

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS V SDN 21 KOTA PAGAR ALAM

Apla Yarida¹ ; Saepul Anwar² ; Achmad Faqihuddin³

Universitas Pendidikan Indoensia, Indonesia^{1,2,3}

aplayarida@upi.edu^{1*}, saefull@upi.edu², faqih@upi.edu³

^{1*}corresponding author

Article History:

Received : 17-07-2024

Revised : 30-07-2024

Accepted : 30-08-2024

Keyword : Game Based Learning, Snakes and Ladders game, Islamic Religious Education, Motivation, Learning outcomes

Kata Kunci : Game Based Learning, Permainan Ular Tangga, PAI, Motivasi, Hasil Belajar

Abstract: *This study was motivated by the phenomenon where students often feel bored and sleepy while attending Islamic Religious Education (PAI) classes. This occurs due to monotonous teaching methods and the use of conventional teaching media. Therefore, this research aims to analyze the strategies implemented by teachers to enhance students motivation and learning outcomes. The method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles in the fifth grade at SD Negeri 21 Kota Pagar Alam. Data were collected through observations, interviews, documentation, and pre-test and post-test assessments. Qualitative data were analyzed using the Miles and Huberman approach, while quantitative data were analyzed using a paired sample T-test with the help of SPSS and Excel 2013. The results showed a significant improvement, with 53% of students scoring above the KKM (Minimum Competency Criteria) in the first cycle, which then increased to 80% in the second cycle. The study concludes that implementing the Game-Based Learning (GBL) model using the snake and ladder game as a learning medium is effective in improving student learning outcomes in PAI subjects.*

Abstract: Penelitian ini didasari oleh fenomena di mana siswa sering merasa bosan dan mengantuk saat mengikuti pembelajaran PAI. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi yang diterapkan oleh guru dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada kelas V di SD Negeri 21 Kota Pagar Alam. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data kualitatif dilakukan dengan pendekatan Miles and Huberman, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan uji paired sample T-test dengan bantuan SPSS dan Excel 2013. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 53% siswa mencapai nilai di atas KKM pada siklus pertama, yang kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus kedua. Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran GBL dengan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI.

Pendahuluan

Di Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa¹. PAI adalah mata pelajaran wajib di setiap sekolah. Secara umum, PAI bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Hadist² agar mereka menjadi muslim yang beriman, beretika, bertakwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan tujuan pendidikan nasional³. Namun, seringkali pelajaran PAI dianggap kurang menarik dan kurang menantang bagi siswa, terutama karena metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif adalah model pembelajaran berbasis permainan atau Game Based Learning (GBL)⁴.

Model pembelajaran Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu inovasi yang semakin populer dalam dunia pendidikan⁵. Model pembelajaran GBL melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif karena GBL melibatkan permainan dalam pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan yang interaktif dan dinamis yang memotivasi siswa untuk aktif mengeksplorasi konsep dengan lebih mudah⁶. Dengan

¹ Nur Ainiyah, 'Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Al-Ulum*, 13.1 (2013), 25–38.

² Alvian Muhammad Fadhilah, Abu Bakar, and Ilham Fahmi, 'Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Karawang Barat', *Jurnal Al-Ulum : Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 10.4 (2023), 330–41.

³ Ainiyah; Fadhilah, Bakar, and Fahmi; Aris, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022).

⁴ Syibrani Mulasi and Ferdy Saputra, 'Problematika Pembelajaran PAI Pada Madrasah Tsanawiyah Di Wilayah Barat Selatan Aceh', *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 18.2 (2019), 269–81.

⁵ Aisyah Cinta Putri Wibawa and others, 'Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal', *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2.1 (2020), 49–54 <<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>>; Dewi, 'Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi', *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2.3 (2022), 279–82 <<http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>>.

⁶ Ai Chu Elisha Ding and Cheng Han Yu, 'Serious Game-Based Learning and Learning by Making Games: Types of Game-Based Pedagogies and Student Gaming Hours Impact Students' Science Learning Outcomes', *Computers and Education*, 218 (2024), 105075 <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105075>>; Wong Seng Yue and Tee Wee Jing, 'Survey Analysis: The Effectiveness of Game-Based Learning (GBL) in Tertiary Education Environment', *2015 5th International Conference on IT Convergence and Security, ICITCS 2015 - Proceedings*, 2015, 7293022 <<https://doi.org/10.1109/ICITCS.2015.7293022>>.

memadukan prinsip-prinsip permainan yang menarik dalam proses belajar mengajar⁷, GBL bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi lebih optimal dan efektif⁸. Selain di bidang Pendidikan Agama Islam, penerapan model pembelajaran Game Based Learning juga telah dimanfaatkan secara luas diberbagai bidang pendidikan lainnya, seperti : dibidang ilmu kedokteran⁹, teknik¹⁰, ilmu teknologi^{11 12}, dan masih banyak lagi. Penerapannya juga telah merambah kesemua tingkatan pendidikan, mulai dari jenjang Sekolah Dasar¹³, Sekolah Menengah¹⁴, hingga Perguruan Tinggi¹⁵.

Media pembelajaran yang digunakan dalam model Game Based Learning tidak terbatas pada media berbasis digital saja¹⁶. Permainan tradisional seperti ular tangga juga dapat dijadikan alat bantu pendidikan yang efektif¹⁷. Permainan ini, meskipun

⁷ Muhammad Azwa Dipani, 'Call for Papers Dan Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Ke-2 2023 Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa', *Prosiding SAINTEK*, 2.1 (2023), 2962–3545; Wibawa and others.

⁸ Man Wai Chu, 'Gamification of Formative Feedback in Language Arts and Mathematics Classrooms: Application of the Learning Error and Formative Feedback (Leaff) Model', *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning*, 4–4 (2021), 1619–38 <<https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch078>>.

⁹ Titik Respati and others, 'Efficacy of a Mental Health Game-Board Intervention for Adolescents in Remote Areas: Reducing Stigma and Encouraging Peer Engagement', *The Open Public Health Journal*, 17.1 (2024), 2174 <<https://doi.org/10.2174/0118749445310785240603045859>>.

¹⁰ I. Kunovic, I. Filipovic, and A. Sovic Krzic, 'Teaching Robotics Concepts with Besiege: A Game- Based Approach for Developing Design and Problem-Solving Skills', *2024 47th ICT and Electronics Convention, MIPRO 2024 - Proceedings*, 2024, 672–77 <<https://doi.org/10.1109/MIPRO60963.2024.10569275>>.

¹¹ Ding and Yu.

¹² Noor Affieyka Natasha Ahamad and others, 'Computational Thinking in Game-Based Learning for STEM Education', *14th IEEE Symposium on Computer Applications and Industrial Electronics, ISCAIE 2024*, 2024, 313–17 <<https://doi.org/10.1109/ISCAIE61308.2024.10576494>>.

¹³ Ruo Chen Tian and others, 'Enhancing Programming Education through Game-Based Learning: Design and Implementation of a Puyo Puyo-Inspired Teaching Tool', *SIGCSE 2024 - Proceedings of the 55th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 2 (2024), 1838–39 <<https://doi.org/10.1145/3626253.3635477>>.

¹⁴ Fengfeng Ke, Chih Pu Dai, and Luke West, 'Mathematical Experience in Game-Based Problem-Solving', *Journal of Computer Assisted Learning*, 40.3 (2024), 1083–97 <<https://doi.org/10.1111/jcal.12938>>.

¹⁵ Damar Isti Pratiwi and others, 'Enhancing Students' Learning Outcomes through MALL in TOEFL Preparation Class for Railway Mechanical Technology', *International Journal of Language Education*, 7.2 (2023), 185–98 <<https://doi.org/10.26858/ijole.v7i2.22839>>.

¹⁶ Achmad Faqihuddin, 'Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan', *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1.1 (2024), 1–15 <<https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>>.

¹⁷ Rahina Nugrahani and Jurusan Seni Rupa, 'Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36.1

sederhana tapi memiliki potensi besar untuk dijadikan alat bantu pendidikan yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa¹⁸¹⁹. Media ular tangga tidak hanya familiar bagi siswa, tetapi juga mudah diadaptasi untuk berbagai materi pelajaran, termasuk pelajaran PAI²⁰. Dalam permainan ini, siswa akan merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran²¹. Permainan ular tangga adalah permainan yang melibatkan dua orang atau kelompok²². Para pemain menggunakan dadu untuk menentukan langkah mereka di atas papan yang terdiri dari kotak-kotak, dengan beberapa kotak yang dihiasi gambar tangga dan ular serta diberi pertanyaan di beberapa kolom²³²⁴. Format permainan yang kompetitif dan menantang mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dalam menjawab pertanyaan dengan benar agar bisa maju dalam permainan. Rasa kompetisi yang sehat ini dapat memacu keaktifan siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan²⁵.

Media permainan ular tangga ini tidak memerlukan peralatan mahal atau teknologi canggih, sehingga dapat dengan mudah diimplementasikan di berbagai sekolah, termasuk di daerah-daerah terpencil. Dengan kreativitas dan inisiatif dari para pendidik, permainan ular tangga dapat diadaptasi untuk berbagai kebutuhan dan kondisi lokal. Implementasi permainan ular tangga dalam pembelajaran PAI juga dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial siswa. Selama permainan, siswa harus

(2017), 35–44; Safa Sabila and others, 'Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan', *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 2021, 499–518.

¹⁸ Winda Lidia Lumbantobing, Silvester Silvester, and Bella Ghia Dimmera, 'Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan', *Sebatik*, 26.2 (2022), 666–72 <<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>>; Fenny Adnina Daulay and Nana Ronawan Rambe, 'Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Tehoru', *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1 (2023), 34–39 <<https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>>; Anjelina Wati, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 68–73 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>>.

¹⁹ Lumbantobing, Silvester, and Dimmera; Wati; Daulay and Rambe.

²⁰ Laila Nursafitri and others, 'Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur', *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.1 (2023), 90–101 <<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>>.

²¹ Sabila and others.

²² Daulay and Rambe.

²³ Wati; Herlinda Mar'atusholihah, Wawan Priyanto, and Aries Tika Damayani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan', *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaaa*, 7.3 (2019), 253–59.

²⁴ Wati; Mar'atusholihah, Priyanto, and Damayani.

²⁵ Wati.

berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka ²⁶. Mereka belajar bagaimana berbagi pengetahuan, membantu satu sama lain, dan mengatasi perbedaan pendapat. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia, sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI. Penggunaan permainan ular tangga dalam model Game Based Learning menunjukkan bahwa pembelajaran tidak selalu harus formal dan serius ²⁷. Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan ²⁸.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa game based learning dengan media pembelajaran berbasis aplikasi efektif diterapkan karena materi yang disajikan melalui aplikasi lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka tidak merasa bosan dan mampu meningkatkan hasil belajar mereka ²⁹. Selain itu, penerapan Game Based Learning (GBL) juga memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan ³⁰. Studi-studi sebelumnya mayoritas menggunakan media teknologi digital sebagai media pembelajaran, yang memang telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan.

Namun, penelitian yang saat ini dilakukan berbeda dalam hal media yang digunakan, penelitian ini mengadopsi media permainan tradisional, yakni permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan tradisional, diharapkan dapat menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik dan tetap efektif tanpa bergantung pada teknologi digital. Media permainan tradisional seperti ular tangga ini tidak hanya memberikan variasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa melalui interaksi langsung dan permainan yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak dari model pembelajaran game based learning dengan menggunakan media permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar

²⁶ Feby Atika Setiawati and Suyadi, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, 8.1 (2021), 49–61 <<https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>>.

²⁷ Agus Aini Purnama and Muhummad Kalkautsar, 'Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPA', *Journal on Education*, 05.04 (2023), 11301–8.

²⁸ Syarif Hidayatulloh, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi, 'Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam', *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3.2 (2020), 199–206 <<https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>>.

²⁹ Muhammad Zainuddin, Mardianto, and Hasan Matsum, 'Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials', *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), 13–24 <<https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2824>>.

³⁰ Nabila Nur Maulida, Sukadi Sukadi, and Sri Rahayu, 'Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22.3 (2022), 252–65 <<https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977>>.

siswa pada pelajaran PAI. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para pendidik untuk menggabungkan berbagai media pembelajaran, baik digital maupun tradisional, guna menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan bervariasi.

Diskusi dan Pembahasan

Identifikasi Permasalahan dalam Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, yaitu dengan cara mengobservasi pembelajaran PAI di kelas V dan mewawancarai guru PAI di SDN 21 Kota Pagar Alam, peneliti mendapatkan informasi bahwa permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar adalah kurang aktifnya siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa pada pelajaran PAI menurun. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya adalah kegiatan belajar mengajar yang monoton dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan dan mengantuk dalam belajar PAI. Dalam proses pembelajaran, guru sering kali hanya fokus pada pencapaian semua materi yang telah dijadwalkan, dengan penekanan yang kuat pada aspek kognitif sebagai indikator utama dari hasil belajar sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran seringkali terabaikan³¹. Berdasarkan fakta di lapangan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yakni model pembelajaran Game Based Learning dengan media permainan ular tangga yang sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di SD Negeri 21 Kota Pagar Alam.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang masing-masing melibatkan 4 tahapan yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan implementasi model GBL dengan media permainan ular tangga yang mencakup pemilihan materi pembelajaran, pembuatan RPP, serta pembuatan soal berbentuk kartu dan spin di Wordwall. Selanjutnya ditahap pelaksanaan, pembelajaran PAI dilaksanakan dengan mengintegrasikan permainan ular tangga sesuai RPP. Lalu pada tahap observasi, dilakukan dengan cara mengamati interaksi dan respon siswa, dan tahap yang terakhir adalah tahap refleksi, data dari observasi, wawancara, dan tes hasil belajar dianalisis untuk mengevaluasi keberhasilan serta menentukan langkah perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan untuk siklus penelitian berikutnya³².

³¹ Zainuddin, Mardianto, and Matsum.

³² Ani Widayati; Imam Machali, 'Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?', *Indonesian Journal of Action Research*, 1.2 (2022), 315–27 <<https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>>; Dona Ayu Saputri, Siti Aminah, and Husni Wakhyudin, 'Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Game Quizizz Paper Mode Pada Peserta Didik Kelas V SD 5 Margorejo', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2023, 1699–1707.

Hasil Analisis siklus I



Gambar 1.

Implementasi GBL menggunakan media permainan ular tangga

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru sekaligus pelaksana penelitian. Sementara itu, guru PAI SD Negeri 21 Kota Pagar Alam berperan sebagai observer selama proses kegiatan belajar berlangsung. Sebagai langkah awal tahap siklus I, diberikan tes awal berupa soal pilihan ganda kepada siswa untuk mengukur pengetahuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan. Soal pilihan ganda ini telah divalidasi oleh Ibu Era Apriani S.Pd, guru pengampu mata pelajaran PAI. Proses pretest ini berlangsung selama kurang lebih 30 menit, kemudian dilanjutkan dengan memberikan tindakan sesuai dengan model game based learning. Tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran game based learning dengan menggunakan media ular tangga. Langkah awal yang dilakukan guru adalah menentukan topik yang akan dibahas dan menyiapkan sarana pendukung yakni benner ular tangga yang telah dimodifikasi dimana ada beberapa kotak pada papan ular tangga berisi tulisan “ambil soal” dan guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang masuk kedalam kotak kotak pada papan ular tangga berisi tulisan “ambil soal”.

Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan tata cara, tujuan, dan peraturan permainan kepada siswa agar tidak terjadi kebingungan selama proses berlangsung. Setelah itu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selama permainan, guru bertindak sebagai pemimpin dan pengawas. Guru memberikan pertanyaan kepada kelompok yang dadunya jatuh di kotak “ambil soal”, dan kelompok tersebut bekerja sama untuk menjawab soal yang diberikan agar mereka tetap berada di kotak tersebut. Jika mereka tidak berhasil menjawab, kelompok tersebut harus mundur satu kotak. Setelah permainan berlangsung, guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap kinerja siswa selama permainan. Setelah melakukan tindakan tersebut, guru memberikan soal posttest kepada siswa untuk mengukur keberhasilannya³³, lalu dilanjutkan dengan melakukan observasi dan juga refleksi. Berikut ialah hasil nilai siswa dari pelaksanaan pretes dan posttes pada tahap siklus I.

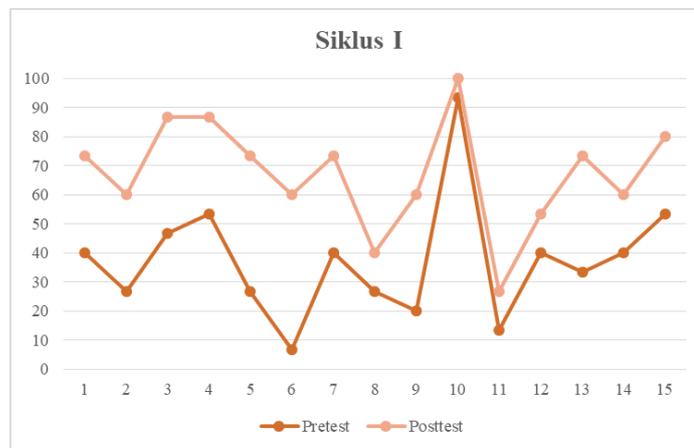
³³ Ririn Oktavia, ‘Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa’, *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

Tabel 1.
Hasil Pre-Test dan Post-Test siklus I

Participant	Siklus I	
	Nilai Pretest	Nilai Posttest
S1	40	73
S2	27	60
S3	47	87
S4	53	87
S5	27	73
S6	7	60
S7	40	73
S8	27	40
S9	20	60
S10	93	100
S11	13	27
S12	40	53
S13	33	73
S14	40	60
S15	53	80
Rata-rata	37	67
Tuntas KKM	1 (7%)	8 (53%)
Belum Tuntas KKM	14 (93%)	7 (47%)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dari posttest pelajaran PAI yang telah dilaksanakan ternyata masih berada di bawah standar ketuntasan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil post-test setelah dilakukan tindakan hanya naik 46% dari 7% siswa yang berhasil memperoleh nilai diatas standar KKM pada saat pretest.

Gambar 2.
Gambar Grafik Nilai Pre-Test dan Post-Test siklus I



Setelah mendapatkan hasil pre-test dan post-test dari siklus I, dilanjutkan dengan dengan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran Games Based Learning menggunakan

Media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PAI siswa kelas V SD Negeri 21 Kota Pagar Alam. Rumus yang digunakan adalah uji t (t-paired), dengan bantuan program SPSS. Berikut ini hasil uji T-paired.

Tabel 2.

Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	37,33	15	20,465	5,284
	Posttest	67,07	15	18,752	4,842

Dari tabel diatas, terlihat bahwa rata-rata nilai posttest (67,07) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest (37,33). Ini menunjukkan adanya peningkatan skor setelah perlakuan atau intervensi dilakukan.

Tabel 3.

Paired Samples Correlation

Paired Samples Correlations					
			N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest		15	,762	,001

Nilai korelasi antara pretest dan posttest adalah 0,762 dengan p-value 0,001. Ini menunjukkan korelasi yang kuat dan signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest. Artinya, ada hubungan yang kuat antara skor pretest dan posttest.

Tabel 4.

Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-29,733	13,625	3,518	-37,279	-22,188	-8,452	14	,000

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Nilai t (-8,452) dengan derajat kebebasan (df) 14 menghasilkan nilai signifikan (2-tailed) 0,000 maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya perbedaan skor antara pretest dan posttest sangat signifikan secara statistik, dengan peningkatan nilai yang signifikan setelah perlakuan atau intervensi.

Setelah menganalisis data pada kegiatan siklus I, ditemukan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Namun, peneliti merasa hasil pembelajaran belum sesuai harapan karena masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian guru terhadap kesulitan belajar siswa, penerapan model pembelajaran yang kurang efektif, dan minimnya bimbingan kepada

kelompok selama proses pembelajaran. Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa guru belum berhasil membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar dan belum memahami sepenuhnya penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, sehingga mengalami kesulitan dalam memberikan instruksi. Oleh karena itu, penelitian harus dilanjutkan ke siklus II.

Hasil Analisis Siklus II

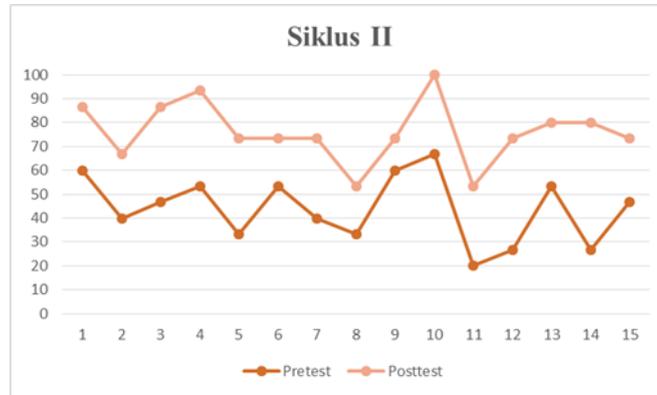
Tahapan yang dilakukan pada siklus II sama seperti siklus I, namun terdapat perbedaan pada soal yang dibuat. Soal pada siklus II berbeda dengan siklus I meskipun masih dalam satu subtema, dan kartu soal dibuat menggunakan aplikasi spin di Wordwall, berbeda dengan siklus I yang menggunakan kartu soal manual. Hasil pretest dan posttest pada siklus II adalah sebagai berikut:

Table 5.
Hasil Pre-Test dan Post-Test Siklus II

<i>Participant Id</i>	Siklus II	
	Nilai Pretest	Nilai Posttest
S1	60	87
S2	40	67
S3	47	87
S4	53	93
S5	33	73
S6	53	73
S7	40	73
S8	33	53
S9	60	73
S10	67	100
S11	20	53
S12	27	73
S13	53	80
S14	27	80
S15	47	73
Rata-rata	44	76
Tuntas KKM	0 (0%)	12 (80%)
Belum Tuntas KKM	15 (100%)	3 (20%)

Jumlah siswa yang mengikuti tahapan siklus II ini ada 15 orang, pada soal pre-test siklus II, tidak ada siswa yang nilainya diatas nilai standar KKM, nilai terbesar yang diperoleh adalah 66,7 oleh 1 orang. Sedangkan untuk post-test, ada 12 siswa yang memperoleh nilai diatas standar KKM dengan persentase sebesar 80%, dan 3 siswa lainnya atau 20% belum mencapai nilai standar KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada posttest siklus kedua ini adalah 76%.

Gambar 2.
 Gambar Grafik Nilai Pre-Test dan Post-Test siklus II



Tabel 6.
 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	44,00	15	13,964	3,606
	Posttest	75,87	15	12,906	3,332

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata Pretest 44,00 dengan standart deviasi 13,964 dan standart eror 3,606. Sedangkan nilai rata-rata Posttest adalah 75,87 dengan standart deviasi 12,906 dan standart eror 3,332.

Tabel 7.
 Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	15	,688	,005

Nilai korelasi sebesar 0,688 menunjukkan adanya korelasi positif yang cukup kuat antara skor pretest dan posttest, dan nilai signifikansi 0,005 (< 0,05) menunjukkan bahwa korelasi ini signifikan secara statistik.

Tabel 8.
 Paired Samples Tests

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-31,867	10,663	2,753	-37,772	-25,962	-11,575	14	,000

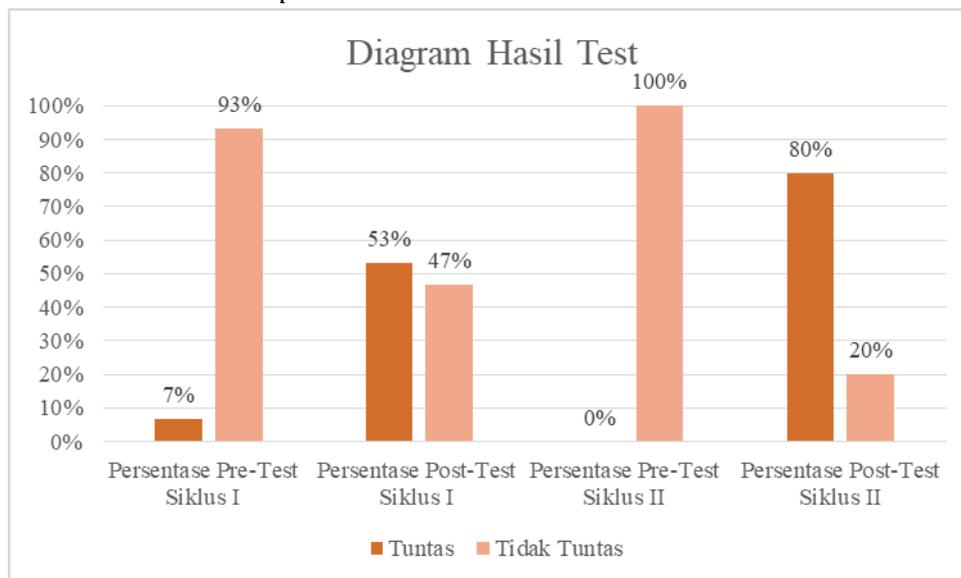
Berdasarkan tabel tersebut, hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest dan posttest (nilai Sig. 0,000 < 0,05). Nilai t

sebesar -11,575 menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara kedua kondisi tersebut sangat signifikan. Ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang berarti intervensi atau perlakuan yang diterapkan di antara kedua pengukuran ini memiliki efek yang berarti.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa guru telah mengalami peningkatan dalam membangkitkan antusiasme dan motivasi belajar siswa serta lebih memperhatikan kesulitan belajar mereka. Pada tahap ini, guru juga lebih siap dan menguasai penggunaan media ular tangga, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Berdasarkan refleksi pada siklus II, terlihat bahwa guru berhasil meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar serta lebih peka terhadap kesulitan belajar yang dihadapi siswa. Guru juga sudah mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, membuat kegiatan belajar mengajar berjalan lebih efektif sehingga hasil belajar siswa pada pelajaran PAI meningkat. Dengan demikian, berdasarkan hasil siklus II, peneliti dan guru mata pelajaran PAI sepakat bahwa proses pembelajaran telah mengalami peningkatan yang memadai, sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya dan dinyatakan berakhir. Peningkatan hasil belajar melalui media ular tangga pada siswa kelas V SDN 21 Kota Pagar Alam dapat dilihat dari diagram berikut:

Diagram 1.

Rekapitulasi Tes Tindakan I dan Tindakan II



Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa pada tahap siklus I, siswa yang mendapatkan nilai di atas standar KKM setelah dilakukannya tindakan mengalami peningkatan dari 7% menjadi 53%. Namun, hasil dari siklus I ini belum mencapai harapan yang diinginkan, sehingga penelitian ini dilanjutkan ke tahap siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada tahap siklus I. Pada tahap siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang drastis dari hasil pretest dimana siswa tidak ada yang memperoleh nilai di atas standar KKM, namun setelah dilakukannya tindakan siswa yang memperoleh nilai di atas standar KKM menjadi 80%. Dengan hasil yang dicapai pada tahap siklus II ini, peneliti dan observer merasa tujuan yang diharapkan sudah tercapai, sehingga penelitian ini berakhir pada siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Dari data-data yang telah terkumpul, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sikap antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran PAI, serta kemudahan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa dapat diukur dari nilai yang mencapai standar KKM. Media ular tangga yang digunakan pada model pembelajaran GBL dianggap efektif karena melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan antusiasme mereka melalui kegiatan bermain kelompok, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui pertanyaan-pertanyaan yang muncul ketika siswa mendapatkan kolom "ambil soal" pada media ular tangga, sehingga siswa dapat lebih memahami materi dari cara tersebut.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 21 Kota Pagar Alam melalui penerapan model pembelajaran GBL menggunakan media permainan ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran GBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama dan siklus kedua, rata-rata nilai post-test siswa meningkat dibandingkan dengan pre-test, hal itu menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, aktivitas belajar siswa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa terhadap pelajaran PAI. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mendukung keberhasilan akademik siswa.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah dengan subjek yang terbatas, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat mungkin tidak cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan menggunakan media permainan ular tangga. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk dilakukan dengan sampel yang lebih besar dan beragam serta durasi yang lebih panjang. Penelitian berikutnya juga dapat mengeksplorasi berbagai jenis permainan dan media pembelajaran lain untuk melihat efektivitasnya dalam konteks yang berbeda. Dengan demikian, diharapkan bahwa temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Faqihuddin, 'Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan', *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1.1 (2024), 1-15
<<https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>>

Ahamad, Noor Affieyka Natasha, Ismassabah Ismail, Nurul Hidayah Mat Zain, and Marina

- Ismail, 'Computational Thinking in Game-Based Learning for STEM Education', *14th IEEE Symposium on Computer Applications and Industrial Electronics, ISCAIE 2024*, 2024, 313–17 <<https://doi.org/10.1109/ISCAIE61308.2024.10576494>>
- Ainiyah, Nur, 'Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Al-Ulum*, 13.1 (2013), 25–38
- Aris, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022)
- Atika Setiawati, Feby, and Suyadi, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Buah Hati*, 8.1 (2021), 49–61 <<https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>>
- Chu, Man Wai, 'Gamification of Formative Feedback in Language Arts and Mathematics Classrooms: Application of the Learning Error and Formative Feedback (Leaff) Model', *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning*, 4–4 (2021), 1619–38 <<https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch078>>
- Daulay, Fenny Adnina, and Nana Ronawan Rambe, 'Penerapan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Tehoru', *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1 (2023), 34–39 <<https://doi.org/10.58835/ijtete.v3i1.196>>
- Dewi, 'Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi', *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2.3 (2022), 279–82 <<http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>>
- Ding, Ai Chu Elisha, and Cheng Han Yu, 'Serious Game-Based Learning and Learning by Making Games: Types of Game-Based Pedagogies and Student Gaming Hours Impact Students' Science Learning Outcomes', *Computers and Education*, 218 (2024), 105075 <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105075>>
- Dipani, Muhammad Azwa, 'Call for Papers Dan Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Ke-2 2023 Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa', *Prosiding SAINTEK*, 2.1 (2023), 2962–3545
- Fadhilah, Alvian Muhamad, Abu Bakar, and Ilham Fahmi, 'Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Karawang Barat', *Jurnal Al-Ulum : PENELITIAN DAN PEMIKIRAN KEISLAMAN*, 10.4 (2023), 330–41
- Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi, 'Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam', *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3.2 (2020), 199–206 <<https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>>
- Ke, Fengfeng, Chih Pu Dai, and Luke West, 'Mathematical Experience in Game-Based Problem-Solving', *Journal of Computer Assisted Learning*, 40.3 (2024), 1083–97 <<https://doi.org/10.1111/jcal.12938>>
- Kunovic, I., I. Filipovic, and A. Sovic Krzic, 'Teaching Robotics Concepts with Besiege: A Game- Based Approach for Developing Design and Problem-Solving Skills', *2024 47th ICT and Electronics Convention, MIPRO 2024 - Proceedings*, 2024, 672–77

- <<https://doi.org/10.1109/MIPRO60963.2024.10569275>>
- Laila Nursafitri, Arif Mahya Fanny, M. Haris Hermanto, Ikhsan Irsyadi, Asfah Nur Halimah, and Syarifatul Hidayah, 'Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Lampung Timur', *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.1 (2023), 90-101 <<https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7978>>
- Lumbantobing, Winda Lidia, Silvester Silvester, and Bella Ghia Dimmera, 'Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan', *Sebatik*, 26.2 (2022), 666-72 <<https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>>
- Mar'atusholihah, Herlinda, Wawan Priyanto, and Aries Tika Damayani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan', *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaaa*, 7.3 (2019), 253-59
- Maulida, Nabila Nur, Sukadi Sukadi, and Sri Rahayu, 'Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22.3 (2022), 252-65 <<https://doi.org/10.17509/jpp.v22i3.50977>>
- Mulasi, Syibrani, and Ferdy Saputra, 'Problematika Pembelajaran PAI Pada Madrasah Tsanawiyah Di Wilayah Barat Selatan Aceh', *Jurnal Ilmiah ISLAM FUTURA*, 18.2 (2019), 269-81
- Nugrahani, Rahina, and Jurusan Seni Rupa, 'Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar', *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36.1 (2017), 35-44
- Pratiwi, Damar Isti, Rengganis Siwi Amumpuni, Ainun Fikria, and Riana Eka Budiastuti, 'Enhancing Students' Learning Outcomes through MALL in TOEFL Preparation Class for Railway Mechanical Technology', *International Journal of Language Education*, 7.2 (2023), 185-98 <<https://doi.org/10.26858/ijole.v7i2.22839>>
- Purnama, Agus Aini, and Muhummad Kalkautsar, 'Permainan Ular Tangga Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pelajaran IPA', *Journal on Education*, 05.04 (2023), 11301-8
- Respati, Titik, Yudi Feriandi, Rio Frederico, Eko Nugroho, Jerico Franciscus Pardosi, and Adrienne Withall, 'Efficacy of a Mental Health Game-Board Intervention for Adolescents in Remote Areas: Reducing Stigma and Encouraging Peer Engagement', *The Open Public Health Journal*, 17.1 (2024), 2174 <<https://doi.org/10.2174/0118749445310785240603045859>>
- Sabila, Safa, Khoirun Nabila N M, Sabrina Sekar Ayunda, and Nailal Khasanah, 'Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan', *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 2021, 499-518
- Tian, Ruochen, Daisuke Saito, Hironori Washizaki, Yoshiaki Fukazawa, Hiroshi Kobayashi, and Ayumi Tsuji, 'Enhancing Programming Education through Game-Based Learning: Design and Implementation of a Puyo Puyo-Inspired Teaching Tool', *SIGCSE 2024 - Proceedings of the 55th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 2 (2024), 1838-39 <<https://doi.org/10.1145/3626253.3635477>>

- Wati, Anjelina, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2021), 68-73 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>>
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan, 'Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal', *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2.1 (2020), 49-54 <<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>>
- Yue, Wong Seng, and Tee Wee Jing, 'Survey Analysis: The Effectiveness of Game-Based Learning (GBL) in Tertiary Education Environment', *2015 5th International Conference on IT Convergence and Security, ICITCS 2015 - Proceedings*, 2015, 7293022 <<https://doi.org/10.1109/ICITCS.2015.7293022>>
- Zainuddin, Muhammad, Mardianto, and Hasan Matsum, 'Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials', *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), 13-24 <<https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2824>>