



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* (GBL) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KEAKTIFAN SISWA KELAS V

Iin Munawaroh¹, Ratih Purnama Pertiwi², Sri Enggar Kencana Dewi²

^{1,2,3}Universitas Nurul Huda Oku Timur

Surel: iinmunawaroh800@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurang meratanya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Taman Agung. Pembelajaran yang interaktif perlu dikembangkan agar siswa lebih terlibat aktif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu menerapkan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media permainan ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran GBL dengan media ular tangga terhadap keaktifan siswa kelas V. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ialah 25 siswa kelas VA SDN 2 Taman Agung yang dipilih melalui *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji Wilcoxon karena data berdistribusi tidak normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah diterapkan model GBL dengan media ular tangga. Rata-rata skor keaktifan siswa meningkat dari 10,6 pada pretest menjadi 12,48 pada posttest. Uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media ular tangga berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN 2 Taman Agung.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Ular Tangga, Keaktifan Siswa

Abstract

This research is motivated by the uneven distribution of student activeness in participating in science learning in grade V of SDN 2 Taman Agung. Interactive learning needs to be developed so that students are more actively involved. One effort that can be done is implementing the Game Based Learning (GBL) model assisted by the snakes and ladders game media. This study aims to determine the effect of the GBL learning model with snakes and ladders media on the activeness of grade V students. The study used a quantitative method with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design. The research sample was 25 grade VA students of SDN 2 Taman Agung who were selected through purposive sampling. Data collection techniques included observation, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis was carried out through normality tests and Wilcoxon tests because the data were not normally distributed. The results showed an increase in student activeness after the GBL model was implemented with snakes and ladders media. The average student activeness score increased from 10.6 in the pretest to 12.48 in the posttest. The Wilcoxon test showed an Asymp. Sig. value. (2-tailed) of $0.001 < 0.05$, so there is a significant difference between the scores before and after treatment. Thus, it can be concluded that the Game Based Learning learning model assisted by snakes and ladders media has a significant effect in increasing the activeness of fifth grade students at SDN 2 Taman Agung.

Keywords: *Game Based Learning, Snakes and Ladders, Student Activity*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan belajar siswa.¹ Pada fase ini, proses pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dasar seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran.² Pembelajaran yang efektif pada umumnya ditandai oleh tingginya keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan belajar, mulai dari berdiskusi, mengamati, mencoba, hingga mengemukakan pendapat.³ Dengan demikian, keaktifan siswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran.

Namun, pembelajaran yang terjadi di banyak sekolah masih menunjukkan bahwa keaktifan siswa belum sepenuhnya optimal. Kondisi ini juga terlihat pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Taman Agung. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran sebenarnya telah berjalan dengan tertib dan materi disampaikan sesuai perencanaan. Akan tetapi, tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah. Dari 25 siswa, hanya sekitar 40% yang aktif merespons pertanyaan guru, terlibat dalam diskusi, atau menunjukkan inisiatif dalam kegiatan belajar. Sebagian besar siswa tampak pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru, dan belum menunjukkan keberanian untuk berpendapat maupun bertanya.

Kondisi ini tentu tidak sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang idealnya menuntut siswa untuk aktif melakukan kegiatan eksplorasi, pengamatan, diskusi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPAS yang menekankan proses ilmiah akan sulit mencapai tujuan apabila siswa tidak terlibat secara aktif. Ketidakseimbangan tingkat keaktifan antar siswa semakin mempertegas adanya permasalahan, di mana hanya beberapa siswa yang tampak dominan, sedangkan lainnya cenderung mengikuti jalannya pembelajaran tanpa kontribusi berarti. Hal ini menunjukkan adanya *gap* antara kondisi nyata dan kondisi ideal pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu penyebab rendahnya keaktifan siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru cenderung lebih banyak menjelaskan materi secara langsung, sementara siswa hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk berinteraksi secara bermakna. Ketika pembelajaran disajikan tanpa variasi, siswa menjadi cepat bosan, kurang tertarik, dan akhirnya tidak termotivasi untuk terlibat aktif. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menantang agar mereka terdorong untuk berpartisipasi.

Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus melibatkan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Model ini memanfaatkan unsur

¹ A Nuraini and D L Hakim, "Resiliensi Matematis Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring," *SUPERMAT: Jurnal Pendidikan ...*, 2023, <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/SM/article/view/1081>.

² Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94, <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

³ Sinung Faisal Jauhari, Verylana Purnamasari, and Monica Ratih Purwaningrum, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 36–43, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>.

permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan, bekerja sama, terlibat dalam kompetisi sehat, serta memecahkan masalah dalam konteks permainan yang disediakan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa secara alami.

Game Based Learning telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan maupun pemahaman siswa. Salah satu penelitian dilakukan oleh Mohamad Novan Aditya yang menunjukkan bahwa penggunaan GBL melalui media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar.⁴ Meskipun penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar, temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan antusiasme siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini mencoba melanjutkan dan mengembangkan penerapan *Game Based Learning* dengan menggunakan media permainan ular tangga. Media ini dipilih karena mudah digunakan, dikenal luas oleh siswa, dan mampu memunculkan interaksi langsung antar siswa. Aktivitas bermain ular tangga dapat dikombinasikan dengan soal-soal atau tantangan yang berkaitan dengan materi IPAS, sehingga siswa terlibat aktif melalui kegiatan bergerak, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok. Melalui permainan tersebut, diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi.

Pemanfaatan media ular tangga juga dapat mengatasi masalah keaktifan yang tidak merata.⁵ Dalam permainan, setiap siswa memiliki peran dan kesempatan yang sama untuk bergerak, menjawab, dan berdiskusi, sehingga memberi peluang bagi semua siswa untuk terlibat. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan dapat mendorong siswa yang biasanya pasif untuk ikut serta agar tidak tertinggal dari kelompoknya.

Dengan demikian, terdapat dasar yang kuat untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model *Game Based Learning* dengan media ular tangga terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini penting dilakukan karena secara empiris terdapat permasalahan keaktifan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Taman Agung, sedangkan penggunaan GBL berpotensi menjadi solusi yang tepat. Selain itu, penelitian ini juga menawarkan inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan guru sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan Menggunakan Media Ular Tangga IPAS terhadap Keaktifan Siswa Kelas V SDN 2 Taman Agung.”

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini ialah jenis penelitian kuantitatif. Dengan rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media ular tangga

⁴ S T Oktari and D Desyandri, “Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2023.

⁵ Agus Wiyanto and Siti Khabibah, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Game Aplikasi Construct 2 Materi Aritmetika Sosial,” *Jurnal Cartesian (Jurnal Pendidikan Matematika)* 1, no. 1 (2021): 1–13, <https://doi.org/10.33752/cartesian.v1i1.2074>.

pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan keaktifan siswa. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Pre Experimental* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design*. Desain penelitian ini melibatkan pengukuran variabel dependen sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian perlakuan pada satu kelompok subjek. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Taman Agung, Kecamatan Semendawai Suku III, Kabupaten OKU Timur. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada kelas VA. Populasi adalah keseluruhan obyek yang diteliti baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi.⁶ Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SDN 2 Taman Agung yang berjumlah 44 siswa. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan yaitu dengan *Convenience Sampling* dengan alasan bahwa peneliti ingin mendapatkan informasi yang spesifik terkait dengan penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang telah peneliti siapkan. Maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN 2 Taman Agung, dengan jumlah sampel 25 siswa. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator keaktifan dengan skala Likert 4 poin, telah melalui uji validitas isi serta reliabilitas. Data dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji Wilcoxon, serta didukung analisis deskriptif untuk melihat peningkatan keaktifan siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Hasil Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest* Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga

Keaktifan siswa pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil angket dan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah diterapkannya model dan media tersebut. Angket keaktifan siswa dan nilai instrumen tes menjadi subjek penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket *Pretest* dan *Posttest* Keaktifan Siswa

Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
Afika	13	14
Alyssa	12	14
Anindita	12	14
Ariya	13	14
Bibit	9	9
Chika	7	10
Denis	13	11
Emil	13	14
Faisal	11	11
Fakhrie	8	9
Ficky	8	9
Fiqry	13	14
Fitri	12	12
Galu	6	11
Gery	11	11
Haniva	12	14
Ignatius	14	14

⁶ N Imtiyaz, "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023" (UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023).

Nama	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
J. Dion	6	11
Lisna	10	11
M. Afrizal	9	12
Naura	10	12
Natanael	11	14
Rania	13	13
Revan	13	15
Ulwan	9	12
Jumlah	265	312
Skor	10,6	12,48

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor angket *Pretest* dan *Posttest* keaktifan siswa, diperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 10,6 dari 15 soal. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, rata-rata skor *posttest* meningkat menjadi 12,48. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular Tangga IPAS.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa skor penilaian keaktifan siswa kelas VA sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media ular tangga lebih rendah dibandingkan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan media ular tangga.

Tabel 2. Tabulasi Klasifikasi Frekuensi Keaktifan Siswa *Pretest*

Kategori Keaktifan	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Aktif	13 – 15	8	32%
Aktif	10 – 12	9	36%
Cukup Aktif	7 – 9	6	24%
Kurang Aktif	4 – 6	2	8%
Tidak Aktif	0 – 3	0	0%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan Tabel 2 mengenai Klasifikasi Frekuensi Keaktifan Siswa pada *Pretest* dan *Posttest*, dapat diketahui bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media ular tangga (*pretest*), sebagian besar siswa berada pada kategori aktif sebesar 36%, dan sangat aktif sebesar 32%. Sementara itu, terdapat 24% siswa yang berada pada kategori cukup aktif, dan 8% siswa pada kategori kurang aktif. Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori tidak aktif (0%). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan model pembelajaran berbasis permainan, tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tergolong cukup baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar.

Tabel 3. Tabulasi Klasifikasi Frekuensi Keaktifan Siswa *Posttest*

Kategori Keaktifan	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Aktif	13 – 15	11	44%
Aktif	10 – 12	11	44%
Cukup Aktif	7 – 9	3	12%
Kurang Aktif	4 – 6	0	0%
Tidak Aktif	0 – 3	0	0%
Jumlah		25	100%

Sumber: Arikunto⁷

Berdasarkan Tabel 3, keaktifan siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media ular tangga menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar siswa berada pada kategori *sangat aktif* dan *aktif*, masing-masing sebesar 44%. Selain itu, masih terdapat 12% siswa pada kategori *cukup aktif*, sementara tidak ada siswa yang termasuk kategori *kurang aktif* maupun *tidak aktif*. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran setelah penggunaan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Dengan demikian, model ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa serta menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi di kelas.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Setelah data hasil penelitian terkumpul, maka dilakukan uji prasyarat analisis data berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16*.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*, dan dalam perhitungannya menggunakan *SPSS Versi 16*. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Angket

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.184	25	.029	.903	25	.021
<i>Posttest</i>	.235	25	.001	.885	25	.009
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>						

Berdasarkan tabel 4 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pre test* sebesar 0,021. Maka data variabel *pretest* tersebut berdistribusi tidak normal karena $0,021 < 0,05$. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,009. Maka data variabel *posttest* tersebut berdistribusi tidak normal karena $0,009 < 0,05$.

⁷ S Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

Uji Wilcoxon

Wilcoxon digunakan apabila data berdistribusi tidak normal atau uji yang digunakan sebagai pengganti *Paired Sample T-Test* karena data berdistribusi tidak normal. Kriteria dalam uji *Wilcoxon* yaitu apabila jika nilai signifikansi *Asymp.sig.(2-tailed)* $< 0,05$ maka hipotesis diterima. Namun, jika nilai signifikansi *Asymp.sig.(2-tailed)* $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Wilcoxon Angket

<i>Test Statistics^b</i>	
	<i>Posttest - Pretest</i>
Z	-3.436 ^a
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.001
<i>a. Based on negative ranks.</i>	
<i>b. Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	

Berdasarkan Tabel 5, nilai uji Wilcoxon menunjukkan $Z = -3.436$ dengan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001. Nilai Z bernilai negatif karena perhitungan didasarkan pada *negative ranks*, yang menunjukkan bahwa skor *posttest* secara konsisten lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*. Nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang berarti model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan Menggunakan Media Ular Tangga IPAS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas V SDN 2 Taman Agung. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yaitu *Pre Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest Posttest Design*, karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular Tangga.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi, angket, tes dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi dari guru dalam proses pembelajaran di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular tangga. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa, sedangkan dokumentasi diperoleh dari proses pembelajaran dan pemberian tes atau angket.

Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan pendekatan yang menggabungkan permainan menarik untuk melibatkan peserta didik, dengan tujuan akhir yang jelas, seperti pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Sejak lahir, anak-anak memiliki naluri untuk bermain, sehingga proses pembelajaran yang diterapkan dalam bentuk permainan dapat memberikan hasil yang optimal. Dengan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan,

siswa akan merasakan kenyamanan, ketertarikan, dan kebahagiaan, yang pada gilirannya akan menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna.⁸

Game Based Learning menjadi suatu model pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih kompleks serta memungkinkan siswa untuk dapat belajar langsung dengan permasalahan nyata serta memotivasi siswa untuk mengidentifikasi dan meneliti tentang konsep - konsep yang mereka butuhkan dalam pemecahan masalah tersebut.⁹

Teori di atas menunjukkan Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular Tangga IPAS menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, dan membantu mereka memahami materi lebih baik. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan skor keaktifan siswa dan hasil belajar setelah perlakuan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus efektif meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah dilakukan perhitungan dan analisis data dengan menggunakan program *SPSS Versi 16*, maka didapatkan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media Ular Tangga yang diterapkan di kelas V A. sebelum dilakukan pembelajaran siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi yang akan disampaikan dan pengetahuan yang dimiliki. Setelah dilakukan *pretest* peneliti melaksanakan proses pembelajaran. proses pembelajaran dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 Juli 2025 dan 29 Juli 2025 di SDN 2 Taman Agung. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar, sedangkan keaktifan siswa dinilai melalui lembar observasi selama kegiatan berlangsung. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular Tangga.
2. Selanjutnya dari data penelitian yang telah dianalisis, diperoleh hasil yaitu adanya pengaruh keaktifan siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular Tangga. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *SPSS Versi 16* dengan nilai signifikansi Angket Asymp.sig.(2- tailed) $0,001 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan Menggunakan Media Ular Tangga IPAS (X) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa (Y) kelas V SDN 2 Taman Agung.

D. KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan ialah

- 1) Terdapat peningkatan keaktifan siswa kelas V A SDN 2 Taman Agung. Hal ini dapat dilihat dari sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular Tangga skor angket 10,6. Sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based*

⁸ R A Asmaka, "Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019" (IKIP PGRI Bojonegoro, 2019).

⁹ A A Purnama and M Kalkautsar, "Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPA," *Journal of Education* 5, no. 4 (2023): 11301–8.

Learning dan media Ular Tangga nilai rata-rata angket menjadi 12,48. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media Ular Tangga, dibandingkan tanpa menggunakan model dan media tersebut. 2) Hasil analisis SPSS uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Sig.* (2-tailed) = 0,001 pada angket keaktifan siswa. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media Ular Tangga (X) dalam meningkatkan keaktifan siswa (Y) SDN 2 Taman Agung.

Saran

Adapun berbagai saran yang dapat menjadi pertimbangan sebagai penyempurna berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain: 1) Untuk Sekolah, diharapkan pihak sekolah dapat memberikan dukungan berupa fasilitas, media, dan kebijakan yang menunjang pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning*, khususnya dengan media ular tangga IPAS. Sekolah juga dapat mengembangkan program pelatihan guru dalam penggunaan model pembelajaran berbasis permainan agar semakin banyak guru yang menerapkan strategi pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan; 2) Untuk Guru, diharapkan guru dapat menjadikan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media ular tangga sebagai alternatif dalam proses pembelajaran IPAS, terutama untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Model ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Guru juga disarankan untuk menyesuaikan desain permainan dengan materi dan kondisi siswa, agar pembelajaran lebih efektif dan terarah; dan 3) Untuk Peneliti, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini pada jenjang kelas atau sekolah yang berbeda, serta mencoba mengkaji lebih lanjut pengaruh model *Game Based Learning* tidak hanya terhadap keaktifan, tetapi juga terhadap hasil belajar, motivasi, atau keterampilan sosial siswa. Penelitian lanjutan juga dapat membandingkan model ini dengan model pembelajaran lainnya guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Asmaka, R A. "Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019." IKIP PGRI Bojonegoro, 2019.
- Imtiyaz, N. "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V MIM PK Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023." UIN Raden Mas Said Surakarta, 2023.
- Jauhari, Sinung Faisal, Verylana Purnamasari, and Monica Ratih Purwaningrum. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 36–43. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.391>.
- Nuraini, A, and D L Hakim. "Resiliensi Matematis Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring." *SUPERMAT: Jurnal Pendidikan...*, 2023.

<http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/SM/article/view/1081>.

Oktari, S T, and D Desyandri. "Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2023.

Purnama, A A, and M Kalkautsar. "Permainan Ular Tangga Berbasis *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPA." *Journal of Education* 5, no. 4 (2023): 11301–8.

Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

Wiyanto, Agus, and Siti Khabibah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Game Aplikasi Construct 2 Materi Aritmetika Sosial." *Jurnal Cartesian (Jurnal Pendidikan Matematika)* 1, no. 1 (2021): 1–13. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v1i1.2074>.