strategi pembelajaran yang lebih interaktif, mengatur pembagian kelompok secara lebih merata, serta mengelola waktu pembelajaran secara lebih efektif agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Pelaksanaan tindakan diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, pengecekan kehadiran, pemberian motivasi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Guru juga mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan menjelaskan kembali aturan permainan ular tangga yang akan digunakan. Pada kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan edukatif yang berisi pertanyaan terkait materi pelaksanaan wawasan nusantara. Guru memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang aktif. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penyimpulan materi bersama siswa, pemberian penguatan, dan motivasi agar siswa tetap aktif dalam pembelajaran.

Hasil observasi guru pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik dibandingkan siklus sebelumnya. Dari 20 deskriptor yang diamati, sebanyak 19 deskriptor muncul dengan persentase pencapaian sebesar 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan games ular tangga telah berlangsung secara efektif dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Meskipun demikian, masih terdapat satu deskriptor yang belum muncul secara optimal, yaitu keterlibatan seluruh siswa dalam memberikan tanggapan atau pendapat selama kegiatan diskusi kelompok belum sepenuhnya merata.

Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa, sebanyak 19 siswa atau 76% berada pada kategori aktif, 5 siswa atau 20% berada pada kategori cukup aktif, dan hanya 1 siswa atau 4% berada pada kategori kurang aktif. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan siklus I yang hanya mencapai 56% siswa aktif. Peningkatan keaktifan juga terlihat pada data keaktifan belajar di kelas, di mana 19 dari 25 siswa telah mencapai kategori aktif dengan persentase 76%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa strategi perbaikan yang diterapkan pada siklus II berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi, kerja sama kelompok, serta keberanian dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat.

Hasil kuisioner siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang positif. Persentase nilai terendah mencapai 72%, nilai tertinggi sebesar 96%, dan rata-rata keseluruhan mencapai 88%. Berdasarkan kategori penilaian, sebanyak 13 siswa (52%) berada pada kategori sangat baik, 9 siswa (36%) pada kategori baik, dan 3 siswa (12%) pada kategori cukup. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan games ular tangga dalam pembelajaran karena dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*

berbantuan games ular tangga telah berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Sebagian besar siswa sudah aktif dalam diskusi kelompok, lebih berani menyampaikan pendapat, lebih percaya diri, serta mampu bekerja sama dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti adanya satu siswa yang kurang aktif dalam diskusi, sebagian siswa yang masih kurang percaya diri saat berbicara di depan kelas, dan pengelolaan waktu diskusi yang perlu lebih ditingkatkan. Oleh karena itu, pada siklus III direncanakan beberapa perbaikan, yaitu memberikan pendampingan dan motivasi secara individual kepada siswa yang kurang aktif, memberikan kesempatan berbicara secara bergiliran kepada seluruh siswa, serta mengatur durasi permainan dan diskusi secara lebih disiplin agar seluruh siswa dapat mencapai tingkat keaktifan belajar yang optimal.

Siklus III

Pada siklus III, penelitian dilaksanakan pada 25 siswa kelas VIII SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari sebagai tahap penyempurnaan dari siklus sebelumnya. Materi pembelajaran pada siklus ini mengintegrasikan materi yang telah dipelajari pada siklus I dan siklus II. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru melakukan penyempurnaan terhadap RPP, media games ular tangga, kartu soal, strategi pembelajaran, serta pengelolaan waktu pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus II. Perbaikan tersebut dilakukan untuk memastikan seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai secara maksimal.

Pelaksanaan tindakan diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa, pengecekan kehadiran, pemberian motivasi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Guru menghubungkan materi yang telah dipelajari pada siklus sebelumnya dengan kehidupan sehari-hari dan kembali menjelaskan aturan permainan ular tangga. Pada kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen dan mengikuti permainan edukatif yang dilengkapi kartu soal serta lembar kerja kelompok. Setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan refleksi, penyimpulan materi bersama siswa, pemberian penguatan, dan motivasi agar siswa tetap aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi guru pada siklus III menunjukkan pencapaian yang sangat optimal. Dari 20 deskriptor yang diamati, seluruh deskriptor berhasil muncul dengan persentase pencapaian sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan games ular tangga telah dilaksanakan dengan sangat baik sesuai tahapan yang direncanakan. Guru mampu mengelola pembelajaran secara efektif mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga penutup, sementara siswa terlihat aktif dalam bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa, sebanyak 23 siswa atau 92% berada pada kategori aktif dan 2 siswa atau 8% berada pada kategori cukup aktif. Tidak terdapat siswa yang termasuk kategori kurang aktif maupun sangat kurang aktif. Data keaktifan belajar di kelas juga menunjukkan bahwa 23 dari 25 siswa telah mencapai kategori aktif dengan persentase sebesar 92%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, aktif memberikan tanggapan, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih fokus mengikuti proses pembelajaran.

Hasil kuisioner siswa pada siklus III menunjukkan peningkatan yang sangat baik dengan persentase nilai terendah sebesar 84%, nilai tertinggi mencapai 100%, dan rata-rata keseluruhan sebesar 94%. Berdasarkan kategori penilaian, sebanyak 19 siswa atau 76% berada pada kategori sangat baik dan 6 siswa atau 24% berada pada kategori baik. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori cukup, kurang, maupun sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran berbasis permainan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, interaktif, serta membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil refleksi siklus III, seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai dengan sangat baik. Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek keberanian bertanya, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Tidak ditemukan hambatan yang berarti maupun indikator yang belum tercapai secara signifikan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan games ular tangga efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus III karena tujuan penelitian telah tercapai secara optimal dan model pembelajaran yang diterapkan terbukti mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini difokuskan pada peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VIII SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan games ular tangga. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama tiga siklus menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa secara bertahap dan berkelanjutan. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Pada siklus I, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga mulai memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa mencapai 56% dengan kategori aktif sebanyak 14 siswa dari total 25 siswa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan belum berani bertanya kepada guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap penyesuaian terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I juga menunjukkan bahwa penggunaan media games ular tangga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa mulai terlibat dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Namun demikian, keaktifan siswa belum merata karena sebagian siswa masih cenderung menjadi peserta pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan beberapa kendala yang perlu diperbaiki, yaitu masih rendahnya keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat, belum

optimalnya pengelolaan waktu pembelajaran, serta belum meratanya keterlibatan seluruh anggota kelompok. Oleh karena itu, dilakukan berbagai perbaikan pada siklus II, seperti pemberian motivasi yang lebih intensif, pembagian tugas yang jelas kepada setiap anggota kelompok, pengelolaan waktu yang lebih terstruktur, serta pemberian penghargaan kepada siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Pada siklus II, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil observasi keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 76%, dengan 19 siswa berada pada kategori aktif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I telah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain meningkatnya keaktifan belajar, suasana pembelajaran pada siklus II juga menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti permainan edukatif karena pembelajaran melibatkan kerja sama kelompok, diskusi, dan kompetisi yang sehat antarkelompok. Keadaan tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan lebih fokus terhadap materi Pendidikan Pancasila yang dipelajari. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya aktif sehingga diperlukan penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II meliputi peningkatan kualitas media permainan, penambahan variasi soal yang lebih menantang, pembagian kelompok secara lebih heterogen, serta pemberian kesempatan berbicara yang lebih merata kepada seluruh siswa. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa secara menyeluruh sehingga tidak ada siswa yang hanya menjadi pengamat selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil yang diperoleh pada siklus III menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Keaktifan belajar siswa mencapai 92%, dengan 23 siswa berada pada kategori aktif dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang aktif maupun sangat kurang aktif. Capaian tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi dan tujuan penelitian berhasil dicapai secara optimal.

Peningkatan keaktifan belajar pada siklus III terjadi karena penerapan model *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga dilaksanakan secara lebih maksimal berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan siklus II. Guru mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran secara sistematis mulai dari pemberian motivasi, penyampaian materi, pelaksanaan permainan, diskusi kelompok, presentasi hasil diskusi, hingga pemberian penghargaan kepada siswa dan kelompok yang aktif. Pelaksanaan yang terstruktur tersebut membuat proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.

Pada siklus III, penggunaan media games ular tangga yang telah dimodifikasi dengan variasi kartu soal yang lebih menantang mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menentukan jawaban yang tepat. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan tidak hanya meningkatkan aktivitas fisik siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mental siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembentukan kelompok belajar secara heterogen juga memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Siswa yang memiliki kemampuan akademik

lebih baik dapat membantu teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan memahami materi. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Melalui interaksi tersebut, siswa dapat membangun pemahaman secara bersama-sama sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Peningkatan keaktifan belajar siswa juga terlihat dari keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Pada siklus III hampir seluruh siswa mampu memberikan tanggapan terhadap pendapat teman maupun menjawab pertanyaan guru dengan lebih percaya diri. Keberanian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kemampuan komunikasi siswa.

Selain meningkatkan keberanian berpendapat, model *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme siswa selama mengikuti permainan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas kelompok. Pemberian penghargaan kepada kelompok yang aktif semakin meningkatkan semangat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Bangsawan (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kerja sama antarsiswa. Siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, mendengarkan argumentasi teman, dan mengambil keputusan bersama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kondisi tersebut sesuai dengan teori experiential learning yang dikemukakan oleh Primayana dkk. (2019), yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang nyata.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan games ular tangga berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan keaktifan belajar terlihat secara konsisten dari siklus I sebesar 56%, meningkat menjadi 76% pada siklus II, dan mencapai 92% pada siklus III. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan games ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, keberanian, kerja sama, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media games ular tangga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran, di mana siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok dibandingkan kondisi awal sebelum tindakan diberikan. Penggunaan media games ular tangga yang dipadukan dengan model pembelajaran GBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat secara fisik, mental, maupun emosional dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan juga membantu meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab, sportivitas, serta kemampuan komunikasi siswa melalui aktivitas kompetisi dan kolaborasi kelompok selama permainan berlangsung. Lebih lanjut, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media games ular tangga terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD-SMP Satu Atap 4 Gunung Sari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru untuk terus mengembangkan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media permainan secara kreatif dan inovatif agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana, prasarana, dan media pembelajaran yang memadai sehingga pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan variasi media permainan yang berbeda, melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, serta mengkaji pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) terhadap aspek lain, seperti hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, maupun keterampilan kolaborasi siswa sehingga diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan bermanfaat bagi pengembangan kualitas pembelajaran di sekolah.

REFERENSI

- Amalia, A. N., Sanatng, S., & Lamada, M. S. (2026). The Effectiveness of Implementing Project-Based Learning Using the Arduino Uno Simulator on Madrasah Aliyah Students. *Pinisi Journal of Education*, 6(2), 1-16. <https://doi.org/10.26858/21fdtv02>
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Media TIK*, 14-16. <https://doi.org/10.59562/mediatik.vi.5956>
- Daulay, N. J. (2025). *Perbandingan model pembelajaran problem based learning dan discovery learning terhadap kemampuan literasi numerasi dan keaktifan siswa* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Haliq, A. S., Ismail, M., & Alqadri, B. (2025). Penerapan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI TBKR 2 SMKN 1 Selong. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 216-228.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhillah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Kurniawansyah, E., Fauzan, A., & Mustari, M. (2023). Peran guru PPKn dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1175-1179. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1454>
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252-263. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i2.3091>
- Lestari, A. (2024). *Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran snowball throwing pada siswa Kelas V SD Negeri 200207 Padangsidempuan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Mariska, T. S. (2025). Analisis Metode Game-Based Learning Berbasis CTL guna Meningkatkan Konsentarsi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN Banyuajuh 4. *REPUBLIC: Journal of Civic and Democratic Education*, 1(1), 1-9.

- Mawaddah, S. S., Sarifah, I., & Yunus, M. (2025). Analisis Peran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Membangun Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2524-2531. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3432>
- Musyarofah, D. U., & Widodo, S. T. (2026). Pengembangan Media UTAKA (Ular Tangga Kelahiran Pancasila) untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 10(2), 270-282. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i2.1473
- Oktaviyati, A. H., Herianto, E., Fauzan, A., & Ismail, M. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Bebas Media Audio Visual dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2626-2631. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1510>
- Primayana, K. H., Lasmawan, I. W., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari minat outdoor pada siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(2), 72-79. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/2905
- Putri, P. A., Laia, A., & Anggraini, W. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Nusantara Untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(2).
- Yamin, M. (2025). Implementasi Pembelajaran Jasmani Berbasis Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Keterampilan Sosial Siswa SMA. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1). <https://doi.org/10.56842/pior.v4i1.733>

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA