



Analisis Keaktifan Siswa melalui Penerapan Metode *Game Based-Learning* Berbantuan Media Uno Stacko

Suwarni Insani¹, Yuswanti Ariani Wirahayu²

^{1,2}PPG Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Malang, Indonesia

suwarni.insani.25317474@student.um.ac.id, yuswanti.ariani.fis@um.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 14-07-2026

Disetujui: 21-07-2026

Kata Kunci:

Game Based-Learning

Uno Stacko

Keaktifan Siswa

Keywords:

Game Based-Learning (GBL)

Uno Stacko Student Activity

ABSTRAK

Abstrak: Keterlibatan aktif siswa memegang peranan vital dalam keberhasilan pembelajaran. Namun, fakta di lapangan menunjukkan banyak siswa pasif saat berdiskusi, enggan bertanya, serta ragu mengemukakan ide karena kendala krisis rasa percaya diri. Riset ini dilakukan guna menguji efektivitas implementasi metode pembelajaran berbasis gim lewat instrumen Uno Stacko dalam menstimulasi dinamika belajar siswa. Melalui desain deskriptif dengan pendekatan kualitatif, investigasi ini mengamati 33 siswa kelas VIII H di SMP Negeri 15 Kota Malang. Proses pengumpulan data mengandalkan teknik observasi langsung, wawancara mendalam, beserta studi dokumentasi. Peneliti kemudian mengonversi data tersebut lewat prosedur reduksi, display data, dan verifikasi akhir untuk menarik kesimpulan. Temuan empiris membuktikan bahwa penerapan pembelajaran berbasis gim berbantuan Uno Stacko sukses memicu antusiasme siswa untuk terlibat lebih intens dalam kegiatan kelas. Respons positif terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam mendebat argumen, mengajukan pertanyaan, merespons stimulus guru, serta bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, integrasi gim Uno Stacko menjadi opsi strategi instruksional yang relevan untuk menciptakan iklim kelas yang komunikatif, menyenangkan, sekaligus interaktif.

Abstract: Educational success relies heavily on active student engagement. However, low self-esteem and fear of making mistakes often prevent learners from participating in discussions, posing questions, or sharing their perspectives. This study examines how a game-based learning framework that incorporates Uno Stacko blocks impacts classroom engagement. Employing a qualitative descriptive design, the investigation focused on 33 eighth-grade students from class VIII H at SMP Negeri 15 Malang City. The researcher collected empirical data through direct field observations, semi-structured interviews, and comprehensive documentation. This information was subsequently analyzed through a systematic process of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that implementing game-based learning via Uno Stacko significantly boosts student motivation and participation. This instructional approach led to an increase in student-led questioning, peer collaboration, active discussion, and voluntary response. Utilizing Uno Stacko within a game-based learning model offers a viable alternative to traditional instruction. It fosters a dynamic, entertaining, and interactive environment that drives classroom participation



<https://doi.org/10.31764/telaah.vxiY.ZZZ>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Tantangan dalam dunia pendidikan di abad ke- 21 menginginkan perubahan dalam cara pembelajaran,

beralih dari pendekatan yang mengutamakan guru (Teacher-Centered Learning atau TCL) menuju metode pembelajaran yang lebih focus kepada peserta didik (Student-Centered Learning atau SCL)

(Rahman et al., 2025). Dalam pendekatan SCL, siswa diharuskan untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan tugas dan berdiskusi, sementara pengajar berfungsi sebagai pendukung. Keterlibatan ini membantu menumbuhkan kreativitas siswa secara terus-menerus (Panggabean et al., 2021). Dalam konteks tersebut, proses pembelajaran yang inovatif dan aktif menjadi sangat penting dalam membangun pengalaman belajar yang berarti (Br. Perangin Angin et al., 2022). Pembelajaran aktif melibatkan siswa secara emosional dan intelektual yang merangsang partisipasi mereka selama proses pembelajaran (Ansori et al., 2024). Fenomena tersebut selaras dengan tuntutan dunia pendidikan modern yang menitikberatkan pada penguatan kecakapan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi (Rahman et al., 2025). Kondisi ini menuntut adanya rekonstruksi berkelanjutan terhadap metodologi, strategi, serta perangkat pembelajaran melalui inovasi yang adaptif terhadap karakteristik siswa (Ansori et al., 2024). Tenaga pendidik berkewajiban meningkatkan kapabilitas dalam menyusun skenario pembelajaran kreatif tanpa bergantung pada materi konvensional demi menciptakan ekosistem kelas yang dinamis serta aplikatif (Nauli et al., 2024).

Tingkat keikutsertaan siswa di dalam kelas menjadi indikator utama dalam mengukur keberhasilan agenda instruksional. Manifestasi keterlibatan ini ditunjukkan melalui kesiapan mental siswa untuk melebur dalam setiap aktivitas kelas, memberikan respons konstruktif terhadap stimulus materi, serta mengambil langkah mandiri guna mendalami substansi akademis yang belum dipahami secara utuh (Br. Perangin Angin et al., 2022). Dinamika ini berkembang karena kontribusi aktif siswa memicu stimulasi hubungan timbal balik yang konstruktif, baik dalam relasi antara pendidik dan siswa maupun interaksi antarsiswa (Rahman et al., 2025). Realitas tersebut memperkuat hasil kajian Videnovik et al. (2023) yang menegaskan bahwa orientasi pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa secara langsung efektif memelihara dorongan internal serta komitmen belajar mereka. Atas dasar itu, keterlibatan siswa tidak terbatas pada aktivitas motorik semata, melainkan mencakup retensi kognitif yang menggerakkan pemahaman konseptual. Konsekuensinya, adopsi model pembelajaran

eksperimental mutlak diperlukan. Pemilihan strategi oleh pengajar memegang peran krusial dalam menentukan tinggi rendahnya tingkat atensi siswa di ruang kelas (Wulandari & Safitri, 2024).

Aplikasi model pembelajaran berbasis gim atau *Game Based-Learning* (GBL) menjadi instrumen alternatif yang dapat dioptimalkan guna mengeskalisasi keterlibatan siswa di kelas (Raharjo et al., 2024; Wulandari & Safitri, 2024). Metode ini menawarkan format instruksional yang segar dengan kapasitas besar untuk memicu atensi siswa agar lebih interaktif selama proses akademik berlangsung. Melalui rekonstruksi pengalaman belajar yang mendalam, simulasi permainan mampu menyediakan ekosistem instruksional yang menghibur tanpa mereduksi nilai edukasi bagi siswa (Raharjo et al., 2024). Integrasi aktivitas bermain dalam ranah pendidikan juga terbukti memacu iklim kolaborasi sekaligus menumbuhkan kompetisi yang sehat di ruang kelas. Selaras dengan itu, temuan (Raharjo et al., 2024) mengonfirmasi bahwa pemanfaatan GBL memberikan dampak nyata terhadap penguatan komitmen, dorongan belajar, dan kontribusi aktif siswa di sepanjang aktivitas pembelajaran. Selain itu, menurut (Nurhasanah & Hamidah, 2024; Silka et al., 2023) beberapa keuntungan dari metode GBL antara lain: (1) mempermudah proses belajar, (2) bersifat interaktif, (3) memiliki daya tarik unik, serta (4) mampu menilai pemahaman siswa. Keunggulan utama dari pendekatan ini ialah kemampuannya untuk memadukan elemen hiburan dengan pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar tanpa merasa terbebani.

Menurut Jayantika & Putri (2023), aktivitas bermain berperan penting dalam perkembangan anak. Kegiatan ini dapat dimanfaatkan untuk membantu anak-anak mengasah kemampuan fisik, pikiran, sosial, dan emosional mereka. Permainan adalah aspek kehidupan manusia yang sangat diperlukan. Proses pembelajaran yang mengintegrasikan permainan akan membuat siswa merasa senang dan antusias berpartisipasi, sehingga menjadikan pengalaman belajar lebih efektif dan mengesankan, serta meningkatkan daya partisipasi mereka dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis game (GBL) juga mendorong siswa untuk aktif mencari informasi secara kolaboratif dengan rekan-rekan dalam kelompoknya, sehingga pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran lebih mudah

diingat dan dipahami dalam memori jangka panjang akibat kesan mendalam yang ditinggalkan dalam ingatan siswa (Jayantika & Putri, 2023; Maulana et al., 2026).

Namun, dalam kenyataannya, pelaksanaan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif belum sepenuhnya berjalan dengan optimal. Fenomena kepasifan masih mendominasi respons siswa di ruang kelas, yang terindikasi dari rendahnya keberanian untuk mengajukan pertanyaan, memaparkan gagasan, ataupun melebur dalam forum diskusi. Kondisi tersebut memicu terjadinya kesenjangan partisipasi, sehingga dinamika keterlibatan di dalam ekosistem pembelajaran menjadi tidak seimbang. Sebagian kecil menunjukkan partisipasi aktif, sedangkan sebagian besar masih bersikap pasif seperti, memilih untuk diam dan menunggu instruksi dari guru. Situasi ini menggambarkan bahwa keterlibatan siswa baik secara intelektual maupun emosional dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Dalam praktiknya, pemilihan media pendidikan yang sesuai merupakan aspek penting bagi keberhasilan Game-Based Learning (GBL). Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah permainan Uno Stacko (Fithriyah et al., 2023). Penerapan Uno Stacko dalam pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, diantaranya: (1) membangun lingkungan belajar yang interaktif, (2) menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari, (3) melatih kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan, (4) mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman sekelas, serta (5) mendukung pemahaman dan daya ingat terhadap materi melalui kegiatan bermain (Azizah & Saleh, 2025).

Berdasarkan deskripsi tersebut, kesimpulan yang dapat ditarik adalah urgensi implementasi model pembelajaran yang adaptif serta kreatif demi mendorong keterlibatan siswa di kelas. Integrasi metode GBL berbantuan instrumen Uno Stacko hadir sebagai opsi strategis yang potensial dalam menciptakan atmosfer akademik yang stimulatif, interaktif, sekaligus substantif. Dengan demikian, penelitian ini sangat relevan untuk dilakukan guna menganalisis partisipasi siswa melalui penggunaan metode GBL yang dibantu oleh media Uno Stacko dalam kegiatan belajar.

B. METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif guna memaparkan potret keterlibatan siswa secara mendalam selama implementasi metode Game Based-Learning (GBL) berbantuan instrumen Uno Stacko. Investigasi lapangan berlokasi di SMPN 15 Malang dengan melibatkan 33 siswa kelas 8 H sebagai subjek amatan. Fokus utama studi ini diarahkan pada analisis manifestasi keaktifan siswa yang mencakup dimensi motorik, kognitif, serta afektif di sepanjang aktivitas kelas.

Proses pengumpulan data mengombinasikan tiga teknik utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan langsung di ruang kelas berfokus pada dinamika partisipasi siswa ketika berinteraksi menggunakan media Uno Stacko. Selain itu, penggalan informasi lewat wawancara bersama pendidik dan perwakilan siswa dilakukan untuk menangkap perspektif serta respons objektif mereka terhadap skenario pembelajaran yang diterapkan. Peneliti juga menghimpun data pendukung melalui dokumentasi visual aktivitas belajar dan catatan lapangan.

Prosedur pemrosesan data mengacu pada tahapan reduksi data, display data, dan verifikasi akhir. Seluruh informasi yang bersumber dari lapangan dikaji secara simultan sejak fase pengumpulan hingga konklusi riset. Pada tahap reduksi, peneliti memilah dan menyaring data yang relevan dengan indikator keaktifan. Data terpilih kemudian dipaparkan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis demi mempermudah interpretasi dan interaktif ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode GBL Berbantuan Media Uno Stacko

Implementasi metode GBL berbasis instrumen Uno Stacko dieksekusi secara linier mengacu pada rancangan instruksional yang tertuang dalam modul siber. Skenario pembelajaran mengadopsi prinsip Student-Centered Learning (SCL) yang memosisikan siswa sebagai poros utama dalam seluruh dinamika kelas.

Pada fase introduksi, pendidik mengartikulasikan capaian pembelajaran, mengonstruksi motivasi, mengaitkan materi

prasyarat dengan topik bahasan baru, memberikan stimulasi lewat pertanyaan pemantik, serta mengumumkan skema permainan yang akan dilaksanakan pada akhir sesi pembelajaran. Mengajukan pertanyaan pemantik sebelum memulai materi baru bertujuan untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang akan dikaji. Pemberian stimulus lewat pertanyaan pemantik terbukti efektif menstimulasi daya pikir siswa, mengoptimalkan retensi memori terhadap materi terdahulu, serta memupuk rasa percaya diri dalam mengartikulasikan jawaban maupun gagasan (Pandu et al., 2023). Orientasi interaktif pada fase awal ini sengaja dikondisikan untuk membangun iklim kelas yang dinamis sekaligus memastikan kesiapan mental siswa sebelum memasuki tahapan inti pembelajaran.

Setelah menyelesaikan tahap awal, proses pendidikan berlanjut ke bagian utama. Di bagian ini, pengajar memberikan gambaran umum tentang materi Timeline Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia. Setelah mempresentasikan materi, pengajar membimbing siswa untuk dibagi menjadi 5 kelompok guna menerapkan metode GBL dengan bantuan media Uno Stacko. Aktivasi model GBL ini tidak sekadar berorientasi pada penguatan retensi kognitif siswa terhadap substansi materi, tetapi juga menstimulasi kecakapan eksplorasi, analisis, dan sinergi antarggota kelompok. Pola ini mengonfirmasi temuan (Novitasari et al., 2025) yang mengindikasikan bahwa manipulasi instruksional berbasis permainan sukses mendongkrak atensi belajar siswa melalui penyajian impresi akademik yang atraktif serta adaptif terhadap preferensi mereka. Di samping itu, formula ini juga memicu kebiasaan bergotong royong sekaligus menajamkan kompetensi siswa dalam memecahkan problematisasi akademis.

Permainan Uno Stacko diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran melalui kerja kelompok, menerapkan prinsip pembelajaran berbasis permainan yang menekankan partisipasi dan kolaborasi siswa. Siswa didistribusikan ke dalam lima tim heterogen yang beranggotakan 5 sampai 6 orang, dengan modal awal sebesar 100 poin untuk tiap kelompok sebelum kompetisi dimulai. Guru mengajukan

pertanyaan yang berkaitan dengan garis waktu kedatangan bangsa-bangsa Barat di Indonesia, dan siswa berlomba menjawab dengan mengangkat tangan. Kelompok yang menjawab dengan benar mendapatkan tambahan 10 poin, dan seorang perwakilan dari kelompok tersebut mengambil satu balok Uno Stacko, kemudian menunjuk ke kelompok lain untuk melanjutkan permainan. Kelompok yang terpilih mengambil satu balok dan memilih nomor pertanyaan untuk didiskusikan di antara anggota kelompok selama 15 detik sebelum memberikan jawaban. Jika jawabannya salah, kelompok tersebut kehilangan 5 poin dan masih harus mengambil balok dari tengah atau bawah menara. Jika menara runtuh, kelompok tersebut kehilangan 15 poin. Setelah putaran pertama berakhir, permainan berlanjut ke putaran terakhir, memberikan tambahan 20 poin kepada kelompok yang menjawab dengan benar.

Melalui permainan, siswa mentransformasi sikap mereka menjadi lebih dinamis dalam bertukar gagasan, berkolaborasi, menyelesaikan tugas, serta menunjukkan atensi yang tinggi terhadap aktivitas akademis. Dominasi keterlibatan ini terpotret lewat kontribusi intensif sebagian besar siswa pada forum kelompok untuk merumuskan konklusi yang valid sebelum batasan durasi berakhir. Siswa juga mengesampingkan hambatan psikologis dengan lebih berani mengacungkan tangan untuk merespons instruksi pendidik maupun menyanggah opini, sebuah kondisi yang kontras dengan iklim kelas tradisional. Indikasi ini membuktikan bahwa orkestrasi taktik GBL berbantuan instrumen Uno Stacko mampu membangun ruang belajar yang menstimulasi keterlibatan siswa secara masif. Hasil penelitian tersebut selaras dengan temuan (Sianipar et al., 2024) yang menegaskan bahwa adopsi metodologi GBL berkontribusi langsung pada penguatan komitmen serta partisipasi belajar siswa. Dengan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang sebagai permainan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi dan berinteraksi sepanjang pengalaman belajar.

2. Analisis Keaktifan Siswa Melalui Media Uno Stacko

Aktivitas siswa selama pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi yang disiapkan berdasarkan indikator keterlibatan belajar. Indikator tersebut meliputi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Hasil observasi partisipasi siswa selama penerapan metode GBL yang didukung media Uno Stacko disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Kekatifan Siswa

No	Indikator Keaktifan	Hasil Observasi
1.	Keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan	Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru maupun saat penerapan game media Uno Stacko. Beberapa siswa juga mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan memahami materi.
2.	Keberanian mengemukakan pendapat	Beberapa siswa menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat saat diskusi kelompok.
3.	Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Sebagian siswa terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, saling bertukar informasi, dan memberikan tanggapan terhadap pendapat teman selama proses pembelajaran dengan media Uno Stacko berlangsung.
4.	Bekerja sama dengan teman	Peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam kelompok, saling membantu menyelesaikan tugas, dan menunjukkan sikap saling menghargai selama permainan berlangsung seperti ikut bertepuk tangan ketika teman yang satu kelompok atau beda kelompok menjawab pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 1, aktivitas siswa selama penerapan metode GBL

menggunakan media Uno Stacko dapat dilihat melalui berbagai bentuk partisipasi siswa selama pembelajaran, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Berdasarkan observasi, siswa terlihat aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun pertanyaan yang disajikan dalam media Uno Stacko. Selain itu, siswa juga menunjukkan partisipasi dalam diskusi kelompok, keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan kemampuan bekerja sama dengan teman sekelas sepanjang proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang dirancang sebagai permainan membuat siswa lebih antusias dan aktif terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Temuan ini didukung oleh wawancara dengan para siswa. Berdasarkan hasil wawancara, para siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media Uno Stacko lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa. Siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran karena pelajaran disajikan dalam bentuk permainan. Siswa lain juga menyebutkan bahwa penggunaan media Uno Stacko membuat mereka lebih aktif dalam berdiskusi dengan anggota kelompok mereka untuk menemukan jawaban yang benar. Temuan menunjukkan bahwa media Uno Stacko efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, baik secara individu maupun kelompok, sepanjang proses pembelajaran.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru yang mengamati proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa tampak lebih aktif selama sesi pembelajaran yang menggunakan metode GBL yang didukung oleh media Uno Stacko. Guru menjelaskan bahwa siswa cenderung pasif pada awalnya, tetapi secara bertahap menunjukkan keberanian untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Berdasarkan pandangannya, instrumen permainan yang melekat pada Uno Stacko efektif mengondisikan atmosfer akademik yang rekreatif. Dampaknya, stimulasi tersebut mampu mengeskalisasi dorongan internal siswa untuk berkontribusi lebih intens dalam setiap tahapan pembelajaran.

Hasil riset ini memperkuat konstataasi (Afriani et al., 2025) yang mengindikasikan bahwa implementasi model GBL efektif menstimulasi dinamika belajar siswa di kelas. Melalui kajian tersebut, kelompok siswa yang dilibatkan dalam skenario instruksional berbasis gim memperlihatkan intensitas keterikatan

akademik yang jauh lebih superior daripada mereka yang berada di kelas konvensional. Rekonstruksi materi yang dikemas lewat format permainan membuka ruang bagi siswa untuk berkontribusi secara masif, baik dalam memformulasikan pertanyaan, merespons stimulus guru, maupun membangun interaksi antarsejawat sepanjang sesi akademik. Sejalan dengan fenomena tersebut, temuan (Adiningsih & Sulus, 2024) juga membuktikan bahwa integrasi platform digital Blooket mampu mengeskalisasi dorongan internal, komitmen, dan retensi konseptual siswa. Kendati terdapat perbedaan pada instrumen media yang diaplikasikan, kedua investigasi ini bermuara pada kesimpulan serupa bahwa adopsi elemen permainan dalam ranah edukasi sukses mengondisikan atmosfer kelas yang atraktif sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa selama agenda pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada temuan empiris, implementasi taktik Game Based Learning (GBL) berbasis perangkat Uno Stacko efektif mewujudkan ekosistem instruksional yang lebih dinamis, komunikatif, serta berorientasi penuh pada siswa. Manifestasi keterlibatan siswa terdokumentasi lewat intensitas mereka dalam mengeksekusi aneka aktivitas kelas, seperti memformulasikan pertanyaan, merespons stimulus ide, melebur di dalam forum diskusi tim, hingga membangun sinergi antarsejawat sepanjang agenda akademik. Rekonstruksi materi lewat format permainan Uno Stacko sukses mengondisikan atmosfer belajar yang rekreatif, sehingga memicu determinasi serta antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara intens.

Informasi dari hasil wawancara bersama siswa mengonfirmasi bahwa pemanfaatan instrumen Uno Stacko menawarkan impresi belajar yang jauh lebih atraktif sekaligus menantang daripada model konvensional. Selaras dengan hal tersebut, konfirmasi dari pihak pendidik mengindikasikan adanya pergeseran perilaku yang signifikan pada siswa yang semula pasif menjadi lebih berani dalam menyahut pertanyaan serta terlibat aktif di dalam dinamika kelompok. Melalui indikasi tersebut, orkestrasi metode GBL berbantuan Uno Stacko sah menjadi opsi strategi instruksional yang andal guna mendorong partisipasi siswa melalui formula belajar yang menghibur, kolaboratif, dan substantif.

Berdasarkan kesimpulan riset, para pendidik direkomendasikan untuk mengadopsi model GBL

berbantuan media Uno Stacko sebagai instrumen alternatif dalam mengeskalisasi keterlibatan aktif siswa di ruang kelas. Guru juga dituntut cermat dalam menyelaraskan substansi materi, regulasi permainan, beserta manajemen durasi waktu agar agenda pembelajaran dapat tereksekusi secara maksimal. Bagi agenda riset berikutnya, disarankan untuk memperluas cakupan investigasi pada domain mata pelajaran atau tingkatan sekolah yang berbeda, sekaligus membedah variabel turunan lain seperti dorongan belajar, capaian akademis, kecakapan berpikir kritis, maupun kompetensi sinergi kelompok guna menyajikan potret komprehensif terkait kegunaan instrumen Uno Stacko dalam ranah pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi mendalam kepada Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Negeri Malang atas segala dukungan yang diberikan sepanjang eksekusi riset ini. Penghargaan setinggi-tingginya juga dialamatkan kepada Dosen Pembimbing Lapangan atas bimbingan serta arahan konstruktif selama fase penyusunan artikel, Guru Pamong beserta Guru IPS SMP Negeri 15 Kota Malang yang telah memberikan legitimasi izin dan asistensi selama investigasi lapangan, seluruh siswa kelas VIII H selaku subjek yang bersedia berpartisipasi dalam riset, serta rekan-rekan PPL yang telah memberikan sumbangsih berupa saran, kritik, dan motivasi dalam mematangkan tulisan ini.

REFERENSI

- [1] Adiningsih, K. R., & Sulus. (2024). Efektifitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5>
- [2] Afriani, N. F., Nelmira, W., Novrita, S. Z., & Suci, P. H. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMKN 1 Lembah Gumanti. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 557–567. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2877>
- [3] Ansori, A., Hendriana, H., Westhisi, S. M., Rukanda, N., & Alam, S. K. (2024). Workshop Pembelajaran Inovatif untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kecamatan Cidaun Kabupaten Cianjur. 04(1), 57–66.
- [4] Azizah, S. R., & Saleh, A. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al – Qur ’ an Hadis

- melalui Media Pembelajaran Uno Stacko. Indonesian Journal of Educational Research (IJER), 1(4), 47–55.
- [5] Br. Perangin Angin, S. P., Affan, S., & Syahfitri, D. (2022). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Peran Aktif Siswa dalam Pembelajaran Akhlak di Era Covid-19 di Kelas X MAS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura. Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 528–543. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i1.190>
- [6] Fithriyah, D. N., Yulia, N. M., Sutrisno, S., Amreta, M. Y., & Utami, S. A. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10(2), 421–428. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1293>
- [7] Jayantika, I. G. A. N. T., & Putri, N. M. R. P. (2023). Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara. Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains, 12(1), 105–116.
- [8] Maulana, A. A., Muslimin, M. I., Kurniawan, M. F., & Saputra, P. E. C. (2026). Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel. Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi, 6(1), 492–500. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>
- [9] Nauli, N., Cahyati, O. I., & Gusmanelli, G. (2024). Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Efektif, Kreatif, Menyenangkan, dan Islami (PAIKEMI). PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan, 4(2), 202–212.
- [10] Novitasari, N., Syam, N., & Syarif, N. Q. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di UPT SD Negeri 43 Pinrang. IjoEd: Indonesian Journalon Education, 2(2), 177–186
- [11] Nurhasanah, A., & Hamidah, R. (2024). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. Jurnal Kreativitas Mahasiswa, 2(2), 23–31.
- [12] Pandu, R., Purnamasari, I., & Nuvitalia, D. (2023). Pengaruh Pertanyaan Pemantik Terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Hasil Belajar Siswa. Pena Edukasia, 1(2), 127–134. <https://doi.org/10.58204/pe.v1i2.34>
- [13] Panggabean, S., Lisnasari, S. F., Puspitasari, I., & dkk. (2021). System Student Center Learning dan Teacher Center Learning. In CV. Media Sains Indonesia. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/10956/1/BUKU> DIGITAL SISTEM STUDENT CENTER LEARNING DAN TEACHER CENTER LEARNING_ATIK BADIAH_TAHUN 2021.pdf
- [14] Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. Hipkin Journal of Educational Research |, 3(1), 49–60. <https://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/article/view/30/27>
- [15] Rahman, A., Nasution, B., Nasution, J. E., & Nasution, A. (2025). Model Pembelajaran Student-Centered Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Profesional Abad 21. Al- Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 22(2), 307–319. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah>
- [16] Sianipar, N. M., Aritonang, H. D., & Gultom, R. (2024). Pengaruh Metode Belajar Game Based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025. Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 3(4), 4539–4552.
- [17] Silka, S. F., Handajani, S., Purwidiyani, N., & Bahar, A. (2023). Pengembangan Media Game Based Learning (GBL) Pada Pembelajaran Dasar Kuliner Siswa SMK Program Keahlian Kuliner Kelas X. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, 3(2), 221–234. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v3i2.1490>
- [18] Videnovik, M., Vold, T., Kjøning, L., Madevska, B. A., & Trajkovik, V. (2023). Game-based learning in computer science education: a scoping literature review. International Journal of STEM Education, 10(54), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>
- [19] Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(1), 34–41. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.