

GAME EDUKATIF BERMUATAN NILAI MORAL UNTUK MENANAMKAN KERJA SAMA SISWA KELAS 3 SD

Meylingga Budiarti¹, Varenezza Prastika², Tiyas Febbi Sitarianti³, Hani Muslihatun
Zahro⁴, Auliya Aenul Hayati⁵
Universitas Swadaya Gunung Jati^{1,2,3,4,5}
e-mail: meylingga026@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan dan menguji efektivitas game ular tangga bermuatan nilai moral untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas 3 SD. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu, penelitian melibatkan 21 siswa kelas 3 C SDN 1 Kalikoa. Media pembelajaran "Misi Tim Hebat" dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai Living Values Education (LVE) ke dalam permainan ular tangga yang dimodifikasi. Instrumen penelitian terdiri dari angket kerja sama skala Likert, lembar observasi aktivitas kolaboratif, dan angket kelayakan media. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil menunjukkan implementasi game secara signifikan meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Siswa mengalami transformasi dari sikap individualistik menjadi lebih kolaboratif, komunikatif, dan empati. Mekanisme permainan dengan sistem poin kolaborasi dan tantangan berkelompok terbukti efektif memaksa siswa bekerja sama dan menciptakan interdependensi positif. Media ini juga meningkatkan motivasi belajar dan interaksi sosial dalam suasana menyenangkan. Penelitian memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan game-based learning yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi gotong royong.

Kata Kunci: *Nilai moral, Kerja sama, Media pembelajaran*

ABSTRACT

This study developed and tested the effectiveness of a moral values-based snakes and ladders game to improve the cooperation skills of third-grade elementary school students. Using a quantitative approach with a quasi-experimental design, the study involved 21 third-grade students from SDN 1 Kalikoa. The "Great Team Mission" learning media was developed by integrating Living Values Education (LVE) values into a modified snakes and ladders game. The research instruments consisted of a Likert-scale cooperation questionnaire, a collaborative activity observation sheet, and a media feasibility questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics. The results showed that the implementation of the game significantly improved students' collaboration skills. Students underwent a transformation from individualistic attitudes to more collaborative, communicative, and empathetic ones. The game's mechanism, featuring a collaboration point system and group challenges, proved effective in forcing students to collaborate and create positive interdependence. This media also enhanced learning motivation and social interaction in a fun atmosphere. The study provides practical contributions for educators in implementing game-based learning aligned with the Merdeka Curriculum and the Pancasila Student Profile, particularly the dimension of mutual cooperation.

Keywords: *Moral values, Cooperation, Learning media*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan pilar fundamental dalam sistem pendidikan nasional, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), di mana penanaman nilai-nilai moral menjadi

fondasi bagi perkembangan pribadi siswa. Salah satu nilai moral yang paling krusial untuk ditanamkan sejak dini adalah kerja sama. Menurut Dewi et al. (2023), pendidikan moral dan etika tidak hanya berfungsi untuk membentuk karakter yang kuat, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan untuk menavigasi dan menyelesaikan masalah-masalah moral kompleks yang akan mereka hadapi. Di tengah derasnya arus globalisasi, penanaman nilai-nilai luhur seperti kerja sama menjadi semakin mendesak untuk memperkuat jati diri bangsa pada generasi muda (Faiz & Kurniawaty, 2022). Oleh karena itu, membiasakan siswa untuk berkolaborasi secara positif sejak di bangku sekolah dasar merupakan sebuah tujuan pedagogis yang ideal untuk menciptakan individu yang kompeten secara sosial.

Namun, terdapat kesenjangan yang signifikan antara tujuan ideal tersebut dengan realitas yang terjadi di dalam kelas. Pengamatan di lapangan, khususnya pada siswa kelas 3 SD, menunjukkan bahwa banyak di antara mereka yang masih menghadapi kesulitan dalam mempraktikkan nilai kerja sama. Berbagai perilaku individualistis seperti mementingkan diri sendiri, enggan berbagi peran dalam tugas kelompok, atau kesulitan dalam mendengarkan pendapat teman masih sering ditemukan. Kesenjangan ini salah satunya disebabkan oleh metode pengajaran nilai moral yang cenderung teoretis, abstrak, dan disampaikan secara verbal melalui metode ceramah. Menurut Yuniarti et al. (2023), pembelajaran yang pasif akibat penggunaan media yang kurang interaktif menjadi tantangan utama bagi pendidik dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Akibatnya, nilai kerja sama hanya dipahami sebatas konsep tanpa internalisasi dan penerapan dalam perilaku sehari-hari.

Untuk menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoretis dan penerapan praktis, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan nilai moral secara lebih konkret dan interaktif. Salah satu solusi yang paling menjanjikan adalah melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Penelitian ini secara spesifik mengajukan pengembangan dan pemanfaatan permainan tradisional ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan nilai moral kerja sama. Permainan ini dipilih karena sangat familiar di kalangan anak-anak, memiliki aturan yang sederhana, serta bersifat menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan menyisipkan aturan-aturan main yang secara eksplisit mendorong kolaborasi, seperti memberi poin bonus saat membantu teman atau menyelesaikan tantangan secara berkelompok, nilai kerja sama dapat diajarkan melalui pengalaman langsung yang bermakna, bukan lagi sekadar teori.

Inovasi pengembangan media permainan ular tangga ini menjadi semakin relevan dan sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila. Salah satu dimensi utama dalam profil tersebut adalah gotong royong, yang esensinya adalah semangat kerja sama dan kolaborasi. Melalui permainan ular tangga yang telah dimodifikasi ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep gotong royong, tetapi juga secara aktif mempraktikkannya dalam suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Lebih dari itu, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran juga merupakan sebuah upaya sadar untuk melestarikan budaya dan nilai-nilai kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan Harziko et al. (2021) yang menyatakan bahwa pengenalan permainan tradisional di lingkungan pendidikan mampu mengasah kreativitas dan mendekatkan siswa dengan warisan budayanya.

Gagasan ini didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya yang telah membuktikan efektivitas pembelajaran berbasis permainan. Indrawan et al. (2017) menegaskan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga merupakan sarana yang efisien untuk melatih dan meningkatkan kemampuan sosial siswa. Secara lebih spesifik, Fatma et al. (2022) menemukan bahwa permainan ular tangga, baik dalam format konvensional maupun digital, terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama siswa. Meskipun

permainan digital juga memiliki kelebihan, seperti yang ditunjukkan oleh Anggraeni et al. (2023) dalam pembelajaran keragaman budaya, penelitian lapangan awal untuk studi ini menunjukkan bahwa interaksi fisik dalam permainan ular tangga konvensional menghasilkan antusiasme dan peningkatan kerja sama yang lebih signifikan di antara siswa kelas 3, menjadikan pilihan media ini lebih unggul untuk tujuan penelitian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah inovasi pembelajaran melalui pengembangan media *game* ular tangga yang secara khusus dirancang dengan muatan nilai moral untuk meningkatkan keterampilan kerja sama pada siswa kelas 3 SD. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah: pertama, mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mampu menanamkan nilai-nilai moral seperti gotong royong, toleransi, dan tanggung jawab, sejalan dengan temuan Edi dan Taufik (2019). Kedua, membuktikan secara empiris efektivitas media permainan ini dalam melatih keterampilan kolaborasi siswa melalui aktivitas bermain yang terstruktur, yang relevan dengan pentingnya diskusi kelompok (Qadariah et al., 2023). Ketiga, menyajikan sebuah model konkret bagi para pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan yang selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bersifat multidimensional dan menyentuh berbagai pemangku kepentingan. Bagi siswa, media ini menawarkan pengalaman belajar yang jauh lebih menyenangkan dari metode konvensional, sekaligus melatih keterampilan lunak (*soft skills*) esensial seperti komunikasi, negosiasi, dan empati. Bagi guru, permainan ular tangga ini dapat menjadi sebuah alat bantu mengajar yang praktis, kreatif, dan efektif untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran sehari-hari. Bagi pihak sekolah, inovasi ini secara langsung mendukung program penguatan Profil Pelajar Pancasila. Secara lebih luas dalam konteks akademik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan inspirasi untuk pengembangan media serupa yang menargetkan aspek moral lainnya, seperti kejujuran atau disiplin, dengan pendekatan interaktif yang serupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) untuk mengukur pengaruh dari sebuah media permainan edukatif terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa. Media yang dikembangkan, bernama "Ular Tangga Bermuatan Nilai Moral," secara spesifik didasarkan pada nilai moral "kerja sama" yang merupakan salah satu dari 12 nilai dalam kerangka Living Values Education (LVE). Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam membentuk karakter anak usia sekolah dasar melalui integrasi nilai-nilai positif dalam aktivitas belajar (Claudia, 2023). Subjek utama dalam penelitian ini adalah 21 siswa kelas III C SDN 1 Kalikoa, dengan didukung oleh seorang guru wali kelas sebagai informan. Untuk memastikan objektivitas, pembagian kelompok siswa dalam permainan dilakukan secara acak, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama dan terhindar dari bias seleksi.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yang sistematis. Pertama, pada tahap pra-perlakuan, seluruh siswa subjek penelitian diminta untuk mengisi angket kerja sama awal guna memperoleh data dasar mengenai tingkat kemampuan kerja sama mereka sebelum intervensi diberikan. Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan, di mana siswa memainkan permainan "Misi Tim Hebat" dalam satu kali pertemuan dengan durasi antara 30 hingga 45 menit. Selama permainan, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen beranggotakan 5–7 orang. Mereka secara bergiliran melempar dadu dan menyelesaikan "kartu tantangan" kolaboratif di setiap kotak papan, seperti menyusun puzzle bersama. Poin hanya diberikan jika seluruh anggota tim berkontribusi aktif. Terakhir, setelah

permainan selesai, dilakukan tahap pasca-perlakuan berupa penyebaran angket kelayakan media dan wawancara dengan guru.

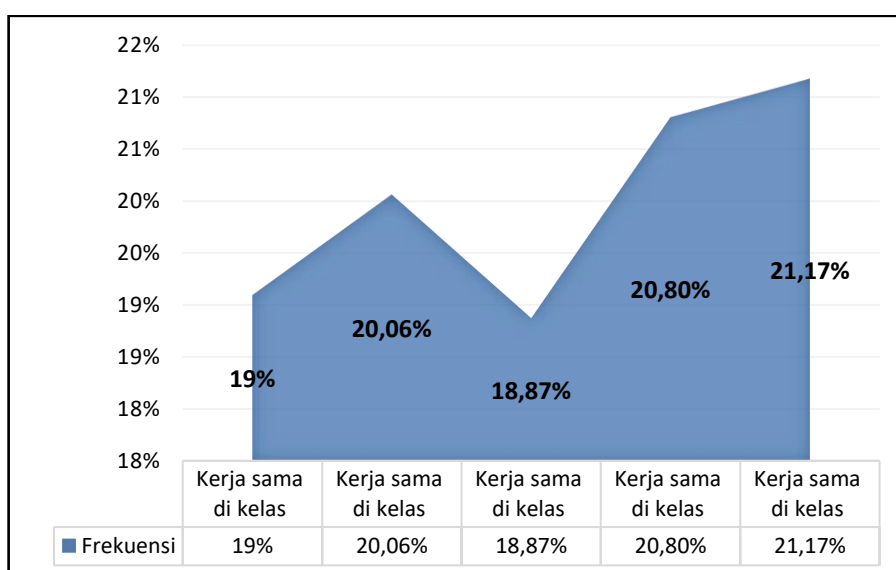
Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen utama, yaitu angket kerja sama siswa yang menggunakan skala Likert dan angket kelayakan media yang ditujukan bagi siswa dan guru. Sebelum digunakan, seluruh instrumen telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan kesesuaiannya. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk memperoleh nilai rata-rata (mean) dan persentase yang dapat menggambarkan tingkat kerja sama siswa serta tingkat kelayakan media permainan yang telah dikembangkan. Selain itu, wawancara dengan guru kelas dianalisis secara kualitatif untuk memperkaya dan mengonfirmasi temuan dari data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data awal sebelum penerapan media permainan “*Misi Tim Hebat*”, kemampuan kerja sama siswa kelas 3 SDN 1 Kalikoa masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari hasil angket pada lima indikator yang menunjukkan pola perilaku individualistik dan kurang kolaboratif. Pada indikator kerja sama di kelas, mayoritas siswa hanya *kadang-kadang* membantu teman atau aktif dalam tugas kelompok. Sebagian siswa masih mudah marah saat berbeda pendapat. Pada indikator kerja sama di luar kelas, siswa lebih aktif dalam kegiatan fisik seperti olahraga, tetapi kurang menunjukkan kepedulian sosial, seperti menjaga kebersihan atau menolong teman saat bermain.

Indikator sikap saat bekerja sama juga menunjukkan bahwa banyak siswa masih kesulitan membagi tugas dan cenderung menyalahkan teman. Namun, terdapat potensi positif dari sebagian siswa yang sudah menunjukkan sikap senang bekerja sama. Pada indikator pengetahuan tentang kerja sama, siswa secara teoritis memahami pentingnya kerja sama, tetapi pemahaman ini belum sepenuhnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pada indikator peran guru dan sekolah, bimbingan sudah dilakukan, namun kesempatan praktik kerja sama masih terbatas karena minimnya kegiatan bersama.

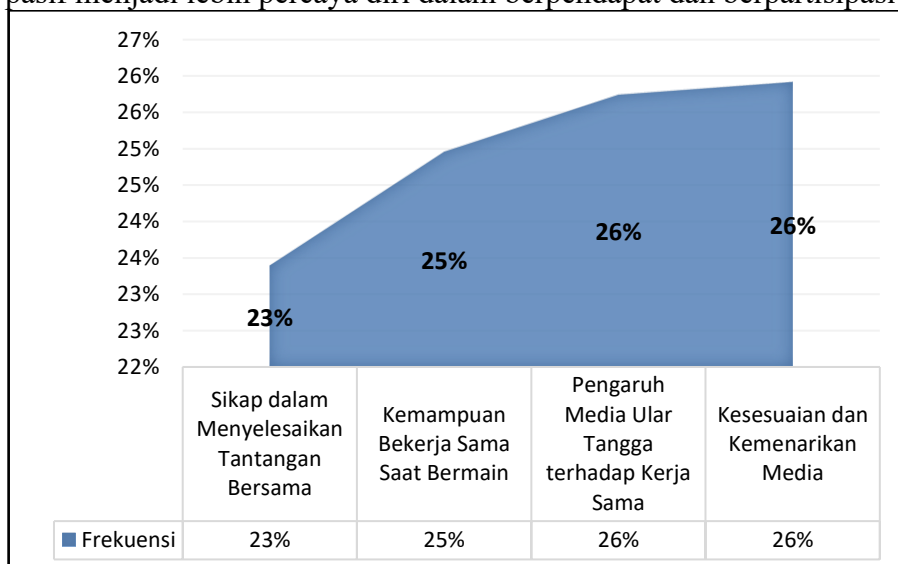


Gambar 1. Diagram Sebelum Penggunaan Media

Gambar 1 menyajikan data persentase mengenai frekuensi kerja sama siswa di dalam kelas yang diamati selama lima periode sebelum adanya penerapan media pembelajaran.

Diagram tersebut menunjukkan adanya fluktuasi pada tingkat kerja sama siswa. Pada observasi pertama, persentase kerja sama berada di angka 19%, kemudian mengalami sedikit kenaikan menjadi 20,06% pada periode kedua. Namun, terjadi penurunan pada observasi ketiga yang mencapai titik terendah sebesar 18,87%. Setelah itu, tingkat kerja sama siswa menunjukkan tren peningkatan yang signifikan pada dua observasi terakhir, naik menjadi 20,80% dan mencapai puncaknya sebesar 21,17%. Secara keseluruhan, data awal ini menggambarkan kondisi dasar kerja sama siswa yang tidak stabil namun memiliki kecenderungan meningkat menjelang akhir periode observasi.

Setelah implementasi media permainan, terjadi peningkatan signifikan dalam perilaku kerja sama siswa. Dalam permainan “*Misi Tim Hebat*”, siswa tampak lebih antusias dan aktif dalam setiap sesi tantangan. Pada tantangan menyusun puzzle, siswa secara spontan membagi peran, seperti menyusun tepi gambar, mengumpulkan bagian, atau menyusun strategi. Mereka saling membantu, menunjukkan komunikasi yang lebih baik, dan mampu mengorganisasi kelompok secara lebih efisien. Perubahan paling mencolok terlihat dari munculnya rasa saling ketergantungan positif. Siswa menyadari bahwa keberhasilan kelompok sangat tergantung pada kontribusi setiap anggota. Siswa yang semula dominan mulai belajar mendengarkan, sedangkan siswa yang pasif menjadi lebih percaya diri dalam berpendapat dan berpartisipasi aktif.



Gambar 2. Diagram Sesudah Penggunaan Media

Gambar 2 menyajikan data hasil observasi yang dilakukan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan kerja sama. Diagram ini menunjukkan hasil yang positif dan cenderung meningkat pada empat indikator yang diukur. Indikator "sikap dalam menyelesaikan tantangan bersama" sebagai fondasi awal mencatatkan persentase sebesar 23%. Angka ini kemudian naik menjadi 25% pada indikator "kemampuan bekerja sama saat bermain", yang menunjukkan penerapan praktis dari sikap tersebut. Persentase tertinggi dicapai pada dua indikator terakhir, yaitu "pengaruh media ular tangga terhadap kerja sama" dan "kesesuaian dan kemenarikan media", yang keduanya mencapai angka 26%. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ular tangga dinilai sangat efektif dalam mendorong kerja sama serta dianggap menarik dan sesuai oleh para siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menyoroti potensi signifikan dari penggunaan game ular tangga yang telah dimodifikasi dengan muatan nilai moral kerja sama. Dalam konteks pembelajaran modern, di mana tantangan perkembangan sosial-emosional siswa menjadi semakin kompleks,

pendekatan *game-based learning* hadir sebagai angin segar. Khususnya melalui adaptasi permainan tradisional seperti ular tangga, metode ini terbukti mampu menjadi solusi efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Tenório et al., 2018; Yogi et al., 2025). Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga secara sadar dirancang untuk relevan dengan kebutuhan perkembangan karakter siswa di tingkat sekolah dasar, menjadikan proses belajar lebih holistik dan menyenangkan.

Kekuatan utama dari pendekatan ini terletak pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai medium pembentukan karakter. Permainan tradisional, yang sering kali dianggap sekadar aktivitas hiburan, sesungguhnya merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai luhur. Sebagaimana ditekankan oleh Adi et al. (2020), permainan semacam ini tidak hanya berfungsi melatih kemampuan fisik dan motorik anak, tetapi juga secara inheren membangun fondasi karakter penting seperti kemampuan bekerja dalam tim, sportivitas, dan pengelolaan emosi. Dengan mengintegrasikannya ke dalam ruang kelas, guru tidak hanya mengajar, tetapi juga mengajak siswa untuk menghayati nilai-nilai positif yang telah teruji oleh waktu.

Secara spesifik, mekanisme yang dirancang dalam permainan ular tangga bermuatan kerja sama ini secara sistematis menanamkan berbagai nilai penting kepada siswa. Permainan tidak lagi dimainkan secara individual, melainkan dalam format tim. Setiap tim akan bergerak bersama di atas papan permainan, dan ketika mendarat di petak tertentu, mereka dihadapkan pada tantangan yang harus diselesaikan secara kolektif. Tantangan ini bisa berupa pertanyaan pengetahuan umum, studi kasus sederhana tentang moral, atau tugas kolaboratif lainnya. Sistem ini secara langsung memaksa siswa untuk berkomunikasi, berdiskusi, dan menyatukan pemikiran untuk mencapai tujuan bersama (Asrofi et al., 2025; Carsono et al., 2025; Salsabila et al., 2025; Sjogren et al., 2023).

Melalui mekanisme yang interaktif tersebut, berbagai nilai moral esensial berhasil diinternalisasi oleh siswa secara alamiah. Nilai kerja sama menjadi pilar utama, yang muncul melalui keharusan berkolaborasi dalam menyelesaikan setiap tantangan. Selanjutnya, nilai tanggung jawab ikut terbentuk karena setiap anggota tim memiliki peran dan kontribusi yang vital bagi keberhasilan kelompok. Kesadaran bahwa tindakan individu akan berdampak pada nasib tim menumbuhkan rasa akuntabilitas. Di sisi lain, permainan ini juga efektif dalam mengembangkan empati. Ketika seorang teman dalam tim merasa kesulitan menjawab atau ragu-ragu, anggota lain secara naluriah terdorong untuk memberikan dukungan, baik dalam bentuk bantuan pemikiran maupun dorongan semangat, yang pada akhirnya memperkuat ikatan sosial dan rasa kepedulian (Dila et al., 2025; Jungert et al., 2017; Nasution & Khairani, 2019).

Penggunaan media permainan ular tangga ini juga membawa sejumlah keunggulan signifikan dalam dinamika kelas. Sejalan dengan temuan Janah et al. (2025), pendekatan belajar sambil bermain ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa secara drastis. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan siswa yang semula pasif menjadi lebih terlibat aktif. Lebih jauh lagi, interaksi sosial antar siswa mengalami peningkatan kualitas. Diskusi dan negosiasi yang terjadi selama permainan menciptakan ruang komunikasi yang konstruktif, melatih mereka untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, dan bekerja menuju konsensus, yang semuanya merupakan keterampilan sosial krusial.

Lebih dari sekadar media pembelajaran yang efektif, pemanfaatan permainan tradisional seperti ular tangga ini juga berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan siswa dengan akar budaya mereka. Menurut Professionalism et al. (2025), permainan tradisional adalah sarana ampuh untuk menanamkan nilai-nilai karakter sambil melestarikan warisan leluhur secara menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh Putra et al. (2023) yang membuktikan bahwa ketika materi pembelajaran dipadukan dengan unsur budaya lokal yang akrab bagi siswa, proses

penyerapan informasi menjadi lebih mudah dan terasa lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, menjadikan pembelajaran tidak teralienasi dari konteks sosial budaya siswa.

Meskipun demikian, penerapan media ini juga dihadapkan pada beberapa tantangan praktis yang memerlukan perhatian. Salah satu tantangan utama adalah potensi munculnya siswa yang dominan dalam kelompok, yang dapat mengambil alih diskusi dan mengurangi kesempatan bagi anggota lain untuk berpartisipasi secara merata. Tantangan lainnya bersifat teknis, yaitu kebutuhan waktu dan upaya ekstra bagi guru untuk mempersiapkan perangkat permainan, mulai dari desain papan, pembuatan kartu tantangan, hingga perumusan aturan main yang jelas. Oleh karena itu, agar implementasinya berjalan optimal, diperlukan strategi pendukung dari guru, seperti fasilitasi yang cermat untuk memastikan partisipasi yang seimbang dan manajemen waktu yang baik, sehingga potensi besar dari media ini dalam menumbuhkan kerja sama dapat terwujud secara maksimal (Muhtarromah et al., 2025; Putra et al., 2021; Sartika & Sunarti, 2021; Sutarsih et al., 2024; Utami et al., 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game* ular tangga bermuatan nilai moral "*Misi Tim Hebat*" terbukti efektif sebagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas 3 SD. Implementasi media ini berhasil mengubah perilaku siswa dari kecenderungan individualistik menjadi lebih kolaboratif dan kooperatif dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok.

Keunggulan utama media pembelajaran ini terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sambil menanamkan nilai-nilai moral secara konkret dan terukur. Melalui mekanisme permainan yang dirancang khusus dengan sistem poin kolaborasi, tantangan berkelompok, dan rotasi peran, siswa tidak hanya belajar tentang pentingnya kerja sama secara teoritis, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya secara langsung. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 yang menekankan pengembangan soft skills dan karakter positif.

Transformasi perilaku siswa yang terlihat selama penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran nilai moral yang selama ini cenderung bersifat teoritis dan kurang menarik bagi siswa. Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek komunikasi, empati, tanggung jawab, dan kemampuan bernegosiasi, yang merupakan komponen penting dalam kerja sama tim. Penelitian ini juga membuktikan bahwa modifikasi permainan tradisional dengan muatan edukatif dapat menjadi jembatan yang baik antara pelestarian budaya lokal dan inovasi pembelajaran modern. Media "*Misi Tim Hebat*" tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, tetapi juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi gotong royong.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., et al. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Anggraeni, N. O., et al. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v8i1.3976>

- Asrofi, A., et al. (2025). Ihwal pendidikan di era modern: Pendidikan karakter dan pembelajaran di era industri. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 486. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4858>
- Carsono, A., et al. (2025). Pembelajaran pemisahan campuran garam berbasis STEM dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa SMP Negeri 36 Jakarta. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 945. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.6117>
- Claudia, C. (2023). Implementasi pendekatan Living Values Education dalam pendidikan karakter di kelas IV SDIT Khoiru Ummah.
- Dewi, A. C., et al. (2023). Pendidikan moral dan etika mengukir karakter unggul dalam pendidikan. *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education*, 3(2), 69–76. <https://doi.org/10.31539/ijoce.v3i2.8195>
- Dila, P., et al. (2025). Peningkatan keterampilan sosial melalui layanan bimbingan kelompok teknik problem based learning. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 190. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4917>
- Edi, E., & Taufik, M. (2019). Permainan ular tangga sebagai media edukasi seksualitas remaja. *Jurnal Endurance*, 4(2), 442. <https://doi.org/10.22216/jen.v4i2.4280>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi pendidikan nilai di era globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>
- Fatma, M., et al. (2022). Pengaruh media game edukasi sebagai inovasi pembelajaran muatan PPKN terhadap minat belajar siswa kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Harziko, H., et al. (2021). Edukasi cinta budaya lokal Pulau Buru pada siswa Sekolah Dasar Negeri 5 Namlea. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 147–156. <https://doi.org/10.29303/jwd.v3i3.144>
- Indrawan, P. A., et al. (2017). Pengaruh permainan edukatif terhadap interaksi sosial siswa taman kanak-kanak. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(4), 132–141. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p132>
- Janah, M. N., et al. (2025). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 197–204. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2511>
- Jungert, T., et al. (2018). How colleagues can support each other's needs and motivation: An intervention on employee work motivation. *Applied Psychology*, 67(1), 3–29. <https://doi.org/10.1111/apps.12110>
- Muhtarromah, M., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT YAPIDH Bekasi. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 860. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5347>
- Nasution, M., & Khairani, K. (2019). Relationship between parental social support and student academic self efficacy. *Jurnal Neo Konseling*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/0086kons2019>
- Professionalism, T., et al. (2025). Mengintegrasikan permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar: Pendekatan filosofis untuk pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 218-225. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p218-225>
- Putra, C. R. W., et al. (2021). Pelatihan dan pendampingan penelitian tindakan kelas bagi guru SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. *Abdimas: Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 6(3), 447.
<https://doi.org/10.26905/abdimas.v6i3.5321>
- Putra, E. D., et al. (2023). Pendampingan inovasi pembelajaran matematika SMP melalui permainan ular tangga berbasis etnomatematika. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 119–128. <https://doi.org/10.31537/dedication.v7i1.1034>
- Qadariah, N., et al. (2023). Penggunaan model Number Head Together berbasis Lesson Study dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan kolaborasi mahasiswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 279–288. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1465>
- Salsabila, A., et al. (2025). Berpikir induktif sebagai dasar kompetensi sikap kritis bagi peserta didik generasi milenial abad 21. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>
- Sartika, D. P., & Sunarti, V. (2021). The effect of the use of Canva application learning media on the creativity of students in language studio extracurricular activities at SMPN 1 Tanjung Emas. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(4), 506. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i4.113842>
- Sjogren, C. A., et al. (2023). Connecting ethical reasoning to global challenges through analysis of argumentation. *Journal of Microbiology and Biology Education*, 24(1). <https://doi.org/10.1128/jmbe.00166-22>
- Sutarsih, W., et al. (2024). Peran digitalisasi sekolah terhadap mutu pendidikan. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 136. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2810>
- Tenório, M. M., et al. (2018). Elements of gamification in virtual learning environments. In *Advances in intelligent systems and computing* (hlm. 86–98). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-3-319-73204-6_12
- Utami, F., et al. (2023). Penggunaan media pembelajaran aplikasi Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Yogi, A. S., et al. (2025). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5725>
- Yuniarti, A., et al. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Jutech: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>