

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG
MENARIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Nama_1 Rani Kurniawati¹, Nama_2 Haifaturrahmah², Nama_3 Nursina Sari³,
Institusi/lembaga Penulis ¹PGSD STKIP Subang
Institusi / lembaga Penulis ²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
Alamat e-mail : 1ummatranikurniawati@gmail.com
Alamat e-mail : 2haifaturrahmah@yahoo.com
Alamat e-mail : 3sarinursina1234@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to review, analyze, and synthesize various research findings related to the application of educational games as interactive learning media at the elementary school level using a Systematic Literature Review (SLR) approach. This study was conducted by examining seven scientific articles published between 2020 and 2025, obtained from various academic databases such as Google Scholar, ERIC, ScienceDirect, SpringerLink, and Garuda. Based on the analysis, it was found that the use of educational games has a significant positive impact on increasing student motivation, interest in learning, and active involvement in the learning process. This medium has also proven effective in helping students understand abstract concepts more concretely, developing critical thinking, creativity, communication, and collaboration skills, while instilling character values such as discipline and responsibility. Furthermore, the application of educational games also contributes to improving teacher competency in designing innovative learning that is responsive to developments in digital technology. However, several obstacles such as dependence on technology and limited digital resources remain challenges in its implementation. Overall, the results of this study confirm that educational games are a pedagogical innovation that is in line with the needs of 21st-century education and has great potential in creating meaningful, enjoyable, and student-centered learning at the elementary school level.

Keywords: Educational games, learning media, student learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan penerapan game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Kajian ini dilakukan dengan menelaah tujuh artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025, yang diperoleh dari berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, ERIC, ScienceDirect, SpringerLink, dan

Garuda. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pemanfaatan game edukasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti kedisiplinan dan tanggung jawab. Di sisi lain, penerapan game edukasi turut berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif serta responsif terhadap perkembangan teknologi digital. Namun demikian, sejumlah kendala seperti ketergantungan terhadap teknologi dan keterbatasan sarana digital masih menjadi tantangan dalam implementasinya. Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa game edukasi merupakan inovasi pedagogis yang selaras dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21 dan memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, serta berpusat pada peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Game edukasi, Media pembelajaran, Motivasi Belajar Siswa.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah Pendidikan (Putri, 2023). Perubahan digital tersebut tidak hanya merevolusi cara manusia berinteraksi dan memperoleh informasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang adalah penggunaan game edukasi, yang semula dipandang sebatas media hiburan, kini mulai dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang

bersifat interaktif, kreatif, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Nurhikmah et al., 2024).

Dalam ranah pendidikan dasar, pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Susanto, 2016) . Pada fase usia sekolah dasar, anak-anak umumnya lebih menyukai kegiatan bermain serta memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis

game edukasi menjadi pilihan yang tepat karena mampu menghubungkan kebutuhan belajar dengan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara lebih efektif sekaligus bermakna (Saba, 2024).

Game edukasi memiliki kelebihan karena mampu mengintegrasikan aspek hiburan dengan tujuan pembelajaran (Nurhikmah et al., 2024). Dengan rancangan interaktif yang disertai berbagai tantangan, penghargaan, serta tampilan visual yang menarik, game edukasi dapat meningkatkan fokus sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik. Lebih dari itu, game edukasi memberikan kesempatan terjadinya pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui representasi konkret yang tersaji dalam permainan (Damari, 2025).

Berbagai penelitian dari (Marini et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi turut mendukung pengembangan berbagai keterampilan abad ke-21 yang esensial bagi peserta didik sekolah dasar. Keterampilan seperti berpikir

kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta kerja sama dapat diasah melalui interaksi dalam permainan. Sedangkan penelitian dari (Mumtazah et al., 2025) menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya berperan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan kompetensi yang lebih komprehensif, sejalan dengan tuntutan kurikulum yang menekankan aspek kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis.

Sementara itu Hasil penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penerapan game edukasi berkontribusi dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik (Amikratunnisyah & Qahfi, 2024). Kehadiran elemen kompetisi, tingkatan (*level*), serta sistem penghargaan memberikan dorongan bagi siswa untuk terus berupaya mencapai target pembelajaran. Kondisi ini sangat relevan pada jenjang sekolah dasar, di mana motivasi belajar kerap dipengaruhi oleh atmosfer kelas dan strategi pengajaran yang diterapkan guru. Melalui pendekatan yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami materi serta

terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Adawiyah et al., 2025).

Meskipun sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterampilan belajar peserta didik, sebagian besar studi tersebut masih terbatas pada pengukuran hasil belajar tanpa mengulas secara mendalam proses implementasi maupun faktor kontekstual yang memengaruhi keberhasilannya di lingkungan pendidikan dasar (Saba, 2024). Di samping itu, masih minim kajian yang membahas keterpaduan antara desain game edukasi dengan karakteristik peserta didik serta tingkat kesiapan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan penelitian lanjutan yang mengkaji secara komprehensif efektivitas, potensi, dan kendala penerapan game edukasi agar dapat diimplementasikan secara optimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Diva Dhiyaul Auliyah et al., 2024).

Berdasarkan paparan tersebut, pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar

menjadi urgensi yang patut ditelaah lebih mendalam. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai efektivitas, potensi, serta kendala yang muncul dalam penerapannya. Dengan demikian, pendidik dapat mengintegrasikan game edukasi secara tepat sebagai media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Tujuan penelitian adalah mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis temuan-temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Melalui pendekatan SLR tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menyajikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas, manfaat, serta tantangan penggunaan game edukasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Pencarian literatur

dilaksanakan secara sistematis dengan memanfaatkan sejumlah basis data akademik, seperti Google Scholar, ERIC, ScienceDirect, SpringerLink, dan Garuda (Garba Rujukan Digital). Proses penelusuran menggunakan kata kunci “game edukasi”, “media pembelajaran interaktif”, “siswa sekolah dasar”, “pendidikan dasar”, serta “educational games in elementary school”. Adapun rentang waktu publikasi yang dipilih adalah tahun 2020–2025, dengan tujuan agar literatur yang diperoleh sesuai dengan perkembangan mutakhir dalam bidang Pendidikan (Islam et al., 2025).

Pada tahap seleksi, peneliti merumuskan kriteria inklusi dan eksklusi guna memastikan literatur yang dipilih sejalan dengan tujuan penelitian. Kriteria inklusi meliputi artikel yang membahas penggunaan game edukasi pada tingkat sekolah dasar, penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal nasional maupun internasional, serta literatur yang tersedia dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Sebaliknya, kriteria eksklusi diterapkan untuk menyingkirkan literatur yang tidak berfokus pada siswa sekolah dasar, tulisan yang bersifat opini atau non-

empiris, serta publikasi yang tidak dapat diakses secara penuh. Sesudah melalui tahap seleksi, literatur yang memenuhi kriteria selanjutnya diekstraksi untuk mengidentifikasi aspek-aspek penting yang terkandung di dalamnya. Proses ekstraksi data dilakukan dengan mendokumentasikan identitas penelitian (nama penulis, tahun terbit, dan jurnal publikasi), tujuan penelitian, metode yang diterapkan, karakteristik subjek, temuan utama, serta implikasi pembelajaran yang dihasilkan. Langkah ini memungkinkan peneliti menyusun basis data yang terstruktur sehingga dapat dianalisis secara lebih mendalam pada tahap berikutnya. Data yang diperoleh dari hasil ekstraksi dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Tahapan analisis mencakup proses pengkodean, pengelompokan berdasarkan tema, serta penyusunan sintesis dari berbagai temuan penelitian (Nurislaminingsih, 2025).



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar tersebut menunjukkan tahapan penelitian yang terstruktur dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Proses penelitian diawali dengan perumusan tujuan penelitian yang berfungsi sebagai landasan utama dalam menentukan arah dan fokus kajian. Langkah selanjutnya adalah pencarian literatur melalui berbagai basis data ilmiah seperti Google Scholar, ERIC, ScienceDirect, SpringerLink, dan Garuda untuk memperoleh sumber yang relevan dan berkualitas. Setelah literatur terkumpul, dilakukan seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi guna memastikan hanya penelitian yang sesuai dengan fokus kajian yang disertakan dalam analisis. Tahap berikutnya adalah ekstraksi data, yang mencakup identitas penelitian, tujuan dan metode, karakteristik subjek, hasil utama, serta implikasi terhadap pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui proses pengkodean, pengelompokan tema, dan penyusunan sintesis untuk mengidentifikasi pola serta hubungan antar-temuan. Hasil analisis

menghasilkan sintesis temuan mengenai efektivitas penggunaan game edukasi, pengaruhnya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, serta kendala yang muncul dalam penerapannya. Tahap akhir berupa kesimpulan dan implikasi, yang merangkum hasil kajian secara komprehensif sekaligus memberikan rekomendasi teoritis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis game di jenjang pendidikan dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

penelitian ini menitikberatkan pada kajian mengenai pemanfaatan game edukasi sebagai media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekolah dasar, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Berdasarkan hasil analisis terhadap berbagai sumber ilmiah, diperoleh temuan bahwa game edukasi memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Martdana & Atno, 2025). Media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan

bermakna melalui penyajian materi dalam bentuk visual, animasi, serta aktivitas yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, implementasi game edukasi terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret, sekaligus mendorong terbentuknya kerja sama dan komunikasi antar peserta didik. Berdasarkan hasil sintesis dari berbagai penelitian yang ditelaah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi bukan hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, melainkan juga sebagai pendekatan pedagogis inovatif yang berperan dalam mewujudkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Damari, 2025).

Tabel 1. Hasil Penelitian Terhadap Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Peneliti dan tahun penelitian	Jurnal	Hasil Penelitian

Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandi ka, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, Michelle Evelyne Sianturi (2024)	Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, Vol. 3, No. 3, September 2024, hal. 63–68	Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan desain eksperimen, melibatkan siswa kelas IV dan V dari dua sekolah dasar. Satu kelompok berperan sebagai kelompok kontrol yang
--	---	--

		menggunakan metode konvensional, sedangkan kelompok lainnya sebagai kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan media game edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar pada kelompok eksperimen, yang tercermin melalui antusiasme,			partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran; (2) interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis dan interaktif, dengan peran guru bergeser menjadi fasilitator pembelajaran; dan (3) terjadi peningkatan kemampuan akademik siswa karena pemahaman konsep menjadi lebih mudah melalui visualisasi
--	--	--	--	--	--

		yang disajikan dalam game.		Didik Sekolah Dasar	menyenangkan, sekaligus mampu menumbuhkan motivasi, kreativitas, serta partisipasi aktif siswa. Selain itu, media ini mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang dianggap sulit melalui penyajian visual dan animasi yang menarik.
Dwi Susanti, Ferisa Nuriasyifa Hasan, Nafisa Khira, dan Nelly Astuti (2024)	Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED, Vol. 15 No. 2, Desember 2024 Judul: Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Stimulus dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar. Game edukatif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan			Game edukatif juga terbukti efektif sebagai stimulus pembelajaran karena dapat

		mengurangi kejenuhan, mengembangkan kemampuan kognitif seperti keterampilan pemecahan masalah dan kerja sama, serta menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research) dan menyimpulkan bahwa game			edukatif merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan adaptif di era digital dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.
			Dian Oktary, Khairiyah Khairiya, Kiki Mariah, Siska Mardes, Elni Yakub, Mahdum (2024)	Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat, Vol. 4, November 2024. Judul: Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media	Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi WordWall secara signifikan meningkatkan pengetahuan,

	Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)	keterampilan , serta kepercayaan diri guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, diperoleh peningkatan yang substansial, yaitu: (1) sebanyak 96,8% guru menyatakan bahwa game edukasi berperan dalam mendukung proses pembelajaran; (2) 98,8% guru telah mampu			mengembangkan game edukatif secara mandiri; (3) persentase guru yang menggunakan game edukatif meningkat dari 10% menjadi 96,8%; dan (4) guru menunjukkan motivasi, inovasi, serta komitmen yang lebih tinggi dalam menerapkan game edukasi di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini efektif dalam
--	--------------------------------------	---	--	--	---

		meningkatkan kompetensi guru sekaligus mendorong penerapan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.			Bahasa Indonesia, Pendidikan Jasmani (Penjas), dan Bahasa Mandarin.
Yovita, Winda Fajar Qomariah, & Alaniyah Syafare n (2022)	Milenial: Journal for Teachers and Learning, Vol. 3 No. 1, Juli 2022	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: (1) Game edukasi dapat diimplementasikan pada berbagai mata pelajaran, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS),			(2) Metode penelitian yang paling banyak digunakan dalam kajian terkait adalah Research and Development (R&D) serta eksperimen. (3) Efektivitas game edukasi terbukti signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek kemampuan peserta

		didik, antara lain kemampuan komunikasi matematis, motivasi belajar, hasil belajar, keterampilan menulis, kemampuan berpikir kritis, serta aktivitas belajar siswa. (4) Jenis game edukasi yang dikembangkan beragam, meliputi multimedia game, mobile game, permainan ular tangga (snake ladder game), Scratch, Augmented Reality (AR) puzzle game, dan bentuk lainnya. (5) Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis game edukasi terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar.
	Muhamad Miftahudin, Rangga Azyan, Tasliya Bilqisth Sholiha,	Advances in Education Journal, Vol. 1 No. 4 Februari 2025, Hasil penelitian yang menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR)

Rd. Ilmi Syu'batul Alam, Fiqra Muhamad Nazib (2025)	hlm. 416–427	menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi seperti <i>Kahoot</i> dan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar memberikan dampak positif yang signifikan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa: (1) penggunaan game edukasi meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa			terhadap konsep-konsep akidah dan akhlak; (2) media ini menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik; (3) game edukasi juga berkontribusi terhadap pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan moral siswa;
---	--------------	---	--	--	--

		(4) adapun tantangan yang dihadapi mencakup ketergantungan pada teknologi, potensi distraksi selama pembelajaran, serta keterbatasan akses di wilayah tertentu; (5) penelitian ini menekankan pentingnya pelatihan guru agar mampu memilih dan mengintegrasikan game edukasi secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran			n; dan (6) secara keseluruhan, game edukasi terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pembelajaran Akidah Akhlak serta berpotensi menjadi alat inovatif dalam penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar.
			Yogiek Indra Kurniawan, Muhammad Fikri	Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA) Volume 11 No.1	Penelitian ini menghasilkan aplikasi game edukasi "BER-BUAH (Berhitung Buah-

Rivaldi (2021)	April 2021. Game Edukasi Pengenal an dan Pembelaj aran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar	buahan)” yang ditujukan bagi siswa kelas I Sekolah Dasar. Game ini dirancang dengan menyertakan materi pembelajara n berhitung angka 1–10 serta fitur permainan interaktif berbentuk drag and drop. Berdasarkan hasil pengujian blackbox, seluruh komponen dan fungsi dalam aplikasi berjalan sesuai			dengan kebutuhan pengguna. Adapun hasil uji User Acceptance Test (UAT) terhadap 40 responden menunjukka n rata-rata tingkat penerimaan sebesar 94,25%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Temuan ini menunjukka n bahwa game “BER- BUAH” layak digunakan sebagai media pembelajara n alternatif untuk
-------------------	---	---	--	--	---

		meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam konsep berhitung dasar. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar game dikembangkan dalam versi berbasis Android serta dilakukan uji coba pada kelompok pengguna yang lebih luas.		Rohma (2025)	n Berpikir Kritis Peserta Didik (Studi Kasus SDN Daleman I)” bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan game edukasi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan
Sukmawati, ST. Wardatu I Ainiyah, Eny Aulia	Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademi k Vol. 2 No.1, Februari 2025	Penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi terhadap Keterampilan			

		dokumentasi . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya dalam aspek analisis, sintesis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Game edukasi terbukti mampu meningkatkan minat,			motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, peneliti menegaskan pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan game edukasi agar
--	--	--	--	--	--

		tidak menimbulkan dampak negatif, seperti potensi kecanduan pada siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menyimpulkan bahwa game edukasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di tingkat sekolah dasar.
--	--	--

Berdasarkan hasil analisis terhadap tujuh jurnal yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi pada jenjang sekolah dasar memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi, minat, serta capaian belajar peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa game edukatif berperan sebagai inovasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Media ini tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks melalui penyajian visual dan animasi yang menarik (Khulaifatuzzahra et al., 2024). Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bermakna, dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

Selain memberikan dampak positif bagi peserta didik, sejumlah penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan game edukatif berkontribusi terhadap peningkatan

kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif (Monifah et al., 2024). Melalui kegiatan pelatihan, seperti pemanfaatan platform WordWall, guru menjadi lebih terampil, kreatif, dan percaya diri dalam merancang serta mengimplementasikan media digital yang selaras dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru memanfaatkan teknologi pembelajaran, disertai dengan komitmen yang lebih kuat untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran di kelas (Gusty et al., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi game edukatif tidak hanya ditentukan oleh aspek teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan, kompetensi, dan peran aktif guru sebagai fasilitator dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Dari perspektif hasil belajar, penggunaan game edukatif terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan kognitif maupun nonkognitif peserta didik,

termasuk keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, serta kemampuan social (Arofah & Putra, 2025). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa media ini berkontribusi dalam penguatan nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, penerapan game edukatif tidak hanya berorientasi pada peningkatan prestasi akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter positif siswa yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional. Meskipun demikian, beberapa penelitian turut mengidentifikasi sejumlah tantangan dalam penerapannya, seperti ketergantungan terhadap teknologi, potensi gangguan konsentrasi selama proses belajar, serta keterbatasan akses sarana digital di wilayah tertentu yang perlu menjadi perhatian dalam pengembangan kebijakan dan implementasi ke depan (Nur Miyazaki et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa game edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, adaptif, serta selaras dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan abad ke-21 (Mumtazah et al., 2025).

Penerapannya mampu mendorong transformasi paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Namun demikian, diperlukan kebijakan serta strategi implementasi yang tepat agar penggunaan game edukatif tetap seimbang dan tidak menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan terhadap teknologi. Ke depannya, integrasi media pembelajaran berbasis game dengan prinsip Kurikulum Merdeka Belajar diharapkan dapat menjadi inovasi strategis dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar (Melani Eka Putri et al., 2025).

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa game edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, adaptif, serta selaras dengan kebutuhan dan tantangan pendidikan abad ke-21 (Mumtazah et al., 2025). Penerapannya mampu mendorong transformasi paradigma pembelajaran

dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Namun demikian, diperlukan kebijakan serta strategi implementasi yang tepat agar penggunaan game edukatif tetap seimbang dan tidak menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan terhadap teknologi. Ke depannya, integrasi media pembelajaran berbasis game dengan prinsip Kurikulum Merdeka Belajar diharapkan dapat menjadi inovasi strategis dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar (Melani Eka Putri et al., 2025).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap tujuh artikel yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan mutu proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Penerapan game edukatif

terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, kreativitas, serta partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar, sekaligus memfasilitasi pemahaman konsep melalui penyajian visual yang interaktif dan menyenangkan. Selain memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pencapaian hasil belajar, game edukatif juga berkontribusi pada pengembangan karakter, empati, serta tanggung jawab sosial siswa. Dari perspektif pendidik, media ini mendorong guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan responsif terhadap kemajuan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dasar disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan game edukatif secara lebih optimal dalam proses pembelajaran, serta memberikan pelatihan yang memadai bagi guru agar mampu memanfaatkannya secara efektif dan proporsional guna mewujudkan tujuan pendidikan yang holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Nuryolanda, I., Laika Putri Abdi, N., Widy Astuti, N., & Nur Aida, S. (2025). Strategi Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan: Menumbuhkan Rasa Penasaran Siswa Sd. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 158–169. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim> Halaman:158-169 <https://doi.org/10.54297/jpm.d.v1i2>
- Amikratunnisyah, A., & Qahfi, B. A. (2024). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.71094/fondasi.v1i1.13>
- Arofah, E., & Putra, R. E. (2025). *Master of Civic Innovation and Education Technology Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantu Media Papan Jurang*. 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.63461/civic-edutech.v1i1.123>
- Damari, N. (2025). Peran Game Edukatif dalam Mengoptimalkan Pembelajaran IPA di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, 36–48.
<https://doi.org/10.70294/juperan.v2i1.258>
- Diva Dhiyaul Auliyah, Sevia Rahayu Nur Habibah, Rosaliana, & Faelasup, F. (2024). Analisis Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (Sinova)*, 2(3), 203–216.
<https://doi.org/10.71382/sinova.v2i3.150>
- Gusty, S., Syafar, A. M., Londongsalu, J., & Batara, C. (2025). *Peningkatan Literasi Digital Guru melalui Pemanfaatan Teknologi Edukasi*. 5(5).
<https://doi.org/10.59818/jpm.v5i5.1931>
- Islam, P., Kamilla, A. C., Anwar, S., & Fatimah, R. N. (2025). *Analisis Bibliometrik Terhadap Tren dan Perkembangan Penelitian Pendidikan Islam di Perguruan Tinggi di Indonesia (2019-2024)*. 10.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.933>
- Khulaifatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pembelajaran IPAS, Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 1162–1172.
<https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2180>
- Marini, A., Wahyudiana, E., Sakmal, J., & Dewi, N. (2025). *Peningkatan motivasi belajar melalui Digital Game-Based Education : Pendampingan guru sekolah dasar melalui program PkM PENDAHULUAN Kondisi mitra di SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School menunjukkan bahwa sekolah ini masih menghadapi tantangan*. 9(1).
<https://doi.org/10.58788/alwijdan.v10i3.7484>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
<https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.>

- 1148
<https://doi.org/10.32884/ideas.v1i1.1911>.
- Melani Eka Putri, Rahmania Zulhuda, & Desi Armi Eka Putri. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dan Media Pembelajaran Inovasi Pendidikan Ekonomi di Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 14–15. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/4262-4281/12153/31767>
<https://doi.org/10.70294/jimu.v3i04.1025>
- Monifah, P., Supriyatman, & Rahmani, I. (2024). Penggunaan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Kreaivitas Dan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD Inpres 1 Talise. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(4), 165–172. <https://doi.org/10.30587/jcaa.v2i2.6887>
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan WordWall sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 159–169. <https://doi.org/10.62383/dpb.v2i3.1688>
- Nur Miyazaki, A. F., Buabara, H., Rahmi, A. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan Solusi Dalam Menghadapi Era Digital: Pendidikan Anak di Zaman Teknologi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135. <https://doi.org/10.57218/jupeis.v03.iss3.1149>
- Nurhikmah, N., S, R., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382–4390. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1573>
- Nurislaminingsih, R. (2025). Dari Kode ke Tema: Teknik Pengodean bagi Peneliti Kualitatif. *Anuva*, 9(2), 295–303. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh teknologi dalam perubahan pembelajaran di era digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i3.284>

Saba, S. S. (2024). Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. *JSE Journal Sains and Education*, 2(02), 33–39.

<https://doi.org/10.58905/jse.v6i1.1>

1

Susanto, A. H. (2016). *OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMAHAMAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET* Ahsanul. 09, 1–23.

[https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.1](https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102)

[7102](https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102)