



Penerapan Model Gambira dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Putri Aprilia Cahyani ¹, Maimunah ²

Corespondensi Author

^{1,2} Pendidikan Guru
Sekolah Dasar,
Universitas Lambung
Mangkurat, Indonesia
Email:
cahyani335@gmail.com
maimunah@ulm.ac.id

Keywords :

Model Gambira;
Media Ular Tangga;
Motivasi Belajar;
Aktivitas Belajar;
Siswa Sekolah Dasar;

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas V SDN Alalak Utara 2 Banjarmasin. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan guru serta siswa melalui model GAMBIRA, yang menggabungkan metodologi Problem Based Learning, Picture and Picture, dan Number Heads Together. Model ini didukung oleh permainan ular tangga untuk menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan menarik. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, yang dilaksanakan dalam empat sesi. Partisipan terdiri dari 20 siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi mengenai motivasi belajar, aktivitas guru dan siswa, serta penilaian tertulis individu dan kelompok. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan persentase. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang substansial: motivasi belajar siswa meningkat dari 25% (rendah) menjadi 95% (sangat tinggi), aktivitas guru meningkat dari 33 (baik) menjadi 45 (sangat baik), aktivitas siswa meningkat dari 25% (kurang aktif) menjadi 100% (sangat aktif), dan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 50% menjadi 100%. Kesimpulannya, model GAMBIRA dengan permainan ular tangga terbukti efektif meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan model inovatif seperti GAMBIRA oleh guru, pertimbangan pihak sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran, serta menjadi acuan bagi penelitian lanjutan.

Abstract. This research was motivated by the lack of motivation and involvement of students in mathematics learning activities in class V of SDN Alalak Utara 2 Banjarmasin. To address this issue, an innovative learning model was needed—one that is interactive, fun, and encourages active student participation. This study aims to improve learning motivation and teacher and student engagement through the GAMBIRA model, which combines Problem-Based Learning, Picture and Picture, and Number Heads Together methodologies. This model is supported by a snakes and ladders game to create a contextual and engaging learning environment. This study

used Classroom Action Research (CAR) methodology with a qualitative approach, conducted in four sessions. Participants consisted of 20 fifth-grade students in the even semester of the 2024/2025 academic year. Data were collected using observation sheets regarding learning motivation, teacher and student activities, and individual and group written assessments. Data analysis was conducted using descriptive qualitative methodology and presented in tables, graphs, and percentages. The results showed substantial improvements: student learning motivation increased from 25% (low) to 95% (very high), teacher activity increased from 33% (good) to 45% (very good), student activity increased from 25% (less active) to 100% (very active), and learning outcome completion increased from 50% to 100%. In conclusion, the GAMBIRA model with game-based learning was effective in enhancing student motivation, engagement, and learning outcomes in mathematics. The study recommends that teachers adopt such innovative models, school leaders consider them for wider application, and future researchers explore their broader impact.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mencetak generasi masa depan yang adaptif, inovatif, dan kompeten di tengah perkembangan zaman yang dinamis (Putri et al, 2019). Salah satu fondasi utama dalam sistem pendidikan nasional adalah penguatan kompetensi dasar melalui pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual. Pada tingkat sekolah dasar, matematika memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan berpikir logis dan kritis siswa (Rismawati et al, 2020). Dalam konteks Pendidikan dasar, matematika sangat penting karena menjadi pondasi bagi penguasaan materi pada jenjang selanjutnya (Farhan et al, 2023). Tuntutan abad ke-21 yang menekankan penguasaan literasi dasar, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, guru dituntut untuk mendesain pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar mengajar (Bondar et al, 2025). Kondisi optimal ini tidak sepenuhnya terwakili dalam metodologi pengajaran di sekolah dasar, terutama yang berkaitan dengan matematika. Matematika seringkali dianggap sebagai disiplin ilmu yang menantang, menakutkan, dan membosankan oleh sebagian besar siswa (Asrinan, et al., 2024). Pandangan ini secara langsung memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa. Strategi pembelajaran yang dominan masih berupa ceramah dan latihan soal dengan keragaman yang terbatas (Hadzami et al., 2022). Hal ini menghambat tumbuhnya keterlibatan aktif siswa serta kurang memberikan ruang eksplorasi terhadap potensi dan gaya belajar masing-masing individu.

Fenomena tersebut juga terjadi di SDN Alalak Utara 2 Banjarmasin, khususnya pada siswa kelas V. Pengamatan awal menunjukkan bahwa banyak anak memiliki tantangan dalam pembelajaran matematika. Keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok masih rendah, motivasi untuk mencoba menyelesaikan soal secara mandiri terbatas, dan hanya sebagian kecil siswa yang tampak percaya diri saat diminta mempresentasikan hasil kerja. Berdasarkan hasil nilai ujian harian terbaru pada mata pelajaran bangun datar, dari 18 siswa hanya 6 orang (sekitar 33%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM), sedangkan sisanya tidak memenuhi standar prestasi belajar. Guru juga menyatakan bahwa siswa tampak kurang antusias ketika pembelajaran tidak disertai media atau aktivitas yang menarik. Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dituntut untuk melakukan inovasi melalui penerapan model dan media yang tepat guna. Pembelajaran hendaknya tidak hanya menekankan aspek kognitif semata, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa senang, menantang, serta mendorong interaksi sosial yang sehat (Farhan et al, 2023). Salah satu alternatif solusi adalah dengan menggabungkan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan penggunaan media yang bersifat edukatif sekaligus menyenangkan.

Model pembelajaran GAMBIRA dikembangkan sebagai jawaban terhadap kebutuhan tersebut. GAMBIRA merupakan akronim dari gabungan tiga model pembelajaran aktif: *Problem Based Learning (PBL)*, *Picture and Picture (PaP)*, dan *Number Heads Together (NHT)*. Ketiga model ini diintegrasikan secara sistematis dalam satu rangkaian pembelajaran yang mengutamakan pendekatan konstruktivis dan kolaboratif. Pembelajaran Berbasis Proyek mendorong pengembangan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah dengan menganalisis skenario kontekstual (Masrinah et al., 2019). PaP memperkuat proses visualisasi konsep melalui penggunaan gambar-gambar edukatif yang disusun berurutan, sehingga membantu pemahaman materi secara konkret (Sakinah et al, 2018). Sementara itu, NHT mendorong tanggung jawab individu dalam kerja kelompok dan menumbuhkan partisipasi aktif dalam proses diskusi (Machfud, 2018).

Keunikan dari penerapan model GAMBIRA terletak pada penyatuannya dengan media permainan ular tangga. Permainan ini bukan sekadar hiburan, melainkan sarana pedagogis yang dirancang untuk menyisipkan soal-soal matematika dalam bentuk kuis dan tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa secara kolaboratif (Listianingsih et al, 2023). Pemanfaatan ular tangga sebagai media permainan dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang kompetitif, dinamis, dan menyenangkan. Aktivitas bermain membuat siswa merasa nyaman, tidak tertekan, dan lebih mudah menyerap konsep-konsep matematika karena materi disajikan dalam konteks yang menarik (Wati, 2021). Metodologi pembelajaran multimoda dan berbasis permainan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang memprioritaskan pendidikan yang berpusat pada siswa dan mempromosikan pengalaman belajar yang beragam. Dengan model GAMBIRA yang didukung permainan ular tangga, pembelajaran matematika yang awalnya kaku dan abstrak diubah menjadi pengalaman yang bersifat aktif, sosial, dan kontekstual. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, menumbuhkan semangat belajar, dan pada akhirnya berdampak positif pada capaian akademik mereka.

Beberapa studi terdahulu telah membuktikan efektivitas masing-masing model pembelajaran aktif seperti PBL, PaP, dan NHT dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan ular tangga efektif meningkatkan gairah dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Sari et al, 2019). Meskipun demikian, mayoritas penelitian terdahulu hanya menggunakan satu model pembelajaran tunggal dan belum menggabungkan berbagai model menjadi satu kerangka pembelajaran yang kohesif. Dalam penelitian ini. Model *Picture and Picture* dan *Number Heads Together* berkontribusi positif terhadap kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa. Penelitian ini hadir dengan sejumlah kebaruan yang memperkuat kontribusinya dalam pengembangan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, model GAMBIRA merupakan inovasi dalam mengintegrasikan tiga model pembelajaran aktif secara bersamaan dalam satu

siklus pembelajaran. Integrasi PBL, PaP, dan NHT menawarkan peluang yang lebih baik bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, visualisasi konseptual, dan keterampilan kolaboratif. Kedua, integrasi konsep-konsep ini dengan permainan edukatif Ular Tangga berfungsi sebagai alat pembelajaran sekaligus katalis yang mendorong interaksi dan motivasi intrinsik untuk belajar. Ketiga, studi ini secara khusus mengkaji inisiatif-inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara bersamaan, alih-alih berfokus pada satu fitur tunggal seperti yang umumnya diamati dalam penelitian sebelumnya. Keempat, konteks penerapannya berkaitan langsung dengan pengajaran matematika tentang bangun datar di kelas V sekolah dasar, suatu konsentrasi yang jarang diteliti secara menyeluruh. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan model pembelajaran baru yang aplikatif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan kebaruan terhadap pengembangan pedagogi berbasis integrasi model dan media yang mendukung pembelajaran bermakna. Melalui penerapan model GAMBIRA dengan permainan ular tangga, diharapkan dapat tercipta proses pembelajaran yang lebih hidup, inklusif, dan memberdayakan siswa sebagai pembelajar aktif.

Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi akademik siswa dalam matematika. Penekanan inisiatif ini adalah penerapan model pembelajaran GAMBIRA yang terintegrasi dengan permainan Ular Tangga sebagai pendekatan baru untuk menumbuhkan suasana pendidikan yang aktif, menarik, dan kolaboratif. Paradigma GAMBIRA mengintegrasikan tiga metodologi pembelajaran aktif: *Problem Based Learning* (PBL), *Picture and Picture* (PaP), dan *Number Heads Together* (NHT). Setiap metode memiliki karakteristik yang berbeda, yang digabungkan secara metodis untuk meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama dalam materi bangun datar.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas lima di SDN Alalak Utara 2 Banjarmasin pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan 20 siswa. Kegiatan penelitian dilakukan di dalam lingkungan kelas secara langsung guna menangkap secara autentik dinamika proses pembelajaran serta respons siswa terhadap model dan media yang diterapkan. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat siklus tindakan iteratif. Setiap siklus terdiri dari tahapan-tahapan berikut: (1) perencanaan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran dan skenario kegiatan; (2) pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi model GAMBIRA dan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika; (3) observasi, yaitu pencatatan aktivitas guru dan siswa secara sistematis; serta (4) refleksi, yaitu analisis terhadap keberhasilan dan kendala yang muncul untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

Pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan berbagai metodologi, khususnya observasi langsung untuk mengevaluasi keterlibatan guru dan siswa selama proses pendidikan; lembar observasi untuk menilai motivasi belajar siswa yang dikembangkan berdasarkan indikator ketekunan, minat, fokus, kepercayaan diri, dan kemandirian; dan penilaian tertulis individu dan kelompok untuk mengukur hasil belajar siswa. Selain itu, dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung dalam bentuk catatan lapangan, foto kegiatan, dan hasil pekerjaan siswa. Teknik triangulasi digunakan untuk menjamin validitas data melalui perbandingan antar instrumen. Data yang diperoleh diperiksa melalui metodologi deskriptif kualitatif, yang mencakup proses

reduksi data (menyaring informasi yang relevan), menyajikan data dalam format naratif, tabular, atau grafik untuk interpretasi yang lebih baik, dan menarik kesimpulan berdasarkan tren yang diamati dalam setiap siklus. Untuk memperkuat analisis kualitatif, disertakan pula data kuantitatif dalam bentuk persentase ketercapaian motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Data kuantitatif ini digunakan untuk membandingkan perkembangan antar siklus dan menilai efektivitas tindakan yang diberikan. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan berdasarkan peningkatan substansial pada indikator motivasi belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan proporsi siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Pendekatan tindakan kelas yang sistematis dan berulang ini bertujuan untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan proses pembelajaran matematika dan menjadi referensi praktis bagi para pendidik dalam mengembangkan model pengajaran yang inovatif dan menarik.

Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Temuan penelitian menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara aktivitas instruktur, motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar selama empat sesi pembelajaran. Modul GAMBIRA, yang menggunakan permainan ular tangga sebagai alat pedagogis, telah menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan keterlibatan siswa. Setiap aspek yang diukur menunjukkan peningkatan konsisten dari pertemuan pertama hingga keempat, mencerminkan peningkatan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan melalui proses refleksi dan evaluasi pasca pembelajaran. Berikut penjelasan yang disajikan dalam bentuk table pada aktivitas guru.

Tabel 1. Aktivitas Guru

Pertemuan	Indikator	Persentase
Pertemuan 1	Aktivitas Guru	83%
Pertemuan 2	Aktivitas Guru	85%
Pertemuan 3	Aktivitas Guru	98%
Pertemuan 4	Aktivitas Guru	100%

Tabel 1 menunjukkan perkembangan aktivitas guru selama empat pertemuan dalam penerapan model GAMBIRA yang dipadukan dengan permainan ular tangga. Data menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru yang signifikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, yakni dari 83% menjadi 100%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa guru semakin memahami dan mampu mengimplementasikan model pembelajaran secara optimal dari waktu ke waktu. Aktivitas guru yang tinggi mencerminkan perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan pembelajaran yang baik, mulai dari membuka pelajaran, memberikan stimulus dan tantangan, membimbing siswa dalam diskusi, hingga menutup pembelajaran secara reflektif. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran harus menciptakan situasi belajar yang aktif dan menarik agar siswa dapat terlibat secara optimal, kreatif dan bermakna dalam proses pembelajaran. (Abida et al, 2024).

Pada dua pertemuan awal, kinerja instruktur cukup baik, namun belum mencapai puncaknya karena guru masih beradaptasi dengan paradigma belajar yang dianutnya. Seiring meningkatnya pemahaman terhadap model GAMBIRA dan pemanfaatan media ular tangga secara efektif, aktivitas guru meningkat secara signifikan pada pertemuan ketiga (98%) dan mencapai puncaknya pada pertemuan keempat (100%). Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa guru mampu melakukan evaluasi dan perbaikan dari pertemuan sebelumnya, sehingga kualitas pembelajaran semakin meningkat. Pendidik

yang mampu melakukan introspeksi dan meningkatkan pengalaman belajar akan menciptakan lingkungan kelas yang suportif dan mengoptimalkan potensi siswa seperti yang dikemukakan oleh (Ardi et al, 2023). Lebih lanjut, keterlibatan aktif guru dalam proses pendidikan sangat penting untuk pelaksanaan model-model baru seperti GAMBIRA yang efektif. Guru yang aktif akan lebih responsif terhadap kebutuhan siswa, mampu memotivasi, dan mengarahkan diskusi kelompok agar berjalan efektif. Guru yang melaksanakan tugasnya secara profesional akan menumbuhkan terwujudnya pembelajaran yang bermakna, yang tidak hanya mencakup hasil akademik saja tetapi juga pembinaan karakter dan kompetensi sosial siswa dikemukakan oleh (Nurussofa et al, 2023).

Tabel 2. Motivasi Belajar

Pertemuan	Indikator	Persentase
Pertemuan 1	Motivasi Belajar	25%
Pertemuan 2	Motivasi Belajar	55%
Pertemuan 3	Motivasi Belajar	85%
Pertemuan 4	Motivasi Belajar	90%

Pertemuan pertama, motivasi belajar siswa masih rendah (25%), aktivitas guru tinggi (83%), aktivitas siswa cukup rendah (40%), dan hasil belajar berada pada 55%. Kondisi ini mencerminkan fase awal adaptasi siswa terhadap pendekatan pembelajaran baru yang melibatkan media permainan, yang belum sepenuhnya mereka pahami. Ketidaktertarikan, kurangnya fokus, dan rendahnya rasa percaya diri menjadi penyebab rendahnya partisipasi aktif siswa. Sementara itu, aktivitas guru telah menunjukkan performa yang optimal dalam mengelola pembelajaran. Adaptasi siswa terhadap model pembelajaran inovatif memerlukan waktu karena siswa perlu membangun pemahaman baru terhadap pola aktivitas belajar yang berbeda dari biasanya sejalan dengan pendapat (Bariyah et al, 2023). Pertemuan kedua menunjukkan peningkatan signifikan di semua indikator: motivasi belajar meningkat menjadi 60%, aktivitas guru tetap tinggi (90%), aktivitas siswa naik menjadi 70%, dan hasil belajar mencapai 85%. Peningkatan ini merupakan hasil dari strategi pembelajaran yang diperbaiki berdasarkan refleksi sebelumnya. Guru lebih mengoptimalkan penggunaan media permainan untuk membangun ketertarikan siswa terhadap materi, yang berdampak pada meningkatnya ketekunan dan keberanian siswa dalam berpartisipasi aktif. Pemahaman konsep dasar juga mengalami peningkatan karena pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam teori konstruktivisme sosial, diskusi kelompok mendorong perkembangan proksimal (ZPD) siswa, yang berkontribusi pada pembentukan pemahaman konsep yang kuat (Puspitasari, 2022). Partisipasi aktif siswa pun meningkat signifikan, yang turut mendorong pemahaman materi secara mendalam.

Selama pertemuan ketiga, metrik mendekati puncaknya: motivasi belajar sebesar 85%, keterlibatan guru sebesar 95%, partisipasi siswa sebesar 95%, dan hasil belajar sebesar 90%. Siswa menunjukkan kemandirian, ketekunan, dan kepercayaan diri yang lebih baik dalam proses pembelajaran. Guru mempertahankan kualitas pembelajaran dengan terus memaksimalkan media permainan dan mengarahkan diskusi kelompok. Partisipasi aktif siswa pun meningkat signifikan, yang turut mendorong pemahaman materi secara mendalam. Pertemuan keempat menunjukkan capaian optimal di semua aspek: motivasi belajar dan aktivitas siswa masing-masing 90% dan 100%, aktivitas guru 100%, dan hasil belajar tetap tinggi pada angka 90%. Hal ini menunjukkan efektivitas pembelajaran menggunakan Modul GAMBIRA, yang berhasil menciptakan suasana belajar menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Siswa mampu bekerja sama, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas secara mandiri dengan antusiasme tinggi. Statistik

menunjukkan korelasi yang kuat antara keterlibatan instruktur yang konsisten, peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa, dan hasil belajar yang optimal. Penggunaan Modul GAMBIRA, yang menggunakan media permainan Ular Tangga, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara progresif dan berkelanjutan. Melalui manajemen pembelajaran yang inovatif, para pendidik dapat mengoptimalkan kemajuan di semua aspek pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan bahwa penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang kognisi, emosi, fokus, dan minat siswa dalam kegiatan pendidikan berdampak positif pada hasil belajar (Nurussofa et al, 2023).

Table 3. Aktivitas Siswa

Pertemuan	Indikator	Persentase
Pertemuan 1	Aktivitas Siswa	25%
Pertemuan 2	Aktivitas Siswa	65%
Pertemuan 3	Aktivitas Siswa	90%
Pertemuan 4	Aktivitas Siswa	100%

Tabel 3 memperlihatkan perkembangan aktivitas siswa selama empat kali pertemuan dalam implementasi model pembelajaran GAMBIRA dengan bantuan media permainan ular tangga. Keterlibatan siswa meningkat tajam dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Pada pertemuan pertama, partisipasi siswa hanya 25%, menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat rendah dalam proses pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh penyesuaian awal terhadap paradigma pembelajaran baru dan kurangnya motivasi awal. Seiring siswa beradaptasi dengan alur pembelajaran dan metodologi yang digunakan, keterlibatan mereka meningkat menjadi 65% pada pertemuan kedua, meningkat menjadi 90% pada pertemuan ketiga, dan akhirnya mencapai 100% pada pertemuan keempat. Peningkatan keterlibatan siswa menunjukkan bahwa model GAMBIRA secara efektif mendorong lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang, serta mendorong partisipasi individu dan kolaboratif di antara siswa. Aktivitas belajar yang tinggi didefinisikan oleh keterlibatan fisik dan mental siswa yang aktif dalam proses pendidikan, yang mencakup tindakan seperti bertanya, berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan membuat penilaian Kholifah N dkk. (2020), . Metodologi kolaboratif dan visual yang digunakan dalam model GAMBIRA memfasilitasi keterlibatan siswa yang lebih besar dalam kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

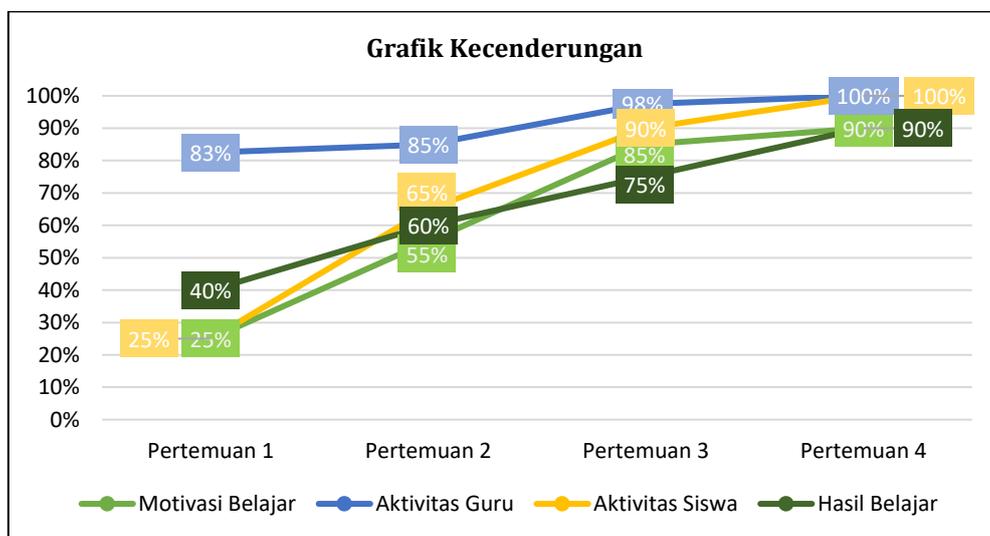
Lebih lanjut, permainan ular tangga berfungsi sebagai alat visual sekaligus insentif yang mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan. pentingnya zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana siswa meningkatkan pembelajaran mereka melalui pemanfaatan alat/media dan upaya kolaboratif hal ini sejalan dengan gagasan yang dikemukakan oleh (Nurussofa et al, 2023). Melalui permainan tersebut, siswa dapat belajar bersosialisasi dengan teman sebaya, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman yang menyenangkan. Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa dari 25% menjadi 100% menunjukkan keberhasilan model GAMBIRA dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, partisipatif, dan memotivasi siswa untuk terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting mengingat keterlibatan aktif siswa merupakan indikator utama dalam keberhasilan pembelajaran abad 21.

Tabel 4. Hasil Belajar

Pertemuan	Indikator	Persentase
Pertemuan 1	Hasil Belajar	40%
Pertemuan 2	Hasil Belajar	60%
Pertemuan 3	Hasil Belajar	75%
Pertemuan 4	Hasil Belajar	90%

Tabel 4 memperlihatkan perkembangan aktivitas siswa selama empat kali pertemuan dalam implementasi model pembelajaran GAMBIRA dengan bantuan media permainan ular tangga. Keterlibatan siswa meningkat tajam dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Pada pertemuan awal, partisipasi siswa hanya 25%, yang menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat rendah dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh adaptasi awal terhadap model pembelajaran baru dan kurangnya motivasi awal. Seiring siswa beradaptasi dengan dinamika dan metodologi pembelajaran, keterlibatan mereka meningkat menjadi 65% pada sesi kedua, meningkat menjadi 90% pada sesi ketiga, dan akhirnya mencapai 100% pada sesi keempat. Peningkatan partisipasi siswa menunjukkan bahwa model GAMBIRA secara efektif menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang, mendorong keterlibatan aktif siswa, baik secara individu maupun kolektif. Peningkatan aktivitas belajar ditentukan oleh keterlibatan fisik dan kognitif siswa dalam proses pendidikan, yang meliputi inkuiri, diskusi, dan penyelesaian tugas, (Andira Putri & Maimunah, 2024).

Metodologi kolaboratif dan visual yang digunakan dalam model GAMBIRA memfasilitasi peningkatan keterlibatan siswa dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis masalah dan kooperatif secara efektif meningkatkan keterlibatan dan akuntabilitas siswa dalam pendidikan (Machfud, 2018). Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa dari 25% menjadi 100% menunjukkan keberhasilan model GAMBIRA dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, partisipatif, dan memotivasi siswa untuk terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting mengingat keterlibatan aktif siswa merupakan indikator utama dalam keberhasilan pembelajaran abad 21.



Grafik 1. Peningkatan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar dalam 4 pertemuan

Grafik 1 menunjukkan adanya korelasi positif dan konsisten antara motivasi belajar, keterlibatan guru, partisipasi siswa, dan hasil belajar pada keempat sesi pembelajaran. Integrasi Modul GAMBIRA dengan permainan ular tangga terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dimana siswa tidak hanya sekadar menerima pengetahuan, tetapi juga terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam setiap aktivitas yang dirancang. Pada awal pertemuan, motivasi dan aktivitas siswa masih relatif rendah, hal ini disebabkan oleh rasa canggung serta ketidakbiasaan mereka dengan pendekatan pembelajaran inovatif yang diterapkan. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, guru melakukan refleksi serta penyesuaian strategi, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Perubahan signifikan mulai

terlihat sejak pertemuan kedua hingga keempat, di mana terjadi lonjakan motivasi belajar yang disertai dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi maupun permainan. Guru juga semakin aktif dalam memfasilitasi proses pembelajaran dengan memberikan arahan yang jelas, pertanyaan pemicu, serta umpan balik yang membangun, sehingga tercipta interaksi dua arah yang efektif. Peningkatan ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang menunjukkan tren stabil di kisaran 85–90%, mencerminkan pemahaman materi yang lebih baik dan berkesinambungan.

Puncaknya terjadi pada pertemuan keempat, di mana seluruh indikator, baik motivasi, aktivitas, maupun hasil belajar, mencapai skor maksimal. Hal ini menjadi bukti bahwa pembelajaran GAMBIRA berbasis permainan tidak hanya efektif meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, serta menumbuhkan kemandirian siswa. Dengan demikian, grafik ini secara jelas menggambarkan bahwa rancangan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan terstruktur dapat berkontribusi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, sekaligus menjadi alternatif strategi yang layak diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Peningkatan keterlibatan belajar siswa dalam penelitian ini merupakan hasil nyata dari proses pembelajaran yang dirancang aktif, menarik, dan bermakna melalui penggunaan model GAMBIRA yang dipadukan dengan permainan ular tangga (Ahmad et al, 2024). Dalam pendidikan dasar, aktivitas belajar siswa mencakup keterlibatan fisik, mental, dan emosional dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa merasa dilibatkan secara aktif, diberi ruang untuk berekspres, dan difasilitasi dengan baik dalam suasana yang nyaman, mereka akan lebih terdorong untuk ikut serta dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keterlibatan siswa pada setiap siklus pembelajaran, tercermin dalam tanggapan mereka terhadap pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, dan penyelesaian tugas kelompok. Model GAMBIRA sebagai kombinasi dari pendekatan PBL, PaP, serta NHT telah terbukti mampu membangun interaksi sosial yang sehat antar siswa dan menciptakan suasana kelas yang hidup serta kolaboratif.

Pembelajaran yang menyenangkan dan menantang akan secara otomatis meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sejalan dengan pendapat (Ramadhani et al, 2022). Model GAMBIRA menyediakan ruang tersebut melalui tahapan yang memungkinkan siswa untuk mengamati, menganalisis, dan menyelesaikan masalah secara kontekstual dalam kelompok. Permainan Ular Tangga, yang digunakan sebagai alat pendidikan, memberikan dimensi tambahan dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Integrasi bermain dan belajar memperkuat keterlibatan siswa, karena siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya dari penjelasan instruktur tetapi juga melalui interaksi sosial dan pengalaman bermain dengan teman sebayanya (Maimunah, 2021).

Hasil penelitian juga mengungkap bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh pendekatan guru dalam menciptakan ruang eksplorasi. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dilibatkan dalam aktivitas berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah secara nyata hal ini sesuai dengan temuan (Ulandari et al, 2025). Dalam setiap siklus yang dilaksanakan, kegiatan seperti diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi bersama menjadi agenda rutin yang tidak hanya meningkatkan aktivitas siswa, tetapi juga menumbuhkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati antar sesama. Aktivitas tersebut membawa dampak positif pada semangat belajar siswa, karena mereka merasa perannya penting dalam kelompok dan mendapatkan apresiasi atas kontribusinya.

Motivasi belajar di kalangan siswa meningkat secara signifikan seiring berjalannya waktu. Dalam penelitian ini, peningkatan motivasi tidak hanya diukur dari indikator semangat dalam mengikuti pelajaran, tetapi juga dari konsistensi siswa dalam menyelesaikan tugas, keaktifan dalam bertanya dan menjawab, serta keberanian dalam tampil di depan kelas. Peningkatan ini mencerminkan hasil dari penerapan strategi pembelajaran yang mampu menyentuh aspek afektif siswa. Mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan penggerak utama yang menentukan arah dan keberlangsungan kegiatan belajar (Listianingsih et al, 2023). Maka dari itu, pendekatan GAMBIRA yang menekankan proses keterlibatan aktif secara emosional dan sosial terbukti efektif dalam membangkitkan semangat siswa.

Media permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi sebagai bantuan visual dan alat stimulasi yang memfasilitasi zona perkembangan proksimal (ZPD) siswa, seperti yang digambarkan dalam teori konstruktivis (Apriyanti et al, 2019). Dalam permainan ini, siswa belajar secara kooperatif, berbagi peran, membantu teman, dan bersama-sama mencari solusi atas pertanyaan yang muncul pada papan ular tangga. Aspek sosial dan emosional dalam permainan ini menciptakan kondisi pembelajaran yang mendukung terbentuknya konsep melalui interaksi dan pengalaman konkret. Hal ini membuat siswa tidak merasa sedang 'belajar dalam tekanan', tetapi menjalaninya sebagai kegiatan yang menyenangkan dan penuh makna. Peningkatan hasil belajar siswa juga menjadi bukti keberhasilan implementasi model ini. Ketika siswa aktif dan termotivasi, maka transfer pengetahuan akan berjalan lebih optimal. Konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat memvisualisasikannya dan mengaitkan dengan aktivitas permainan yang mereka lakukan.

Temuan evaluasi, yang membaik di setiap siklus, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konten secara kognitif tetapi juga mengalami perubahan sikap dan peningkatan kemampuan. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa hasil belajar mencakup perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terbentuk melalui pengalaman belajar yang komprehensif (Wahyudi et al, 2022). Secara keseluruhan, temuan dalam penelitian ini memperkuat argumen bahwa keberhasilan pembelajaran di tingkat sekolah dasar sangat bergantung pada bagaimana guru mampu merancang strategi yang mengintegrasikan pendekatan aktif, kolaboratif, dan kontekstual, dan mampu menggunakan media edukasi yang menarik bagi anak-anak. Serta menciptakan suasana belajar yang kondusif mendorong siswa untuk memahami materi dan menghargai pengalaman belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Alalak Utara 2 Banjarmasin melalui penerapan model pembelajaran GAMBIRA dalam mata pelajaran Matematika, diperoleh sejumlah temuan yang menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. Aktivitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model GAMBIRA berlangsung dengan sangat baik pada setiap pertemuan. Guru mampu mengelola pembelajaran secara sistematis dan efektif, sehingga indikator keberhasilan pada setiap tahap pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Hal ini mencerminkan kemampuan guru dalam mengadaptasi pendekatan inovatif dan memfasilitasi kegiatan belajar yang bermakna bagi siswa. Motivasi belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pertemuan ke pertemuan. Antusiasme, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

Matematika terlihat semakin tinggi, sehingga secara keseluruhan mencapai kategori sangat tinggi dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Peningkatan motivasi ini menandakan bahwa metodologi pembelajaran yang diterapkan secara efektif merangsang minat dan kegembiraan siswa, terutama karena proses pendidikan dirancang agar lebih menghibur, menarik, dan relevan dengan kebutuhan belajar mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran GAMBIRA telah secara efektif meningkatkan motivasi belajar, efikasi efektivitas guru, keterlibatan siswa, dan prestasi akademik matematika. Pendekatan ini menjadi pilihan yang andal untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik di tingkat sekolah dasar.

Penerapan Model GAMBIRA dengan permainan ular tangga pada siswa kelas 5 SD memiliki implikasi positif dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, keterbatasannya meliputi waktu pelaksanaan yang cukup lama, potensi kericuhan akibat kurangnya pemahaman aturan, dan keterbatasan cakupan materi serta jumlah siswa yang dapat dilayani secara efektif. Oleh karena itu, disarankan agar guru memberikan penjelasan aturan secara jelas dan pengawasan intensif, serta mengombinasikan model ini dengan metode lain untuk mengurangi kejenuhan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran agar hasil optimal dapat tercapai.

Daftar Pustaka

- Abida, J., & Kamalia, Z. (2024). Kolaborasi Peran Kepala Sekolah, Kinerja Guru, Dan Orang Tua Terhadap Pelaksanaan Aktivitas Anak. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(3), 20-27.
- Ahmad, A. T. B., Risma, E., & Hasim, N. F. R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kompleks IKIP Kota Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 327-338. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4614>
- Apriyanti, L., Gunawan, A., & Noperman, F. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 51 Kota Bengkulu Feri Noperman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 8-15. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.1.8-15>
- Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Asrinan, A., Ahmad, H., & Rahman, A. (2024). Menghadirkan Matematika Untuk Semua: Pendekatan Diferensiasi Dengan Media Pembelajaran. Penerbit Tahta Media.
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 572-582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Bondar, S. H., & Simbolon, R. (2025, May). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Kelas V Sd Negeri 153017 Pahieme 1 TP 2024/2025. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* (Vol. 4, No. 1, pp. 22-1).

- Farhan, M. N., & Jumardi, J. (2023). Faktor Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 874-879. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4934>
- Hadzami, S., & Maknun, L. (2022). Variasi Model Pembelajaran Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 111-132. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i2.279>
- Listianingsih, W., Setyaji, A., & Ambarini, R. (2023). The Effect of Padlet in Collaborative Learning of "Kurikulum Merdeka" to Improve Students' Writing Ability in Recount Text. *Eternal (English Teaching Journal)*, 14(2), 126-145. <https://doi.org/10.26877/eternal.v14i2.14961>
- Machfud, H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (nht) untuk meningkatkan respons, aktivitas, dan hasil belajar siswa. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 105-120. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.301>
- Maimunah, M. (2021). Implementasi pembelajaran nilai moral dan sosial di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 17-27.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22-28. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Puspitasari, J. (2022). Penerapan Teknik Dramatisasi Melalui Media Cerita Bergambar dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas I SDN Kajang Sawahan. *Jurnal Dieksis ID*, 2(1), 15-21. <https://doi.org/10.54065/dieksis.2.1.2022.194>
- Putri, H., Suriansyah, A., & Wahdini, E. (2019). Effect of education income levels and parenting patterns on children's social behavior. *Journal of k6 education and management*, 2(2), 97-106. <https://doi.org/10.11594/jk6em.02.02.03>
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855-4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Rismawati, M., Khairiati, E., Pendidikan Matematika, P., Persada Khatulistiwa, S., Harapan Tempunak, B., & Sintang, K. (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860>
- Sakinah, N., Rati, N. W., & Japa, I. G. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 290-301. <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16145>
- Sari, R. Y., Saputra, H. J., & Azizah, M. (2019). Penerapan Model Numbered Heads Together Berbantu Dakonmatika Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 51-56. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17180>
- Ulandari, L., Waridah, W., & Rudiansyah, E. (2025). Peranan Guru Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 09 Tanjung Lay. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 19-30. <https://doi.org/10.46368/jppsd.v3i1.3350>

Cahyani, P. A., & Maimunah, Penerapan Model GAMBIRA dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Wahyudi, M. D., Cinantya, C., & Maimunah, M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Carmin: Journal of Community Service*, 1(2), 34-38.
<https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v7i2.2491>

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2, Issue 1).
<http://dx.doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>