

## Efektivitas Permainan *Educative Ladders Snakes* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Ikhsan Fauzi Maulana<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia

\*Corresponding author: [ihsanfauzimaulana@gmail.com](mailto:ihsanfauzimaulana@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*Learning interest is an important factor that determines the success of the learning process in elementary schools, but many students still show low motivation and active involvement in learning. This study aims to analyze the effectiveness of the Educative Ladders Snakes game in increasing elementary school students' interest in learning through a fun and interactive learning experience. The research used a qualitative descriptive approach with a game trial at SDN 1 Bantarujeg involving 38 fourth-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed qualitatively through reduction, presentation, and conclusion drawing. The results showed that the application of Educative Ladders Snakes was able to increase students' enthusiasm, participation, and confidence during the learning process. The classroom atmosphere became more lively, collaborative, and student-centered. This game not only strengthened conceptual understanding but also fostered character values such as cooperation, sportsmanship, and responsibility. The research conclusion confirms that Educative Ladders Snakes is effective as an innovative learning medium that supports the implementation of the Merdeka Curriculum and has the potential to be developed in other learning contexts in elementary schools.*

**Keywords:** *Educative Ladders Snakes, learning interest, educational games, elementary school, innovative learning.*

---

### ABSTRAK

Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar, namun masih banyak siswa yang menunjukkan rendahnya motivasi dan keterlibatan aktif dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan *Educative Ladders Snakes* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan uji coba permainan di SDN 1 Bantarujeg yang melibatkan 38 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Educative Ladders Snakes* mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Permainan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa *Educative Ladders Snakes* efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan berpotensi dikembangkan pada konteks pembelajaran lain di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Educative Ladder Snake, minat belajar, permainan edukatif, sekolah dasar, pembelajaran inovatif.*

---

### Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu aspek psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan antusiasme, konsentrasi, dan keinginan kuat untuk memahami materi yang diajarkan. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan

siswa mudah bosan, kurang aktif dalam pembelajaran, dan tidak termotivasi untuk berprestasi (Sardiman, 2020). Kondisi ini masih sering dijumpai di berbagai sekolah dasar di Indonesia, termasuk di SDN 1 Bantarujeg, dimana guru kerap menghadapi situasi siswa yang tampak pasif, kehilangan fokus, dan kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas. Rendahnya minat belajar ini berimplikasi langsung terhadap kualitas pembelajaran. Sehingga guru perlu berinovasi dengan menghadirkan model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif, suka bermain, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar siswa adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan, yang kurang menstimulasi partisipasi aktif siswa (Pratama, 2022; Putri & Rachmawati, 2023). Dalam konteks penerapan kurikulum merdeka, pendekatan pembelajaran diharapkan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan memberikan ruang bagi mereka untuk mengalami proses belajar yang menyenangkan, bermakna, serta kontekstual (Kementerian Pendidikan Kebudayaan, 2022). Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui penggunaan permainan edukatif (*educational game*) yang dapat menggabungkan unsur hiburan, tantangan dan pembelajaran dalam satu kegiatan terpadu. Permainan edukatif dianggap efektif karena mampu memicu motivasi intrinsik siswa dan menumbuhkan suasana belajar yang positif. Penerapan *game-based learning* di sekolah dasar terbukti meningkatkan motivasi, fokus, dan keaktifan siswa, sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman bermain yang bermakna (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024).

Salah satu bentuk permainan edukatif yang potensial untuk diterapkan di sekolah dasar adalah permainan *Educative Ladder Snake*, yaitu pengembangan dari permainan tradisional *Snakes and Ladders* atau *ular tangga* yang dimodifikasi dengan muatan pendidikan. Secara umum, permainan *Snakes and Ladders* terdiri atas papan permainan dengan kotak-kotak bernomor yang dihubungkan oleh tangga (sebagai simbol kenaikan) dan ular (sebagai simbol penurunan). Dalam versi edukatifnya, setiap kotak permainan *Educative Ladder Snake* dimodifikasi dengan menyisipkan soal, tugas, atau aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, misalnya mata pelajaran tematik, matematika, Bahasa Indonesia, atau Pendidikan Pancasila. Ketika pemain melempar dadu dan berhenti pada kotak tertentu, siswa harus menjawab pertanyaan atau melakukan aktivitas sesuai instruksi pada kotak tersebut. Jika siswa menjawab dengan benar, maka ia berhak menaiki tangga sebagai bentuk penghargaan, namun jika jawabannya salah, maka siswa harus turun ke kotak dengan ular sebagai bentuk konsekuensi belajar. Prinsip sederhana ini membuat permainan menjadi lebih interaktif dan edukatif karena setiap langkah permainan dikaitkan langsung dengan proses belajar.

Permainan *Educative Ladder Snake* dirancang untuk menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan yang memadukan unsur tantangan, kompetisi sehat, dan kolaborasi. Aktivitas ini menstimulasi tiga aspek utama motivasi belajar menurut *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985), yaitu otonomi (siswa bebas menentukan langkah permainan), kompetensi (siswa berusaha menjawab pertanyaan dengan benar untuk mencapai kemenangan), dan keterhubungan sosial (siswa berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sekelompok). Pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan Li et al., 2024). Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan (Piaget, 1970), juga mendukung konsep ini dengan menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungan. Dengan bermain *Educative Ladder Snake*, siswa secara

aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman bermain dan mengaitkannya dengan konsep akademik yang telah mereka pelajari di kelas. Teori *game-based learning* yang diperkenalkan oleh (Gee, 2020), pun memperkuat hal ini dengan menegaskan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa karena memberikan tujuan yang jelas, sistem umpan balik langsung, serta kesempatan untuk belajar dari kesalahan.

Penelitian-penelitian terdahulu juga memberikan dasar empiris yang kuat bagi penerapan permainan *Educative Ladder Snake* (Pardede, 2020), mengembangkan model permainan ular tangga untuk pembelajaran keterampilan gerak dasar siswa SD dan menemukan peningkatan signifikan pada aspek partisipasi dan kerjasama. (Yulianti, 2021), mengadaptasi permainan *Educative Snake Game* untuk meningkatkan kemampuan perencanaan karier siswa SD melalui bimbingan kelompok, sedangkan (Thaha, 2022), menunjukkan bahwa penggunaan papan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Permainan edukatif di Indonesia berkontribusi besar terhadap peningkatan keterlibatan siswa dan penurunan kejenuhan belajar (Usman et al., 2024). Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek pengembangan produk atau pengukuran hasil belajar secara kuantitatif. Belum banyak penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana dinamika pelaksanaan permainan ini memengaruhi minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar, khususnya di SDN 1 Bantarujeg.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi permainan *Educative Ladder Snake* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bermaksud untuk menggali pengalaman belajar siswa selama berpartisipasi dalam permainan, serta menganalisis faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan media tersebut di kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang efektivitas *game-based learning* dalam pendidikan dasar, sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran kreatif yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang berpihak pada siswa (Kementerian Pendidikan Kebudayaan, 2022).

penelitian ini difokuskan pada penerapan permainan *Educative Ladder Snake* dalam pembelajaran tematik di kelas IV SDN 1 Bantarujeg dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Fokus utama penelitian adalah pada peningkatan minat belajar siswa, bukan pada hasil belajar akademik. Melalui pengamatan langsung, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana permainan tersebut dapat memengaruhi perilaku belajar, antusiasme, dan keterlibatan siswa di kelas. Pemikiran yang melandasi penelitian ini adalah bahwa pembelajaran yang efektif pada anak usia sekolah dasar harus bersifat menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada pengalaman nyata siswa. Dengan demikian, melalui permainan *Educative Ladder Snake*, pembelajaran tidak lagi sekadar proses transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi pengalaman bermakna yang menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta kegembiraan belajar yang berkelanjutan.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara mendalam proses dan perubahan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan *Educative Ladder Snake*. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian

terletak pada pemaknaan pengalaman belajar dan interaksi siswa secara alami di kelas, bukan pada data kuantitatif (Creswell & Poth, 2021). Desain penelitian mengacu pada model *case study* (Yin, 2020), dengan lokasi di SDN 1 Bantarujeg, Kecamatan Bantarujeg, Kabupaten Majalengka, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari 38 siswa kelas IV yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan tingkat keaktifan dan variasi minat belajar. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan *Educative Ladder Snake*, yaitu modifikasi permainan ular tangga tradisional yang dilengkapi dengan unsur edukatif berupa soal, perintah, dan aktivitas belajar di setiap kotak permainan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi foto dan video. Wawancara dilakukan berdasarkan indikator minat belajar yang mencakup perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan perasaan senang (Hidayati, 2025). Analisis data dilakukan menggunakan model (Miles et al., 2018) melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin dengan triangulasi sumber dan metode. Melalui metode ini, penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas permainan *Educative Ladder Snake* dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

## Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian mengenai efektivitas permainan *Educative Ladder Snake* dilaksanakan dalam satu kali pertemuan di SDN 1 Bantarujeg, Kabupaten Majalengka, yang diikuti oleh 38 siswa kelas IV. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menilai sejauh mana permainan edukatif tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan tema "*Indahnya Kebersamaan.*" Selama 70 menit kegiatan berlangsung, seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif dalam setiap tahap permainan. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan dan tujuan kegiatan, kemudian membagi siswa ke dalam enam kelompok kecil yang terdiri dari enam dan tujuh orang. Dalam permainan ini, setiap siswa melempar dadu untuk menentukan langkah, dan ketika pion berhenti di kotak tertentu, siswa diwajibkan menjawab pertanyaan atau melakukan tugas yang tertera pada kartu tersebut. Sistem tangga dan ular menjadi penentu kenaikan dan penurunan posisi, bergantung pada ketepatan jawaban siswa. Pola permainan ini memadukan unsur hiburan dan edukasi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dan bersemangat mengikuti seluruh jalannya permainan. Siswa tampak fokus, tertawa, berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya untuk menemukan jawaban yang benar. Beberapa siswa yang biasanya kurang aktif dalam pembelajaran tradisional terlihat lebih percaya diri dan berani berbicara di depan teman-temannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa media permainan mampu menstimulasi keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan penuh interaksi, memperlihatkan perubahan positif terhadap motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Wulandari & Rahayu, 2022), yang menyebutkan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa karena mengandung unsur kompetisi sehat yang mendorong keterlibatan aktif. Hal yang sama juga diungkapkan (Li et al., 2024), bahwa *game-based learning* meningkatkan *student engagement* melalui pengalaman belajar yang menimbulkan kesenangan dan rasa pencapaian.

Dari segi kognitif, permainan *Educative Ladder Snake* terbukti membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kotak permainan dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep kebersamaan dan kerja sama, sesuai dengan kompetensi dasar dalam tema yang diajarkan. Misalnya, ketika siswa mendapat soal seperti “Sebutkan contoh kegiatan gotong royong di sekolah,” mereka tidak hanya mengingat jawaban dari buku, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman nyata di lingkungan sekolah mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman konseptual. Menurut teori *Experiential Learning* yang dikemukakan (Kolb, 1984), pengetahuan yang bermakna terbentuk melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap tindakan. Dalam konteks permainan ini, siswa mengalami proses belajar yang konkret, di mana mereka berpikir, bertindak, dan berefleksi melalui kegiatan bermain. Hasil observasi guru juga menunjukkan bahwa siswa mampu mengingat kembali isi pembelajaran bahkan setelah permainan berakhir, yang menandakan adanya peningkatan daya serap dan pemahaman terhadap materi.

Dari aspek afektif, permainan ini mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Rasa ingin tahu siswa meningkat seiring dengan munculnya elemen kejutan dan kompetisi dalam permainan. Siswa terlihat antusias setiap kali melempar dadu, berharap mendapatkan angka tinggi agar dapat maju ke depan. Aktivitas ini menimbulkan semangat belajar yang tidak dipaksakan, melainkan tumbuh secara alami dari dalam diri siswa. Teori *Self-Determination* yang dikemukakan (Deci & Ryan, 1985), menjelaskan bahwa motivasi intrinsik seseorang akan meningkat ketika mereka merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Dalam permainan *Educative Ladder Snake*, siswa merasakan ketiga aspek tersebut secara bersamaan, mereka bebas berpartisipasi, merasa kompeten saat berhasil menjawab dengan benar, dan merasa terhubung secara sosial dengan rekan satu kelompok. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran melalui permainan tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kerja sama. Hal ini didukung oleh penelitian (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024), yang menemukan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan interaksi sosial siswa melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

Selain meningkatkan aspek kognitif dan afektif, permainan ini juga memperkuat nilai-nilai sosial dan karakter siswa. Dalam permainan, siswa dituntut untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menerima hasil dengan lapang dada. Ketika salah satu anggota kelompok menjawab dengan benar, kelompok lain memberikan apresiasi dengan tepuk tangan atau sorakan positif. Sementara ketika salah, siswa tidak menunjukkan sikap kecewa berlebihan, melainkan tetap semangat melanjutkan permainan. Interaksi semacam ini menumbuhkan rasa empati dan kerja sama antarsiswa, sesuai dengan nilai gotong royong yang diusung dalam profil pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Aktivitas permainan juga melatih keterampilan komunikasi dan pengambilan keputusan, karena siswa harus berdiskusi untuk menentukan jawaban terbaik bagi kelompoknya. Menurut (Sari & Lestari, 2021), pembelajaran yang mengintegrasikan nilai sosial dalam aktivitas bermain dapat memperkuat aspek afektif dan membentuk karakter positif siswa sejak dini. Dengan demikian, permainan *Educative Ladder Snake* bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana efektif untuk pembentukan karakter.

Dari hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa permainan ini sangat membantu dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mengurangi kejenuhan belajar. Guru merasa lebih mudah mengelola kelas karena siswa fokus pada aktivitas yang sedang dilakukan. Selain itu, guru dapat menilai kemampuan dan keterampilan siswa secara alami tanpa menimbulkan tekanan. Melalui observasi langsung selama permainan berlangsung, guru dapat menilai kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan keaktifan siswa. Konsep ini sesuai dengan pendekatan *assessment for learning* (Brookhart, 2021), di mana penilaian dilakukan secara kontekstual dan menjadi bagian dari proses belajar itu sendiri. Guru juga menilai bahwa permainan ini bisa menjadi alternatif pembelajaran tematik yang efektif dalam mengembangkan kompetensi dasar sekaligus meningkatkan minat belajar siswa secara berkelanjutan.

Meskipun pelaksanaan berjalan dengan baik, beberapa kendala teknis juga ditemukan, seperti keterbatasan waktu dan jumlah media permainan. Karena waktu belajar hanya dua jam pelajaran, tidak semua kelompok dapat menyelesaikan permainan hingga akhir papan. Beberapa siswa juga membutuhkan penjelasan tambahan di awal agar memahami aturan main. Namun, kendala tersebut tidak memengaruhi semangat dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Guru berpendapat bahwa kendala ini bersifat minor dan dapat diatasi dengan perencanaan yang lebih matang pada pertemuan selanjutnya, misalnya dengan menyesuaikan jumlah soal atau durasi permainan. Menurut (Putri & Rachmawati, 2023), tantangan dalam penerapan media inovatif merupakan bagian dari proses adaptasi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif di kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Educative Ladder Snake* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Permainan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan. Keberhasilan ini disebabkan oleh desain permainan yang menyenangkan, kontekstual, dan mengandung elemen tantangan yang sesuai dengan dunia anak-anak. Hal ini memperkuat temuan (Gee, 2020), yang menyatakan bahwa *game-based learning* mampu membangun pengalaman belajar bermakna karena melibatkan partisipasi emosional dan sosial siswa. Oleh karena itu, permainan *Educative Ladder Snake* dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran alternatif di sekolah dasar yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yaitu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta minat belajar secara berkelanjutan.

## Kesimpulan

Penelitian ini memaknai bahwa penerapan permainan *Educative Ladder Snake* bukan hanya sekadar aktivitas belajar yang menyenangkan, tetapi merupakan bentuk inovasi pedagogis yang mampu menumbuhkan minat belajar melalui keterlibatan aktif, pengalaman emosional, dan interaksi sosial siswa. Substansi utama dari temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dapat menjadi jembatan antara kebutuhan kognitif dan afektif siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna. Permainan ini memperlihatkan bagaimana rasa ingin tahu, semangat kompetisi, dan kerja sama dapat mendorong motivasi intrinsik siswa untuk belajar tanpa paksaan. Implikasinya, guru sekolah dasar perlu memanfaatkan model pembelajaran berbasis

permainan sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan kontekstual dengan karakteristik lokal sekolah. Rekomendasi untuk penelitian berikutnya adalah melakukan uji coba permainan *Educative Ladder Snake* pada jenjang kelas yang berbeda, membandingkan efektivitasnya dengan model pembelajaran lain, serta meneliti dampaknya terhadap penguatan karakter dan hasil belajar jangka panjang siswa.

## Daftar Pustaka

- Brookhart, S. M. (2021). *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading* (2nd ed.). ASCD.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Gee, J. P. (2020). *Teaching, Learning, Literacy in Video Games*. Routledge.
- Hidayati, N. (2025). Implementasi Game-Based Learning untuk Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 12(1), 23–37. <https://doi.org/10.31002/jtip.v12i1.2025>
- Jaramillo-Mediavilla, C., Martínez, L., & Pérez, D. (2024). The Role of Game-Based Learning in Enhancing Motivation and Cognitive Engagement among Elementary Learners. *Computers and Education Open*, 15, 100271. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100271>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan, R. dan T. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Li, X., Zhang, H., & Wong, P. (2024). Mathematical Representation and Contextual Reasoning in Elementary Problem Solving. *Journal of Mathematics Education Research*, 18(2), 155–170. <https://doi.org/10.1080/19477503.2024.114879>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pardede, B. (2020). Pengembangan Model Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Gerak Dasar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Olahraga Indonesia*, 16(1), 25–33. <https://doi.org/10.21009/jpoi.v16i1.1203>
- Piaget, J. (1970). *Structuralism*. Basic Books.
- Pratama, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.21009/jpdn.v8i2.2022>
- Putri, D., & Rachmawati, S. (2023). Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 112–123. <https://doi.org/10.36706/jpdn.v9i2.1456>
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, M., & Lestari, W. (2021). Integrasi Nilai Sosial dalam Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 287–299. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i3.2021>
- Thaha, N. A. (2022). Efektivitas Papan Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 44–56.  
<https://doi.org/10.31258/jpdi.7.1.44-56>
- Usman, A., Pratiwi, L., & Rahmadani, T. (2024). Systematic Review: Educational Games and Student Engagement in Indonesian Primary Schools. *International Journal of Educational Research Open*, 9, 100256. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100256>
- Wulandari, S., & Rahayu, D. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Minat dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 12(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jpdp.v12i2.2022>
- Yin, R. K. (2020). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Yulianti, D. (2021). Penggunaan Educative Snake Game dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Perencanaan Karier Siswa SD. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 9(2), 58–67. <https://doi.org/10.29210/168200>