UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

# IMPLEMENTASI MODEL *GAME BASED LEARNING* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 2 BANGLI

Oleh:
**Ni Nyoman Putri Widyastini[1], I Nengah Sumantra[2], I Nengah Arimbawa[3]**
Program Studi Pendidikan Agama Hindu, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
widyastiniputribangli@gmail.com [1], nengahsumantra1945@gmail.com [2],
inengaharimbawa@uhnsugriwa.ac.id [3]

***Abstract***

*This study is motivated by the importance of developing students' learning motivation in Hindu Religious and Character Education at SMA Negeri 2 Bangli to create a more active, meaningful, and engaging learning process. This study aims to determine: (1) the implementation of the Game Based Learning model using snakes and ladders media, (2) the supporting and inhibiting factors in the implementation of the model, and (3) its implications for students' learning motivation. This research employed Constructivism theory from Jean Piaget & Lev Vygotsky and Self-Determination Theory from Deci and Ryan as analytical foundations. The subjects were the principal, hindu religious teacher, and students of class XIA at SMA Negeri 2 Bangli. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature study. The data were analyzed using descriptive qualitative analysis techniques through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that (1) learning was carried out through planning, implementation, and evaluation stages using game-based activities that actively involved students; (2) supporting factors included a point system, mystery cards, simple and familiar media, appropriate questions, and support from teachers and the school, while inhibiting factors included differences in participation, self-confidence, students' abilities, limited time, and complex media preparation; (3) the model positively affected students' learning motivation, shown through greater interest, participation, self-confidence, social interaction, and perseverance in understanding the material. The findings are expected to contribute to innovative learning strategies in Hindu Religious Character Education.*

***Keywords:*** *Game Based Learning, snakes and ladders media, learning motivation, Hindu Religious and Character Education.*

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih aktif, bermakna, dan berorientasi pada keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga, (2) faktor pendukung dan penghambat penerapan model, serta (3) implikasi penerapan model terhadap pengembangan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan teori Konstruktivisme dari Jean Piaget dan Lev Vygotsky serta teori motivasi Self-Determination Theory dari Deci dan Ryan sebagai landasan analisis.

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru agama Hindu dan siswa kelas XI A di SMA Negeri 2 Bangli. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) pembelajaran dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan memanfaatkan permainan yang melibatkan siswa secara aktif; (2) faktor pendukung meliputi sistem poin dan kartu misteri, media sederhana dan familiar, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah, faktor penghambat meliputi perbedaan partisipasi, rasa percaya diri dan kemampuan siswa, keterbatasan waktu, serta kompleksitas persiapan media; (3) penerapan model ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh tumbuhnya ketertarikan, keaktifan, rasa percaya diri, interaksi sosial, dan ketekunan dalam memahami materi. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mampu mengembangkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

**Kata kunci :** *Game Based Learning*, media ular tangga, motivasi belajar, Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara aktif, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam proses pendidikan, motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan tekun dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dan sulit memahami materi yang disampaikan guru (Riyanti, 2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pembentukan karakter, sikap spiritual, dan nilai-nilai kehidupan (Arsini, 2025). Judijanto, dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran efektif juga bertujuan membangun karakter. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang demikian, penggunaan model dan media pembelajaran inovatif menjadi hal yang penting.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 2 Bangli, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti masih perlu dikembangkan. Hal ini terlihat dari belum aktifnya sebagian besar siswa dalam memberikan tanggapan, masih pasif selama proses belajar, belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Game Based Learning*. Model ini memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan mampu menumbuhkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, model *Game Based Learning* dipadukan dengan media ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif melalui kartu soal dan sistem poin. Secara teoritis, penerapan model *Game Based Learning*

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

sejalan dengan teori Konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan *Self-Determination Theory* dari Deci dan Ryan yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat berkembang apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial siswa terpenuhi dalam proses pembelajaran.

Anggraini et al. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *"*Penerapan Media Pembelajaran *Game* Matematika Berbasis HOTS dengan Model Digital *Game Based Learning* (DGBL) di Sekolah Dasar*"* menjelaskan bahwa penerapan Digital *Game Based Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), kemampuan berhitung, serta motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar berlangsung. Selanjutnya, Hidayah & Pramesti (2023) dalam penelitian berjudul *"*Efektivitas Penerapan Model *Game-Based Learning* untuk Mengembangkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI di MIS Sidorejo Tirto Pekalongan*"* mengungkapkan bahwa model *Game Based Learning* efektif meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis permainan. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran agama. Dwipayana et al. (2026) menyatakan bahwa pentingnya merancang pembelajaran untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian lain dilakukan oleh Azizah et al. (2024) melalui penelitian berjudul *"*Implementasi Model *Game Based Learning* (Baamboozle) untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA.*"* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dari kategori sangat kurang menjadi sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Nauli & Masitah (2024) dalam penelitian berjudul *"*Pengaruh Model *Game Based Learning* terhadap Keaktifan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Agama Islam*"* juga menjelaskan bahwa penerapan model *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan aktivitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, Suwiriyanti (2024) melalui penelitian berjudul *"*Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Ular Tangga terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti*"* menguraikan bahwa penggunaan media ular tangga dalam model *Game Based Learning* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih aktif. Herawan, (2024) menyatakan bahwa pentingnya menyesuaikan pembelajaran dengan kurikulum yang dirancang.

Berdasarkan hasil kajian literatur tersebut, dapat dipahami bahwa model *Game Based Learning* memiliki potensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mampu mengembangkan motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, hasil belajar, hingga kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum maupun pembelajaran agama dengan pendekatan kuantitatif yang menekankan hasil belajar dan pengaruh model secara statistik. Penelitian mengenai implementasi *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, khususnya pada jenjang SMA, masih terbatas untuk dikaji secara mendalam melalui pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaharuan pada fokus kajian implementasi model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam mengembangkan motivasi belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui bagaimana proses penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga, faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya, serta implikasinya terhadap motivasi belajar siswa. Pentingnya penelitian ini dilakukan karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama dalam menciptakan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan dapat membantu siswa lebih percaya diri, antusias, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* diharapkan mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan fenomenologi digunakan untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam mengembangkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Bangli yang beralamat di Jalan Nusantara Kubu, Bangli. Fokus penelitian meliputi proses penerapan model, faktor pendukung dan penghambat, serta implikasinya terhadap motivasi belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, serta siswa kelas XI A SMA Negeri 2 Bangli. Penentuan informan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang dianggap mengetahui dan memahami fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan pengumpulan data di lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## III. PEMBAHASAN

### 3.1 Proses Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dilaksanakan sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti. Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur permainan dengan kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung melalui aktivitas bermain yang bersifat edukatif. Pembelajaran dilaksanakan pada

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

siswa kelas XI A SMA Negeri 2 Bangli yang berjumlah 29 orang dengan materi "Sejarah Perkembangan Hindu di Dunia". Materi tersebut dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 100 menit pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama membahas perkembangan agama Hindu di dunia, sedangkan pertemuan kedua membahas peninggalan-peninggalan agama Hindu di dunia. Secara umum, penerapan model *Game Based Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa.

Pada tahap perencanaan, guru Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, media, serta bentuk evaluasi yang akan digunakan. Guru merancang pembelajaran berbasis permainan agar siswa lebih aktif dan tidak hanya berfokus pada penjelasan materi dari guru. Materi sejarah perkembangan Hindu di dunia kemudian disesuaikan dengan aktivitas permainan melalui penyusunan kartu soal dan kartu misteri yang digunakan dalam permainan ular tangga. Kartu soal berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, seperti proses perkembangan agama Hindu, wilayah persebaran agama Hindu di berbagai negara, maupun peninggalan sejarah Hindu di dunia. Ketika kelompok memperoleh kartu soal, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi bersama anggota kelompok sebelum menyampaikan jawaban kepada guru. Apabila jawaban yang diberikan benar maka kelompok memperoleh tambahan poin, sedangkan apabila jawaban kurang tepat guru memberikan penjelasan kembali agar siswa memahami materi yang dipelajari. Sementara itu, kartu misteri berisi instruksi tertentu yang dapat memengaruhi jalannya permainan, seperti memperoleh tambahan poin, maju beberapa langkah, mundur beberapa petak, menukar poin dengan kelompok lain, ataupun tantangan sederhana yang harus dilakukan siswa. Keberadaan kartu misteri memberikan unsur kejutan dalam permainan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan antusias siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media permainan ular tangga dirancang menggunakan desain dari aplikasi Canva kemudian dicetak dalam bentuk banner berukuran 60 × 100 cm agar dapat dimainkan bersama oleh siswa di depan kelas. Papan permainan dirancang dengan warna yang variatif sehingga menarik perhatian siswa dan memudahkan seluruh siswa melihat jalannya permainan. Setiap petak pada papan permainan memiliki fungsi tertentu, yaitu petak bernomor genap berisi kartu soal, sedangkan petak bernomor ganjil berisi kartu misteri. Kartu soal digunakan sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sedangkan kartu misteri digunakan untuk memberikan variasi dan unsur kejutan selama permainan berlangsung. Guru juga menyiapkan perlengkapan permainan lain seperti dadu dan pion kelompok agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara tertib dan terarah.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam pembuka, doa, pengecekan kehadiran siswa, serta apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan materi mengenai perkembangan agama Hindu di dunia yang meliputi latar belakang perkembangan agama Hindu, proses persebaran, serta wilayah berkembangnya agama Hindu di berbagai negara. Sementara itu, pada pertemuan kedua guru menjelaskan materi mengenai peninggalan-peninggalan agama Hindu di dunia beserta pentingnya pelestarian peninggalan sejarah sebagai warisan budaya. Penyampaian materi dilakukan secara komunikatif melalui tanya jawab sehingga siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah penyampaian

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

materi, guru menjelaskan aturan permainan ular tangga kepada siswa. Pada pertemuan pertama siswa dibagi menjadi dua kelompok besar sesuai posisi tempat duduk, sedangkan pada pertemuan kedua siswa dibagi menjadi empat kelompok agar seluruh siswa memperoleh kesempatan yang lebih merata dalam mengikuti permainan. Urutan bermain ditentukan melalui kegiatan suit dan kelompok yang menang memperoleh kesempatan pertama untuk memulai permainan.

Permainan dilaksanakan secara bergiliran. Kelompok yang memperoleh giliran pertama melempar dadu kemudian menggerakkan pion sesuai jumlah angka yang diperoleh. Apabila pion berhenti pada tangga maka pion naik mengikuti arah tangga, sedangkan apabila berhenti pada ekor ular maka pion turun mengikuti arah ular pada papan permainan. Ketika pion berhenti pada petak bernomor genap, kelompok harus mengambil kartu soal dan mendiskusikan jawaban bersama anggota kelompok sebelum disampaikan kepada guru. Beberapa siswa tampak membuka buku pelajaran maupun mencari informasi tambahan melalui internet untuk memastikan jawaban yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran. Sebaliknya, apabila pion berhenti pada petak bernomor ganjil, kelompok mengambil kartu misteri dan mengikuti instruksi yang terdapat pada kartu tersebut. Guru juga menerapkan sistem poin sebagai bentuk penghargaan terhadap kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Setiap jawaban benar memperoleh tambahan lima poin yang dicatat pada papan tulis sehingga memunculkan semangat dan persaingan positif antarkelompok. Permainan berlangsung hingga batas waktu pembelajaran berakhir dan kelompok dengan poin tertinggi ditetapkan sebagai pemenang.

Selama permainan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menentukan jawaban yang tepat. Selain memanfaatkan pemahaman pribadi, siswa juga menggunakan berbagai sumber belajar untuk menemukan jawaban, seperti buku pelajaran dan informasi dari internet melalui telepon genggam. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif mencari dan membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses diskusi dan eksplorasi informasi. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rosita et al., 2024). Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan edukatif juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak antusias ketika mengikuti permainan, terutama saat memperoleh kartu misteri atau ketika kelompok mereka berhasil memperoleh tambahan poin. Kegiatan permainan membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat secara langsung melalui aktivitas bermain, diskusi kelompok, dan kerja sama dalam menjawab pertanyaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi & Hardini (2022) yang menyatakan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui efektivitas kegiatan permainan serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama, ditemukan bahwa dalam beberapa kelompok terdapat siswa yang lebih dominan dibandingkan anggota kelompok lainnya. Oleh karena itu, pada pertemuan kedua guru melakukan perbaikan dengan membagi siswa menjadi empat kelompok dan memberikan kesempatan secara bergiliran kepada setiap anggota kelompok untuk melempar dadu, membaca kartu soal, dan menyampaikan jawaban. Perbaikan tersebut dilakukan agar keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

berlangsung lebih merata. Selain itu, guru juga melakukan evaluasi terhadap pengaturan waktu dalam menjawab pertanyaan. Pada pertemuan pertama, waktu yang diberikan kepada kelompok untuk menjawab soal dirasakan terlalu singkat sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan ketika berdiskusi. Berdasarkan masukan dari siswa, guru kemudian menambah waktu menjawab pada pertemuan berikutnya agar siswa memiliki kesempatan lebih cukup untuk berdiskusi dan mempertimbangkan jawaban yang akan disampaikan. Evaluasi tersebut menunjukkan bahwa refleksi pembelajaran memiliki peran penting dalam memperbaiki dan mengembangkan strategi pembelajaran agar lebih efektif serta sesuai dengan kebutuhan siswa (Mas'adi et al., 2025).

Secara keseluruhan, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui permainan, diskusi kelompok, kerja sama, serta pencarian informasi dari berbagai sumber belajar. Pembelajaran berbasis permainan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mampu mendorong motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

### 3.2 Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli menunjukkan adanya faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Adapun faktor-faktor tersebut dipaparkan sebagai berikut.

#### 3.2.1 Faktor Pendukung Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli didukung oleh beberapa faktor yang membantu terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu faktor pendukung utama adalah adanya kartu misteri dan sistem poin yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menantang dan interaktif. Unsur kejutan dalam kartu misteri menimbulkan rasa penasaran dan antusiasme siswa selama permainan berlangsung, sedangkan sistem poin mendorong siswa lebih aktif berdiskusi dan berusaha menjawab pertanyaan dengan tepat. Kondisi ini membuat siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur tantangan dan penghargaan dalam permainan mampu mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Faktor pendukung lainnya yaitu penggunaan media ular tangga yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami siswa. Sebagian besar siswa telah mengenal permainan ular tangga sejak masa kanak-kanak sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Namun, terdapat pula beberapa siswa yang baru pertama kali memainkan permainan tersebut sehingga menimbulkan rasa penasaran dan ketertarikan baru dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga mampu menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan tidak monoton. Media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu mendorong keterlibatan siswa karena menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Aditama et al., 2025).

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

Selain itu, soal permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran turut mendukung penerapan *Game Based Learning*. Pertanyaan pada kartu soal tidak hanya menuntut siswa mengingat materi, tetapi juga mendorong siswa berdiskusi, mencari informasi, dan memahami materi secara lebih aktif. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat bekerja sama dalam kelompok serta memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk menemukan jawaban. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif.

Dukungan guru dan lingkungan sekolah juga menjadi faktor pendukung dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui permainan, sedangkan pihak sekolah mendukung penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Dukungan tersebut memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam perspektif konstruktivisme sosial, proses belajar berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, dan pemecahan masalah dalam permainan membantu siswa membangun pengetahuan secara lebih bermakna.

### 3.2.2 Faktor Penghambat Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga juga menemukan beberapa hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu hambatan yang ditemukan adalah belum meratanya partisipasi siswa dalam kegiatan permainan. Dalam beberapa kelompok, terdapat siswa yang lebih dominan ketika menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian siswa lainnya masih cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk menyampaikan jawaban secara langsung. Selain itu, kemampuan siswa yang heterogen menyebabkan terdapat perbedaan kecepatan dalam memahami soal dan menentukan jawaban. Kondisi tersebut membuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya merata. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru memberikan kesempatan secara bergiliran kepada setiap anggota kelompok untuk melempar dadu, membaca kartu soal, dan menyampaikan jawaban. Langkah tersebut dilakukan agar seluruh siswa dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis permainan, peran guru tetap diperlukan untuk mengarahkan keterlibatan siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih merata dan tidak didominasi oleh siswa tertentu.

Selain faktor internal, hambatan juga ditemukan dari aspek eksternal, terutama berkaitan dengan keterbatasan waktu pembelajaran dan kompleksitas persiapan media. Dalam penerapan *Game Based Learning*, guru perlu membagi waktu antara penyampaian materi, penjelasan aturan permainan, pelaksanaan permainan, hingga refleksi pembelajaran. Kondisi tersebut membuat guru harus mampu mengelola waktu secara efektif agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Selain itu, penerapan permainan juga membutuhkan persiapan yang cukup kompleks karena guru harus menyiapkan media ular tangga, kartu soal, kartu misteri, sistem poin, dan aturan permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Meskipun demikian, berbagai hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang lebih terencana, pemberian kesempatan yang merata kepada siswa, serta kesiapan guru dalam mengatur jalannya kegiatan pembelajaran.

Dalam perspektif teori konstruktivisme, hambatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran aktif memerlukan pengelolaan dan pendampingan yang baik dari guru agar

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

seluruh siswa dapat terlibat secara optimal. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar secara langsung. Pendampingan guru selama proses pembelajaran juga membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan menyelesaikan tugas pembelajaran (Rosita et al., 2024). Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga tetap mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung berkembangnya motivasi belajar siswa.

### 3.3 Implikasi dari Penerapan Model *Game Based Learning* dengan Media Ular Tangga dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli menunjukkan berbagai implikasi terhadap pengembangan motivasi belajar siswa. Implikasi tersebut terlihat melalui tumbuhnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, berkembangnya partisipasi aktif siswa, tumbuhnya rasa percaya diri dan interaksi sosial, serta berkembangnya ketekunan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

#### 3.3.1 Tumbuhnya Ketertarikan dan Antusiasme Belajar Siswa

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga menunjukkan implikasi berupa tumbuhnya ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih bersemangat ketika mengikuti permainan, mulai dari melempar dadu, memindahkan pion, membaca kartu soal, hingga berdiskusi bersama kelompok. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang dikemas melalui permainan. Adanya sistem poin dan kartu misteri juga menambah rasa penasaran serta tantangan bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *autonomy*, yaitu ketika siswa diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa merasa memiliki peran dalam proses belajar yang dilakukan.

#### 3.3.2 Munculnya Keaktifan dan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Belajar

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga juga menunjukkan implikasi terhadap berkembangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas seperti berdiskusi, menjawab pertanyaan, membaca kartu soal, serta bekerja sama dengan anggota kelompok. Kegiatan permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil peran secara aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Kondisi tersebut membuat siswa lebih berani untuk ikut berdiskusi maupun menyampaikan jawaban selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, aktivitas permainan juga mendorong siswa untuk saling bertukar pendapat dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Dalam perspektif *Self-Determination Theory*

UPADHYAYA:
JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN
FAKULTAS DHARMA ACARYA
UNIVERSITAS HINDU NEGERI
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

(SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *autonomy* karena siswa diberikan ruang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### 3.3.3 Berkembangnya Rasa Percaya Diri dan Interaksi Sosial Siswa

Implikasi lainnya dari penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga adalah berkembangnya rasa percaya diri dan interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan permainan dan diskusi kelompok, siswa mulai berani menyampaikan pendapat serta menjawab pertanyaan di hadapan teman-temannya. Siswa yang awalnya cenderung pasif secara perlahan mulai menunjukkan keberanian untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan dari anggota kelompok juga membantu siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri ketika menyampaikan jawaban. Selain meningkatkan rasa percaya diri, kegiatan permainan juga mendorong berkembangnya interaksi sosial antar siswa. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat saling membantu, bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Shalehati et al. (2026) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu membantu meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, berpartisipasi aktif, serta membangun rasa percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *relatedness*, yaitu adanya rasa keterhubungan sosial antar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

### 3.3.4 Berkembangnya Ketekunan dan Usaha Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran

Penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga juga menunjukkan implikasi terhadap berkembangnya ketekunan dan usaha siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih fokus dan berusaha memahami materi agar mampu menjawab kartu soal dengan benar serta memperoleh poin bagi kelompoknya. Siswa juga aktif mencari jawaban melalui diskusi kelompok maupun dengan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia. Adanya tantangan dalam permainan membuat siswa terdorong untuk lebih serius dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat siswa terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam melalui proses diskusi dan pemecahan masalah. Dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), kondisi tersebut menunjukkan terpenuhinya kebutuhan *competence*, yaitu ketika siswa merasa mampu memahami materi serta berhasil menyelesaikan tantangan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga memberikan implikasi positif terhadap pengembangan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli. Implikasi tersebut terlihat melalui tumbuhnya ketertarikan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, berkembangnya partisipasi aktif siswa, meningkatnya rasa percaya diri dan interaksi sosial, serta tumbuhnya ketekunan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

## IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Bangli dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan permainan kelompok, diskusi, serta sistem poin yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Penerapan model *Game Based Learning* didukung oleh penggunaan media yang sederhana dan menarik, adanya kartu misteri dan sistem poin, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah. Adapun hambatan yang ditemukan meliputi belum meratanya partisipasi siswa, perbedaan kemampuan dan rasa percaya diri siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kompleksitas persiapan media. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang lebih terencana dan pemberian kesempatan yang merata kepada siswa. Selain itu, penerapan model *Game Based Learning* dengan media ular tangga memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari munculnya ketertarikan dan antusiasme belajar, berkembangnya partisipasi aktif, meningkatnya rasa percaya diri dan interaksi sosial, serta tumbuhnya ketekunan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, model *Game Based Learning* dengan media ular tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *1*(2), 73–84. https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/97/124

Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, *2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356

Arsini, N. M. (2025). Pendekatan Pendidikan Agama Hindu dalam Mengatasi Krisis Moral di Kalangan Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *05*(01), 63–74. https://e-journal.iahn-gdepudja.ac.id/index.php/PS/article/view/2746

Azizah, K., Sudirman, A. ., & Marwati, S. (2024). Implementasi Metode Game-Based Learning (Baamboozle) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU*, *3*(1), 43–49. Diambil dari https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2255

Dwipayana, I. K. W., Perni, N. N., & Herawan, K. D. (2026). Penerapan kuis interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS murid kelas VI SD Negeri 4 Kawan, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2). https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.52532

Herawan, K. D. (2024). The role of an understanding of educational philosophy in developing a local content curriculum (Case study at PGRI 6 Denpasar Vocational School). Jurnal Eduscience, 11(1). https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5579

Hidayah, N., & Pramesti, S. L. D. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, *3*(1), 94–106. https://doi.org/10.28918/ijiee.v3i1.1012

VOLUME 7 NOMOR 2 OKTOBER 2026
ISSN : 2827-9034 (ONLINE)
http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/UP
*Recived* : 22-05-2026
*Revised* : 26-10-2026
*Accepted* : 29-10-2026

Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289Judijanto, L., Arifin, M. M., & Herawan, K. D. (2025). The effectiveness of character education in improving student discipline in elementary schools. Indonesian Journal of Education (INJOE), 4(3), 362–373. https://felifa.net/index.php/INJOE/article/view/289

Mas'adi, Putriwanti, Muhammad Nazimuddin Al Kami, Rangga Putera Boroallo, & Muslim AR. (2025). Peran Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar bagi mahasiswa PGSD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, *3*(4), 2762–2769. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.987

Nauli, M. U., & Masitah, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Berpikir kritis Siswa pada Pembelajaran Agama Islam. *KUTTAB : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *8*(2), 489–501. https://doi.org/10.30736/ktb.v8i2.2202

Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. *5*(12), 5682–5689. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271

Riyanti, D. (2023). *Rendahnya Motivasi Belajar Siswa, Penyebab dan Dampaknya dalam Pendidikan*. https://sman1cibitung.sch.id/blog/297/

Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkaran Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *10*(3), 238–247. https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n3.p238-247

Shalehati, N. A., Prihatanti, Y. I., & Ulfa, D. T. (2026). Efektivitas Outbound Gaming Learning dalam Meningkatkan Karakter Percaya Diri Siswa di MI Muhammadiyah Daun. *Journal of Contemporary Gender and Child Studies*, *5*(1), 457–464. https://doi.org/10.61253/jcgcs.v5i1.566

Suwiriyanti, N. M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada. *WIDYACARYA : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *8*(2), 169–178. https://journal.mpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/article/view/298