

**IMPLEMENTASI PERMAINAN DETEKTIF MISI BERBANTUAN LKPD
KONTEKSTUAL DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V**

¹ Dina Ulil Ulya Afla, ²Elta Oktaviana, ³Deviana Lailatul Rofiihah, ⁴Wasono
Hardianto, ⁵Bagus Ardi Saputro

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

¹ulyaafldn@gmail.com, ²elta.okta15@gmail.com,

³devianarofiihah0412@gmail.com, ⁴wasonohardianto@gmail.com

⁵bagusardi@upgris.ac.id

ABSTRACT

This article documents a best practice in implementing the Mission Detective Game assisted by Contextual Student Worksheets (LKPD) as a learning innovation to address the low learning activeness of Grade V elementary school students. The problem that became the starting point was a very low learning activeness rate (19,23%), demonstrated by minimal participation in group discussions, reluctance to ask and answer questions, lack of seriousness in completing worksheets, and limited ability to present results. This best practice was implemented in Grade V of SDN in Semarang City involving 26 students. A qualitative descriptive approach was used, with data collected through participatory observation, documentation, and field notes . Data analysis was conducted through three simple yet interconnected steps: (1) data reduction selecting and summarizing relevant information from all sources; (2) data display presenting data in narrative descriptions and comparative tables across cycles; and (3) conclusion drawing based on consistent change patterns supported by field evidence. Data credibility was ensured through source and technique triangulation. The results showed significant improvements in learning activeness: from 19.23% initially, to 84.62% This article details the innovation design, implementation process, obstacles encountered, solutions applied, and lesson learned that can be adapted by other educators.

Keywords: *best practice, contextual lkpd, elementary school, learning activeness, mission detective game, qualitative research*

ABSTRAK

Artikel ini mendokumentasikan best practice implementasi Permainan Detektif Misi berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kontekstual sebagai inovasi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Permasalahan yang menjadi titik tolak adalah kondisi keaktifan belajar yang sangat rendah (19,23%), yang ditunjukkan melalui minimnya partisipasi diskusi kelompok, keberanian bertanya dan menjawab, keseriusan

mengerjakan LKPD, serta kemampuan menyampaikan hasil kerja di depan kelas. Best practice ini dilaksanakan di kelas V SDN di Kota Semarang dengan melibatkan 26 peserta didik. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan catatan lapangan (field notes). Analisis data dilakukan melalui tiga langkah sederhana yang saling berkesinambungan: (1) reduksi data, yakni memilah dan meringkas data yang relevan dari seluruh sumber; (2) penyajian data, yakni menampilkan data dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel perbandingan antarsiklus; serta (3) penarikan kesimpulan berdasarkan pola perubahan yang konsisten dan terdukung oleh bukti dari lapangan. Kredibilitas data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan keaktifan belajar yang signifikan: dari 19.23% pada kondisi awal, menjadi 84.62%. Artikel ini memaparkan secara rinci desain inovasi, proses implementasi, hambatan, solusi, dan lesson learned yang dapat diadaptasi oleh pendidik lain.

Kata Kunci: *best practice*, keaktifan belajar, LKPD kontekstual, penelitian kualitatif, permainan detektif misi, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Keaktifan belajar merupakan salah satu faktor dalam menentukan ketercapaian pembelajaran karena mencerminkan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental selama kegiatan belajar berlangsung. Peserta didik yang aktif cenderung lebih mudah memahami pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dengan lingkungan belajarnya (Indarini, 2024). Selain itu, implementasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif

dalam membangun pengetahuan dan mengembangkan potensinya secara optimal (Ruswan et al., 2023). Keaktifan dalam belajar berkaitan erat dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C) yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Fujiwaty & Harida, 2025). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang inovatif dan bermakna agar peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun keaktifan pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, namun fakta dilapangan menunjukkan minimnya keterlibatan peserta didik dalam

proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah mitra pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sebagian peserta didik masih terlihat pasif. Peserta didik jarang mengajukan pertanyaan kepada guru, kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, serta partisipasi dalam pengerjaan tugas kelompok masih pasif. Dari 26 peserta didik hanya 5 (19,23%) yang aktif dalam bertanya ataupun menjawab selama pembelajaran berlangsung. Jika dalam kelompok berisi 5 anggota maka hanya satu sampai dua orang saja yang aktif berdiskusi. Selain itu, peserta didik cenderung menunggu intruksi guru daripada terlibat secara mandiri dalam penyelesaian tugas. Ini menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan tujuan pembelajaran belum tercapai optimal.

Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar dapat ditunjukkan dari aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan belajar, menurut Oemar Hamalik (2020). Sementara itu, penelitian yang dilakukan Husna dkk (2025) menyatakan bahwa keaktifan belajar

terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hastiwi dkk (2023) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa indikator keaktifan belajar meliputi partisipasi peserta didik dalam diskusi, kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, dan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Oleh karena itu, keaktifan belajar menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam membangun pengetahuan dan pengalaman belajar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan dengan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan permainan edukatif yang dipadukan dengan LKPD kontekstual dalam proses pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam artikel ini, peneliti merancang permainan Detektif Misi dengan melibatkan peserta didik sebagai

detektif yang bertugas memecahkan berbagai tantangan melalui pencarian informasi, diskusi kelompok, dan penyelesaian tugas secara kolaboratif antar peserta didik. Aktivitas tersebut juga didukung oleh LKPD kontekstual yang memuat permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih bermakna. Melalui kegiatan mencari petunjuk, berdiskusi, mengemukakan pendapat, menyelesaikan masalah, serta mempresentasikan hasil penyelidikan, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa permainan edukatif dan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Husada dkk. (2026) menemukan bahwa penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, keberanian bertanya, keterlibatan dalam diskusi, serta penyelesaian tugas secara aktif. Penelitian dari Sholeh dan Aini (2023) juga menunjukkan

bahwa penggunaan media Card Sort dalam pembelajaran kooperatif berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dari 53% menjadi 80%. Selain itu, Yanti dkk. (2023) melaporkan bahwa pemanfaatan aplikasi permainan Wordwall dalam proses pembelajaran mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Hasil serupa ditemukan oleh Sahira (2023) yang menyatakan bahwa metode permainan kartu kuartet efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, Afriani dan Nisa (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan metode game edukatif dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan dan kerja sama peserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan permainan Detektif Misi berbantu LKPD Kontekstual meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V masi terbatas. Sebagian besar penelitian telah dilakukan berfokus pada penggunaan permainan digital atau media pembelajaran tertentu. Sedangkan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas penyelidikan berbasis permainan investigasi dengan LKPD kontekstual

dalam pembelajaran sekolah dasar belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, artikel ini mengkaji implementasi permainan Detektif Misi berbantuan LKPD kontekstual sebagai alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di kelas V.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan inovasi dalam merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif selama prose pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan Detektif Misi berbantu LKPD kontekstual dirancang melibatkan peserta didik dalam kegiatan penyelidikan, pencarian informasi, diskusi kelompok, penyelesaian tugas kolaboratif, dan presentasi hasil penyelidikan yang telah dilakukan. Melalui berbagai aktivitas, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, bekerja sama, serta mempresentasikan hasil kerja yang mengembangkan keaktifan belajar peserta didik secara optimal. Selain itu, mengimplementasikan permainan Detektif Misi dapat menjadi sarana pendidik mengembangkan

kompetensi pedagogis dalam merancang pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan Detektif Misi berbantuan LKPD kontekstual dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V serta digunakan untuk merefleksikan pengembangan kompetensi pedagogis pendidik selama praktik pembelajaran.

B. Metode Pelaksanaan *Best Practice*

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam kerangka best practice. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini bukan sekadar mengukur perubahan keaktifan siswa, melainkan memahami proses, makna, dan dinamika yang terjadi di balik perubahan tersebut (Creswell & Poth, 2022). Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat melihat pengalaman murid dan guru selama implementasi pembelajaran berlangsung dan dapat mendeskripsikan apa yang terjadi, menginterpretasikan mengapa hal tersebut terjadi, dan merefleksikan apa yang dapat dipelajari dari kegiatan pembelajaran tersebut.

Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas VB SD Negeri tahun ajaran 2025/2026, dengan murid berjumlah 26 orang terdiri dari 11 murid laki-laki dan 15 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri yang berlokasi di wilayah Kota Semarang, Jawa Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, sesuai tempat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan Terbimbing (PPLT) Pendidikan Profesi Guru (PPG) Tahun 2026 gelombang 1. Pemilihan partisipan murid bersifat total sampling seluruh murid kelas VB dilibatkan karena konsep yang diimplementasikan bersifat kelas penuh dan tidak memungkinkan adanya kelompok yang dikecualikan.

Kegiatan permainan detektif misi dirancang sebagai sebuah pembelajaran yang fleksibel dan dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran dan topik. Konsep dasarnya sederhana namun kuat murid berperan sebagai anggota biro detektif yang mendapat misi untuk memecahkan sebuah kasus yang terkait dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Kasus tersebut disajikan dalam narasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari,

sehingga secara emosional mampu menarik keterlibatan murid. Setiap langkah penyelidikan berhubungan dengan proses pembelajaran yang bermakna seperti mengumpulkan petunjuk membaca dan menganalisis informasi, mendiskusikan temuan untuk melakukan kolaborasi dalam penyampaian pendapat, dan menyusun laporan misi untuk mensintesis dan mengkomunikasikan pemahaman.

Kegiatan ini memiliki tiga fase implementasi. Fase pertama adalah briefing misi selama 5-10 menit. Dalam fase ini guru menyampaikan narasi kasus kontekstual yang harus dipecahkan oleh murid. Fase ini bertujuan untuk membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu, dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara implisit melalui konteks misi.

Fase kedua adalah penyelidikan misi selama 30-40 menit. Fase ini merupakan inti dari seluruh kegiatan pembelajaran di mana setiap kelompok yang terdiri atas 4–5 orang bekerja sama untuk mengerjakan LKPD berfungsi sebagai pedoman penyelidikan. Setiap anggota kelompok memiliki peran yang spesifik: pengumpul kartu misi, koordinator diskusi, peng analisis data,

notulen, dan menyiapkan presentasi. Hal ini untuk memastikan setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab yang jelas dan bersikap aktif.

Fase ketiga adalah presentasi hasil penyelesaian misi selama 10-20 menit. Kelompok mempresentasikan 'laporan hasil penyelidikan' mereka di hadapan kelas. Aturan diterapkan adalah bahwa setiap anggota kelompok harus menyampaikan minimal satu bagian dari laporan, tidak diperbolehkan ada satu orang yang memonopoli seluruh presentasi. Setelah presentasi, kelompok lain diminta memberikan tanggapan atau pertanyaan, menciptakan forum diskusi kelas yang dinamis.

LKPD Kontekstual yang dikembangkan untuk mendukung permainan ini dirancang mengikuti prinsip-prinsip CTL (Komalasari, 2022). Setiap LKPD dibuka dengan 'Berkas Misi' sebuah skenario kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari murid. 'Berkas Misi' ini secara sistematis memandu murid dalam mengeksplorasi materi melalui proses berfikir. LKPD juga dilengkapi dengan kolom 'Kesimpulan Detektif' yang mendorong murid untuk

mensintesis temuan mereka dalam bahasa mereka sendiri.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik yang saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain, yakni observasi partisipatif, dokumentasi, dan catatan lapangan. Kombinasi ketiga teknik ini didesain untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mampu menangkap berbagai fenomena yang diteliti mulai dari perilaku yang tampak secara kasat mata hingga pengalaman subjektif yang hanya dapat diakses melalui hasil langsung dengan partisipan (Miles et al., 2022).

a. Observasi Partisipatif

Observasi partisipatif merupakan teknik pengumpulan data primer yang dilakukan sepanjang proses implementasi Permainan Detektif Misi. Dalam observasi ini, peneliti tidak hanya berperan sebagai pengamat pasif dari luar, melainkan terlibat aktif dalam dinamika kelas sambil secara sistematis mencatat peristiwa, perilaku, dan interaksi yang terjadi (Creswell & Poth, 2022). Observasi difokuskan pada lima indikator keaktifan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya, namun tidak terbatas hanya pada indikator

tersebut. Instrumen observasi yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur yang memuat lima indikator keaktifan belajar dengan skala penilaian 1–4, dilengkapi dengan kolom catatan terbuka (open narrative column) untuk mendokumentasikan peristiwa atau perilaku penting yang tidak tertangkap oleh indikator terstruktur. Rubrik penilaian setiap indikator ditetapkan secara operasional sebagai berikut: skor 4 (Sangat Aktif) diberikan apabila murid menunjukkan perilaku target secara konsisten dan berkualitas tinggi; skor 3 (Aktif) apabila perilaku target muncul secara konsisten namun belum selalu berkualitas tinggi; skor 2 (Cukup Aktif) apabila perilaku target muncul sesekali; dan skor 1 (Kurang Aktif) apabila perilaku target hampir tidak muncul sepanjang pembelajaran berlangsung.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data artefaktual yang bersifat autentik dan tidak tergantung pada memori atau interpretasi partisipan pada saat pengumpulan data (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, dokumentasi mencakup beberapa sumber data

yang berbeda. Pertama, dokumen perencanaan pembelajaran berupa Modul Ajar dan desain LKPD yang dikembangkan untuk setiap pembelajaran.

Kedua, artefak hasil kerja peserta didik berupa LKPD yang telah diisi, hasil presentasi kelompok, dan produk-produk lain yang dihasilkan selama proses Penyelidikan Misi. Analisis terhadap artefak ini memberikan bukti konkret tentang kualitas keterlibatan kognitif peserta didik seberapa elaboratif dan analitis jawaban mereka, apakah terdapat bukti pemikiran orisinal, dan bagaimana perkembangan kualitas jawaban dari satu sesi ke sesi berikutnya. Ketiga, foto dan rekaman video kegiatan pembelajaran yang menangkap dinamika visual dari proses pembelajaran ekspresi wajah peserta didik, gestur tubuh selama diskusi, pola partisipasi dalam kelompok, dan momen-momen kritis yang sulit dideskripsikan hanya melalui kata-kata.

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan bersifat terbuka dan responsif terhadap hal-hal yang tidak terduga justru hal-hal

yang sering mengandung makna pedagogis yang paling kaya dan paling sulit diantisipasi dalam desain awal penelitian (Miles et al., 2022). Catatan lapangan dalam penelitian ini ditulis segera setelah setiap sesi pembelajaran berakhir, selagi memori masih segar dan detail yang kecil namun bermakna belum memudar

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis sederhana yang terdiri dari deskripsi dan refleksi. Pada bagian deskripsi memaparkan fenomena yang nyata terjadi selama pembelajaran berlangsung mengenai apa yang dilakukan oleh guru, bagaimana respon dari murid, dan hasil apa yang diperoleh secara apa adanya. Adapun refleksi dengan memaknai apa yang berjalan dengan baik, apa yang masih perlu diperbaiki, mengapa sesuatu terjadi, dan bagaimana solusi mengatasi sesuatu. Analisis data dalam nilai menggunakan persentase hasil belajar yang dihitung secara manual, dan kemudian dibandingkan untuk melihat perubahan yang ada. Analisis meliputi catatan lapangan, dan hasil kerja murid, untuk mencari pola berulang dan kemudian mendeskripsikannya kedalam narasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Situation dan Task

Kondisi awal di sekolah mitra kelas V berdasarkan hasil kegiatan observasi, menunjukkan tantangan yang signifikan terkait rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena sebagian besar peserta didik masih terlihat pasif. Keadaan ini dapat dilihat dari keengganan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, kurangnya rasa percaya diri dalam menyampaikan argumentasi, serta dominasi beberapa individu saja dalam kerja kelompok. Data riil menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik yang hadir, hanya 5 anak (19,23%) yang secara konsisten menunjukkan partisipasi aktif dalam interaksi klasikal. Sebagian besar peserta didik lainnya memilih menjadi pendengar pasif dan sangat bergantung pada instruksi langsung dari pendidik tanpa adanya inisiatif mandiri. Berdasarkan hasil observasi tersebut, jika kondisi ini dibiarkan secara terus-menerus hal ini akan berdampak pada penghambatan pemahaman materi, keterampilan berpikir kritis, serta pencapaian target Kurikulum Merdeka mengamanatkan pembelajaran berpusat pada peserta

didik. Menjawab tantangan tersebut, target utama dari praktik baik ini adalah mentransformasi proses pembelajaran melalui implementasi inovasi yang mampu mendongkrak keaktifan belajar peserta didik secara signifikan. Target yang peneliti ditetapkan adalah peningkatan persentase keaktifan klasikal peserta didik mencapai minimal 80%, diiringi dengan pemerataan keterlibatan fisik, mental, maupun emosional di setiap fase pembelajaran.

2. Action

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari kondisi awal kegiatan observasi, diperlukan inovasi dalam merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Strategi pembelajaran inovatif yang peneliti terapkan adalah permainan Detektif Misi berbantu Lembar Kerja Peserta Didik LKPD kontekstual yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan penyelidikan, pencarian informasi, diskusi kelompok, penyelesaian tugas secara kolaboratif, dan presentasi hasil penyelidikan yang telah dilakukan. Langkah inovasi pembelajaran yang dilakukan ini dilaksanakan melalui tiga

fase utama yaitu Fase 1: Briefing Misi (10–15 Menit), Fase 2: Penyelidikan Misi (35–40 Menit), dan Fase 3: Presentasi dan Refleksi Hasil Misi (15–20 Menit).

a. Fase 1: Briefing Misi (10–15 Menit)

Pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi dan orientasi masalah. Pendidik mengondisikan kelas sebagai markas Tim Detektif Email yang bertugas memecahkan berbagai permasalahan terkait penggunaan email. Untuk membangun rasa ingin tahu peserta didik, pendidik mengajukan pertanyaan pemantik seperti “Siapa yang pernah mengirim email?” dan “Apa perbedaan email dengan surat biasa?”. Selanjutnya, pendidik menyampaikan kasus kontekstual bahwa masih banyak email yang dikirim tanpa subjek, menggunakan bahasa yang kurang sopan, atau salah tujuan pengiriman. Melalui penyajian masalah tersebut, peserta didik diajak memahami pentingnya penggunaan email yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Pada fase ini pendidik juga menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan aturan permainan Detektif Email, serta membagi peserta

didik ke dalam kelompok yang akan bekerja sama menyelesaikan berbagai misi investigasi.

b. Fase 2: Penyelidikan Misi (35–40 Menit)

Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok dan masing-masing kelompok memperoleh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan investigasi. Setiap kelompok harus menyelesaikan lima misi secara berurutan dengan mencari kartu misi yang telah disiapkan di lingkungan sekolah. Adapun misi yang harus diselesaikan meliputi: menyusun bagian-bagian email, membuat subjek email yang jelas, melengkapi email yang belum lengkap, memperbaiki bahasa email yang kurang santun, serta menyusun email sesuai tema yang diberikan. Selama proses penyelidikan, peserta didik berdiskusi, berbagi tugas, bertukar ide, dan bekerja sama menemukan solusi terbaik untuk setiap permasalahan. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang memantau jalannya diskusi, memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan, serta memastikan seluruh anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam penyelesaian misi. Aktivitas investigasi memberikan kesempatan

kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi secara optimal.

c. Fase 3: Presentasi dan Refleksi Hasil Misi (15–20 Menit)

Setelah seluruh misi berhasil diselesaikan, setiap kelompok menyusun laporan hasil investigasi LKPD dan mempresentasikannya di depan kelas. Seluruh anggota kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi sehingga partisipasi peserta didik dapat merata. Kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, maupun masukan terhadap hasil presentasi yang disampaikan. Pendidik memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap setiap hasil kerja kelompok. Akhir pembelajaran, peserta didik melakukan refleksi mengenai pengalaman belajar yang diperoleh, tantangan yang dihadapi selama menjalankan misi, serta manfaat memahami penggunaan surel yang baik dan benar. Sebagai tindak lanjut, peserta didik diminta mengirimkan email kepada pendidik yang berisi refleksi pembelajaran hari itu sehingga keterampilan yang dipelajari dapat langsung diterapkan dalam konteks nyata.

3. Result

Implementasi permainan Detektif Misi berbantuan LKPD Kontekstual terbukti memberikan dampak positif yang luar biasa terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas VB. Berdasarkan hasil analisis data observasi partisipatif dan catatan lapangan, terjadi lompatan kuantitatif yang sangat signifikan dari kondisi awal ke kondisi akhir pembelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa persentase keaktifan belajar melonjak tajam sebesar 65,39% dan berhasil melampaui target yang telah dicanangkan. Data kuantitatif tersebut persentasenya berdasarkan lembar keaktifan belajar siswa yang dilakukan saat siswa berkelompok mengerjakan tugas, data persentasenya yaitu sebagai berikut :

a. Perhitungan kondisi awal berdasarkan observasi, peneliti menggunakan lembar keaktifan belajar siswa saat berkelompok yang menunjukkan aktif dan sangat aktif hanya terdapat 5 siswa dari 26 siswa di kelas, sehingga perhitungannya yaitu sebagai berikut :

Perhitungan Persentase

$$= \left(\frac{\text{Jumlah Siswa Aktif}}{\text{Total Siswa}} \right) \times 100\%$$

$$= \left(\frac{5}{26} \right) \times 100\% = 19,23 \%$$

b. Perhitungan kondisi awal berdasarkan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan detektif misi berbantuan LKPD kontekstual, peneliti menggunakan lembar keaktifan belajar siswa saat berkelompok yang menunjukkan aktif dan sangat aktif mengalami peningkatan menjadi 22 siswa dari 26 siswa di kelas, sehingga perhitungannya yaitu sebagai berikut :

Perhitungan Persentase=

$$\left(\frac{\text{Jumlah Siswa Aktif}}{\text{Total Siswa}} \right) \times 100\%$$

$$= \left(\frac{22}{26} \right) \times 100\% = 84,62 \%$$

Jadi dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan observasi dan setelah dilakukannya penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan detektif misi berbantuan LKPD kontekstual siswa kelas V mengalami peningkatan keaktifan belajar, berdasarkan data lembar keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari 5 siswa menjadi 22 siswa yang aktif, sehingga persentasenya dari 19,23 % menjadi 84,62 %

Data persentase keaktifan siswa kelas V diperkuat oleh hasil catatan naratif observasi yang menunjukkan perubahan perilaku belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pada fase investigasi misi, peserta didik terlihat lebih berani mengemukakan ide, aktif mencari kartu misi, serta menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok. Beberapa peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif mulai berpartisipasi dalam diskusi dan bersedia menyampaikan hasil pemikirannya di depan kelas. Catatan observasi juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sesuai dengan tujuan implementasi model Problem Based Learning berbantuan permainan Detektif Email. Keberhasilan kuantitatif ini diperkuat oleh data kualitatif autentik yang terekam melalui teknik dokumentasi foto dan rekaman video selama pembelajaran berlangsung:



Gambar 1 Aktivitas Peserta didik Bertanya dan Menjawab

Dokumentasi visual menangkap momen peningkatan keberanian peserta didik. Jika sebelumnya kelas didominasi kepasifan, pada foto ini terlihat banyak peserta didik secara berebutan mengangkat tangan untuk mengajukan pertanyaan kritis dan memberikan jawaban responsif selama fase *briefing* maupun diskusi kelompok.



Gambar 2 Aktivitas Peserta didik Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik

Gambar ini menunjukkan fokus kognitif peserta didik yang tinggi saat membedah tantangan dalam LKPD Kontekstual. Peserta didik terlihat antusias menuliskan analisis mereka pada kolom 'Kesimpulan Detektif' menggunakan bahasa mereka sendiri, membuktikan bahwa LKPD berbasis realitas mampu memfasilitasi pemahaman yang bermakna.



Gambar 3 Aktivitas Peserta didik Berdiskusi Menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik

Rekaman visual memotret dinamika kelompok yang inklusif dan sehat. Tidak ada lagi peserta didik yang melamun atau memonopoli pembicaraan. Pembagian peran spesifik (seperti koordinator dan penganalisis) membuat seluruh anggota duduk melingkar, aktif bertukar pikiran, dan saling bekerja sama menyelesaikan misi investigasi.



Gambar 4 Aktivitas Peserta didik Menyampaikan Hasil Diskusi

Gambar ini mendokumentasikan momen presentasi di depan kelas. Seluruh anggota kelompok berdiri dengan percaya diri di mimbar kelas, bergiliran membaca bagian laporan secara adil sesuai aturan permainan,

dan dengan sigap menyanggah serta menjawab pertanyaan dari kelompok lain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Permainan Detektif Misi berbantuan LKPD Kontekstual mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi menggunakan lima indikator keaktifan belajar, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang aktif dari 19,23% pada kondisi awal menjadi 84,62% setelah implementasi pembelajaran. Peningkatan ini terlihat pada keberanian peserta didik mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, menyelesaikan tugas investigasi, serta menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Husada dkk. (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, keberanian bertanya, keterlibatan dalam diskusi, dan penyelesaian tugas secara mandiri. Meskipun penelitian Husada dkk. menggunakan media interaktif Educaplay, sedangkan penelitian ini menggunakan permainan non-digital

Detektif Misi, keduanya menunjukkan unsur permainan menciptakan pengalaman belajar lebih menarik sehingga mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Afriani dan Nisa (2024) yang menyimpulkan bahwa metode game edukatif berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan dan kerja sama peserta didik sekolah dasar. Selama pelaksanaan Detektif Misi, peserta didik tidak hanya aktif secara individu, tetapi menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama melalui pembagian peran yang jelas dalam kelompok, seperti koordinator diskusi, pengumpul kartu misi, penganalisis data, notulen, dan penyaji hasil. Pembagian peran tersebut terbukti mampu mengurangi dominasi beberapa peserta didik dan memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh anggota kelompok untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini relevan dengan penelitian Sholeh dan Aini (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media Card Sort dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dari 53% menjadi 80%. Persamaan kedua penelitian terletak

pada penggunaan aktivitas kolaboratif yang menuntut peserta didik bergerak, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama. Namun demikian, Permainan Detektif Misi memberikan pengalaman yang lebih kontekstual karena peserta didik tidak hanya mengelompokkan informasi, tetapi juga melakukan proses investigasi dan penyelesaian kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Sahira (2023) yang menyatakan bahwa metode permainan kartu kuartet efektif meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar. Pada penelitian ini, unsur permainan yang diwujudkan melalui misi investigasi, pencarian petunjuk, dan penyelesaian tantangan terbukti mampu membangun motivasi intrinsik peserta didik untuk terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut membuat peserta didik belajar dalam suasana yang menyenangkan tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan berbagai temuan penelitian terdahulu bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan

keaktifan belajar peserta didik. Namun, penelitian ini memiliki keunikan karena mengintegrasikan permainan investigasi non-digital dengan LKPD Kontekstual yang dirancang berdasarkan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Kombinasi tersebut terbukti efektif menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta tuntutan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik.

4. Reflection

Proses refleksi dilakukan dengan menganalisis catatan lapangan dan lembar naratif terbuka untuk mengevaluasi dampak pembelajaran terhadap kompetensi pendidik. Hasil refleksi menunjukkan terjadinya transformasi yang mendalam pada kompetensi pedagogis dan profesional pendidik:

a. Transformasi Pedagogis:

Pendidik mengalami pergeseran paradigma dari yang semula bertindak sebagai penyampai informasi utama (*knowledge transmitter*) menjadi perancang pengalaman belajar (*learning designer*) yang adaptif. Pendidik berhasil menguasai keterampilan

mengintegrasikan metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan unsur gamifikasi non-digital, yang menuntut kejelian dalam mengelola manajemen waktu antarfase permainan dan mengorganisasikan tanggung jawab individu di dalam kelompok.

b. Transformasi Profesional:

Melalui penulisan *best practice* berbasis penelitian kualitatif deskriptif ini, pendidik berhasil mengasah ketajaman analisis reflektifnya. Pendidik tidak lagi hanya berfokus pada hasil akhir berupa nilai kognitif, melainkan lebih peka dalam menangkap makna, dinamika sosial, serta ekspresi emosional peserta didik sebagai indikator keberhasilan sebuah proses pembelajaran yang berpusat pada anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan analisis data pada praktik baik (*best practice*) ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan Permainan Detektif Misi berbantuan LKPD Kontekstual efektif meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VB SD Negeri di Kota Semarang. Inovasi pembelajaran ini berhasil mengubah atmosfer kelas

pasif menjadi kelas aktif. Secara data kuantitatif, persentase keaktifan klasikal peserta didik melonjak drastis dari 19,23% pada observasi awal menjadi 84,62% pada akhir pelaksanaan. Secara kualitatif, penggunaan media investigasi dan pemetaan peran yang akuntabel mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik dalam aspek bertanya, menjawab tantangan, kerja sama diskusi kelompok, hingga keberanian menyampaikan laporan hasil diskusi secara adil di depan kelas. Selain itu, praktik ini berkontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi pedagogis dan profesional pendidik dalam merancang pembelajaran inovatif sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan pelaksanaan *best practice* ini antara lain:

1. Bagi Pendidik: Diharapkan dapat secara konsisten merancang strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif non-digital untuk materi abstrak lainnya, serta lebih jeli dalam menyusun berkas kasus kontekstual yang relevan dengan perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar.

2. Bagi Sekolah Mitra: Disarankan untuk memberikan dukungan kebijakan dan ruang bagi diseminasi praktik baik ini kepada rekan sejawat (guru lain), sehingga pengondisian iklim belajar yang aktif, *joyful*, dan berpusat pada murid dapat terimplementasi secara masif di seluruh kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Mengingat penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif berskala kelas penuh, peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan media ini ke arah penelitian tindakan kelas (PTK) atau eksperimen guna menguji efektivitas permainan ini terhadap variabel lain seperti hasil belajar kognitif atau keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi (HOTS).

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, W., & Nisa, S. (2024). Analisis keefektifan metode game edukatif terhadap keaktifan dan kerja sama siswa sekolah dasar. *Tsaqofah*, 4(4), 3137–3147. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3213>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2022). *Qualitative Inquiry and Research*

- Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781071802687>
- Fujiwaty, F., & Harida, E. S. (2025). Keterampilan 4C dalam pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *AL-IBROH: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keguruan*, 2(2). <https://doi.org/10.3724/al-ibroh.v2i02.47>
- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS menggunakan model Problem Based Learning kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Husada, N. P., Isro'iyah, N. N., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas media interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45347>
- Husna, N. L. Q., Zulaikhah, S., & Hasanah, U. (2025). Efektivitas model pembelajaran Problem Based Learning dengan pendekatan Teaching at The Right Level terhadap keaktifan belajar peserta didik. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(4). <https://doi.org/10.69896/modeling.v12i4.3036>
- Indarini, E. (2024). Pengaruh model pembelajaran terhadap keterampilan abad ke-21 (4C) peserta didik sekolah dasar. *Satya Widya*, 40(1), 73–87. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i1.p73-87>
- Komalasari, K. (2022). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi* (Edisi ke-5). Bandung: Refika Aditama.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2022). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781071802083>
- Oemar Hamalik. (2020). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Oktafrina, A., Rahmawati, A., Apriliani, D., Nurfaoziah, K., Fatimah, R., & Zahra, V. N. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka dengan model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12175>
- Sahira, D. A. (2023). Efektifitas metode permainan kartu kwartet terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar IPA siswa kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).

- Sholeh, M., & Aini, N. (2023). Meningkatkan keaktifan siswa melalui model pembelajaran cooperative learning tipe STAD media card sort muatan IPA sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4). <https://www.edukatif.org/edukatif/article/view/4949>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis keaktifan belajar siswa sekolah dasar menggunakan aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>