ANALISIS KOMPARATIF EFEKTIVITAS MEDIA GAME EDUKATIF DAN MEDIA KONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN TINGKAT SMP

Ratih Tantriasari¹, Anida Cahya Afrinta², Muhamad Roni Khabiburrohmah³, Ahmad Choirul Abadi Rowahuddin⁴, Satria Putra Maulana⁵, Muhammad Rinov Cuhanzriansyah⁶

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi IKIP PGRI Bojonegoro,

Jl. Panglima Polim No.46, Pacul, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62114

E-mail: tantrisaratih@gmail.com¹, afrintaanida@gmail.com², ronicuy616@gmail.com³, choirulabadi03@gmail.com⁴, satriyam86@gmail.com⁵, muhrinov15@gmail.com⁶

Abstrak

Di era digital saat ini, inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan penting guna menyesuaikan strategi pendidikan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu pendekatan inovatif yang berkembang adalah pemanfaatan game edukatif sebagai alternatif dari penggunaan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas media game edukatif dengan media konvensional di tingkat SMP. Seiring kemajuan teknologi, media berbasis permainan dinilai lebih mampu mendorong motivasi dan keterlibatan siswa. Sementara itu, metode konvensional seperti ceramah dan buku teks masih digunakan, meskipun kurang menarik bagi sebagian siswa. Dalam penulisan artikel ini, peneliti mengadopsi pendekatan studi literatur yang dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif. Data dianalisis berdasarkan aspek motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa yang memberikan dampak yang lebih positif dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa lebih banyak menggunakan media game edukatif dibandingkan dengan metode konvensional. Maka dari itu, disarankan kepada guru untuk mempertimbangkan penggunaan media ini, terutama di lingkungan dengan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai. Meskipun demikian, media konvensional tetap relevan terutama dalam kondisi terbatas, dan kombinasi keduanya dapat menjadi strategi pembelajaran yang optimal.

Kata kunci: game edukatif, Media konvensional, Efektivitas pembelajaran, Motivasi belajar

Abstract

In the current digital era, learning innovation has become an essential need to adjust educational strategies to the characteristics of today's learners. One innovative approach that has been developing is the utilization of educational games as an alternative to conventional learning methods. The purpose of this study is to compare the effectiveness of educational game media with conventional media at the junior high school level. With technological advancements, game-based media is considered more capable of driving motivation and student engagement. Meanwhile, conventional methods such as lectures and textbooks are still used, despite being less appealing to some students. This article employs a literature review approach, which is analyzed through a descriptive qualitative method. Data is analyzed based on aspects of motivation, understanding of material, and student learning outcomes. The study shows that educational game media has a more positive impact on increasing student engagement and learning achievement compared to conventional methods. Therefore, it is recommended that teachers consider using this media, especially in environments with adequate technological infrastructure support. However, conventional media remains relevant, especially in limited conditions, and a combination of both can be an optimal learning strategy.

Keywords: Educational , Conventional media, Learning effectiveness, Learning motivation

PENDAHULUAN

Dampak perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi kemajuan terhadap beragam bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan TIK mendorong terciptanya media pembelajaran digital yang semakin bervariasi, termasuk media game edukatif. Media ini menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran yang dirancang guna mewujudkan suasana pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan menyenangkan bagi siswa. Game edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menarik, menumbuhkan motivasi belajar, serta memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan aktif.

Media pembelajaran konvensional seperti metode ceramah, diskusi, dan penggunaan buku teks masih banyak digunakan pada level pendidikan menengah pertama. Metode ini dianggap cukup efektif untuk menyampaikan informasi secara langsung, namun dalam prakteknya sering kali tidak mampu mempertahankan minat dan partisipasi aktif siswa. Sebaliknya, media pembelajaran digital interaktif salah satunya game edukatif telah terbukti dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam melalui pendekatan visual dan interaktif.

Sejumlah penelitian sebelumnya menguatkan temuan tersebut. Rahayu, dkk. (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika interaktif yang terintegrasi melalui pemanfaatan platform web dan permainan edukatif secara signifikan dinilai mampu mengoptimalkan capaian pembelajaran siswa SMP dibandingkan dengan metode belajar secara konvensional yang digunakan oleh pendidik. Sementara itu, Pangestika, dkk. (2023) mengemukakan penggunaan game edukasi yang dipadukan dengan model pembelajaran jigsaw berhasil mengembangkan keterampilan berpikir inovatif, orisinal dan solutif siswa kelas VIII SMP IT Bina Bangsa. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan keunggulan media game edukatif, masih diperlukan kajian komparatif yang menyeluruh untuk membandingkan efektivitas media game edukatif dengan media konvensional. Hal ini penting untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang paling tepat dan efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa SMP.

METODE

Analisis komparatif pada penelitian ini mengaplikasikan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menerapkan studi literatur sebagai metodenya. Pendekatan ini bertujuan untuk memaparkan detail data yang mendalam mengenai fenomena pembelajaran melalui analisis terhadap beragam sumber literatur yang relevan (Sabrina, A. 2021). Penelitian deskriptif kualitatif dipilih karena mampu menyajikan data dalam bentuk narasi, tanpa manipulasi variabel, dan sesuai untuk mengkaji perbandingan antara media game edukatif dan media konvensional secara tematik.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyono (2021), bahwa penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena atau peristiwa yang berlangsung secara terstruktur dan faktual, tanpa manipulasi variabel. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengeksplorasi berbagai sudut pandang dari hasil penelitian terdahulu dan menyusun kesimpulan yang bersifat sintesis atas efektivitas dua jenis media pembelajaran tersebut. Studi ini juga disebut sebagai studi pustaka, yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tertulis yang relevan secara akademik.

Dalam penelitian ini, studi kepustakaan digunakan sebagai metode pengambilan data dan informasi dengan mengkaji referensi yang akurat, termasuk jurnal ilmiah dan buku referensi. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menangkap pemahaman yang lebih baik tentang topik penelitian serta mengidentifikasi kesenjangan penelitian yang ada. Studi pustaka digunakan sebagai teknik untuk mengkaji berbagai sumber tertulis yang relevan, baik cetak maupun digital, dalam rangka menyusun dasar teori dan memperkuat landasan analisis penelitian.

Selain mengacu terhadap literatur cetak, peneliti juga menggunakan teknik pencarian informasi daring (internet searching) untuk mengumpulkan data akurat dan terkini. Pencarian ini

dilakukan dengan bantuan mesin pencari untuk menyeleksi informasi yang sesuai, relevan, dan kredibel. Dalam konteks penelitian modern, keterampilan pencarian informasi digital dianggap penting karena mendukung proses pembelajaran dan penelitian secara mandiri serta efektif (Arifin, 2020).

Senada dengan hal tersebut, Purwanto dan Wahyuni (2021) menyatakan bahwa *internet searching* merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh pengguna digital untuk dapat mengidentifikasi, memilih, dan mengevaluasi informasi yang ditemukan secara daring. Mereka menekankan bahwa keterampilan ini merupakan bagian dari literasi digital yang penting dalam dunia pendidikan modern. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *internet searching* bukan sekadar aktivitas teknis mencari informasi, melainkan juga mencakup aspek keterampilan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, serta etika dalam menggunakan informasi. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini menjadi sangat penting untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan pengembangan pengetahuan secara mandiri.

Analisis data dilakukan melalui pendekatan tematik, yakni mengelompokkan informasi berdasarkan kategori seperti motivasi belajar, hasil belajar, partisipasi siswa, dan efektivitas media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan sintesis terhadap data yang diperoleh untuk mengidentifikasi pola, membandingkan kelebihan dan kekurangan kedua jenis media, serta merumuskan kesimpulan berdasarkan temuan-temuan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan berperan penting dalam mendorong kemajuan ilmu pengetahuan sekaligus peningkatan kualitas SDM. Di era teknologi informasi dan digital saat ini, perkembangan pesat pendidikan memanfaatkan berbagai media dan metode baru yang mendukung proses belajar (Cahyaningrum dan Cuhazriansyah, 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mewujudkan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi bagi peserta didik, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Wulandari, dkk. (2023), pemilihan media yang tepat dapat mengurangi rasa bosan dalam proses pembelajaran. Nurrita dalam Rahmadhani (2023) juga menekankan bahwa fungsi media sebagai sarana penyampaian materi yang lebih menarik untuk meningkatkan daya tarik siswa.

Secara umum, istilah media memiliki lingkup yang fleksibel dan dapat diaplikasikan di berbagai disiplin ilmu. Namun, dalam perspektif pendidikan, media merujuk pada sebagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sebagai fasilitas penunjang yang berisi materi pelajaran dan menyampaikannya dengan cara yang lebih tepat dan ampuh. Tujuan penggunaannya adalah untuk membantu merangsang minat serta pemahaman siswa, sehingga mereka dapat menyerap materi dengan lebih optimal (Rahmadhani dkk, 2023).

Dalam pembelajaran banyak media ajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses mengajar. Pemilihan media yang tepat menjadi tanggung jawab guru agar selaras dengan kebutuhan belajar siswa dan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Wulandari dkk, 2023)..

A. Media Game Edukatif

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya inovasi media pembelajaran berbasis game. Media ini menggabungkan unsur hiburan dengan tujuan pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif (Andari, 2020). Adanya pembelajaran yang menarik dari pengajar seperti menggunakan media game edukatif. Perkembangan teknologi berpengaruh pada cara pengajaran guru dalam menyesuaikan media pembelajaran. Di zaman digital ini, pengajar memiliki kesempatan untuk menggunakan beberapa jenis alat serta teknologi yang ada guna mendukung proses pembelajaran berbasis digital dan interaktif. Dengan kemampuan untuk menyajikan konten multimedia yang menarik, seperti video, animasi, dan simulasi interaktif, media digital dapat mengembangkan ketertarikan dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar, sehingga membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran (Rahmadhani dkk, 2023).

Wibisono dan Yulianto (2012) menjelaskan bahwa istilah “game” dalam bahasa Inggris merujuk pada aktivitas bermain atau berkompetisi, baik yang tersusun secara sistematis maupun tidak sepenuhnya terstruktur. Aktivitas ini umumnya bertujuan untuk memberikan hiburan, namun juga dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah “edukatif” merupakan sesuatu yang memiliki sifat mendidik atau berkaitan erat dengan proses pendidikan. Dapat disimpulkan Game edukatif ialah permainan atau kompetisi yang mana lebih mengarah ke tujuan pendidikan. Didalam penelitian Maharani dkk (2024), penggunaan pendekatan pembelajaran Game-Based Learning dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 6 Pontianak menghasilkan nilai rata-rata pasca-tes sebesar 83,70. Ini dibandingkan dengan nilai 63,39 yang terdapat di kelas kontrol yang mengaplikasikan metode tradisional. Analisis effect size menunjukkan angka 2,1555, yang termasuk dalam kategori tinggi, menandakan adanya dampak yang signifikan dari metode ini.

Media game edukatif membutuhkan media perantara seperti contoh smartphone, Sedangkan menurut hasil observasi Nurhayati (2020) Siswa yang memiliki smartphone hanya digunakan untuk mengakses berbagai platform media sosial dan bermain permainan. Mereka belum menyadari bahwa ponsel pintar memiliki banyak keuntungan dalam sektor pendidikan. Bahkan, mereka juga masih kurang informasi mengenai permainan edukatif, terutama di tingkat sekolah menengah pertama yang dimana mereka sudah memahami cara pakai smartphone. Penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran di tingkat SMP menawarkan berbagai manfaat, seperti peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, implementasinya juga menghadapi berbagai kendala yang harus diselesaikan agar efektif.

Era Revolusi Industri 5.0 telah membawa dampak signifikan pada sektor pendidikan melalui kemajuan teknologi yang pesat, menuntut sekolah dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi untuk beradaptasi dengan sistem pembelajaran berbasis digital. Guru, akademisi, dan praktisi edutech mempunyai peran penting dalam menciptakan inovasi, salah satunya melalui penggunaan media game edukatif sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Game edukatif merupakan bentuk permainan interaktif yang difungsikan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan dan partisipatif. Maharani dkk. (2024) menunjukkan peningkatan hasil post-test pada siswa yang belajar dengan metode *Game-Based Learning*. Meskipun demikian, penerapan media ini masih menghadapi kendala, seperti kurangnya kesadaran siswa akan potensi smartphone sebagai alat belajar, serta minimnya informasi tentang game edukatif di kalangan pelajar SMP.

Dengan demikian, meskipun media game edukatif menawarkan banyak manfaat dalam proses pembelajaran modern, keberhasilannya sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur, literasi digital siswa, serta peran aktif guru dalam mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang produktif dan edukatif.

B. Media Konvensional

Media konvensional adalah jenis media pembelajaran yang tidak melibatkan penggunaan aplikasi atau perangkat digital dalam proses pengoperasiannya. Media ini termasuk dalam kategori media tradisional yang telah lama digunakan, umumnya metode ceramah sebagai bentuk komunikasi verbal dan tertulis antara pengajar dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Metode ini identik dengan penyampaian materi secara langsung, disertai penjelasan, pemberian tugas, serta latihan untuk memperkuat pemahaman siswa (Yuniarti dkk, 2023).

Menurut Malinda dalam Yuniarti (2023), guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media konvensional pada proses pembelajaran di sekolah meliputi media dua dimensi, media tiga dimensi, pemanfaatan lingkungan sekitar, dan media cetak. Media grafis, sebagai media dua dimensi, memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Fungsi utama dari media grafis adalah menyajikan informasi dan ide secara ringkas, padat, dan mudah dipahami. Media representasi visual meliputi berbagai bentuk visual dua dimensi seperti gambar, poster, dan diagram. Sementara itu, media tiga dimensi memiliki bentuk yang tidak hanya panjang dan lebar, tetapi juga tinggi, sehingga bersifat berisi (bervolume). Media ini biasanya berupa model, seperti model anatomi manusia atau hewan, yang digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Model-model tersebut dirancang menyerupai bentuk dan warna objek aslinya. Penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur dan bentuk tubuh manusia maupun hewan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih nyata dan praktis (Yuniarti dkk, 2023).

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa media konvensional merupakan bentuk media pembelajaran non-digital yang telah digunakan sejak lama, seperti metode ceramah dan berbagai alat bantu visual tradisional. Jenis media ini meliputi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media grafis, seperti poster dan diagram, bersifat dua dimensi dan berfungsi untuk menyajikan informasi secara ringkas dan menarik. Sementara itu, media tiga dimensi, seperti model anatomi, bersifat berisi dan digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan praktis. Media konvensional membantu memperjelas materi pembelajaran melalui pendekatan visual dan langsung.

C. Efektivitas Media Game Edukatif dan Media Konvensional

Kedua media dalam pembelajaran tersebut masing-masing memiliki aspek kelebihan dan kekurangan. Berikut ini pernyataan terkait aspek keduanya.

1. Efektivitas Media Game Edukatif

1. Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa

Media game edukatif terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan. Penelitian Maharani dkk. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan game edukatif berbasis IPS menunjukkan antusiasme lebih tinggi, terlihat dari peningkatan hasil post-test yang mencapai rata-rata 83,70, jauh di atas kelas yang menggunakan metode konvensional (63,39). Studi ini juga mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam berdiskusi dan lebih fokus selama proses pembelajaran.

2. Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Prestasi Belajar

Penggunaan game edukatif dapat membantu siswa mengoptimalkan pemahaman mereka pada materi yang dianggap sulit, seperti matematika atau IPA. Rahayu dkk. (2020) mengembangkan game edukasi berbasis web untuk materi matematika (perbandingan dan skala). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar yang lebih tinggi dan mencapai ketuntasan belajar sebesar 93% diperoleh siswa yang menggunakan game dibandingkan 76% di kelas konvensional.

3. Cocok untuk Gaya Belajar Generasi Digital

Dalam penelitian oleh Wardia dkk. (2022), penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab (materi hukum bacaan tanwin) membuat siswa lebih tertarik belajar dan mempercepat penguasaan materi. Siswa saat ini merupakan generasi digital yang lebih mudah merespons stimulus visual dan interaktif.

4. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Untuk mengimplementasikan game edukatif, diperlukan sarana teknologi pendukung seperti PC, perangkat mobile tablet yang terhubung dengan internet yang cepat dan stabil. Banyak sekolah, terutama di daerah, belum memiliki fasilitas ini secara optimal. Munir (2012) menekankan bahwa keberhasilan penggunaan media berbasis teknologi sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur dan sumber daya yang mendukung.

5. Keterbatasan dalam Cakupan Materi

Prastowo (2015) menjelaskan bahwa penyusunan bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik materi, karena tidak semua topik cocok dikemas secara digital atau gamifikasi. Tidak semua materi pembelajaran cocok disajikan dalam format game. Materi yang bersifat abstrak atau membutuhkan penalaran mendalam lebih efektif disampaikan secara konvensional

6. Meningkatkan Ketergantungan terhadap Teknologi

Penggunaan media game secara berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan siswa terhadap teknologi, yang bisa mengurangi kemampuan belajar mandiri tanpa bantuan digital. Silvia & Rahmawati (2020) mencatat bahwa penggunaan game edukatif perlu dikontrol agar tidak menimbulkan ketergantungan dan menurunkan adaptasi terhadap metode belajar lainnya.

7. Waktu Pengembangan dan Implementasi yang Tidak Efisien

Mendesain atau memilih game edukatif yang sesuai dengan kurikulum memerlukan banyak waktu dan upaya yang tidak sedikit. Hal ini bisa menjadi beban tambahan bagi guru. Silvia & Rahmawati (2020) menyebutkan bahwa proses adaptasi dan implementasi game edukatif dalam pembelajaran seringkali menyita waktu dan memerlukan perencanaan yang matang.

2. Efektivitas Media Game Konvensional

1. Kemudahan Penggunaan dan Akses yang Luas

Efektivitas media pembelajaran konvensional terlihat dari keunggulannya dalam hal kemudahan penggunaan dan akses yang luas. Media konvensional seperti buku teks, papan tulis, dan alat peraga fisik memiliki kelebihan dalam hal fleksibilitas dan interaktivitas. Dengan menggabungkan berbagai jenis media, pendidik dapat mengembangkan proses belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan semangat belajar peserta didik. (Rahmadhani dkk, 2023).

2. Menjadi Alternatif Utama

Meskipun ada anggapan bahwa media pembelajaran konvensional sudah kurang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini, dalam situasi tertentu media ini justru menjadi alternatif utama. Kondisi ini sering kali ditemukan di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas untuk mendukung penggunaan media digital. Dalam keadaan tersebut, media pembelajaran konvensional menjadi sangat penting. Beberapa pendapat bahkan menyatakan bahwa media konvensional lebih efektif daripada media digital seperti e-learning atau pembelajaran online (Yuniarti dkk, 2023).

3. Materi disajikan dalam bentuk teks atau gambar statis kurang efektif bagi siswa.

Di samping itu, media konvensional juga terbatas dalam hal penyajian informasi yang mutakhir. Dalam era perkembangan informasi yang begitu cepat, buku teks cetak sering kali tidak mampu mencakup pembaruan atau isu-isu terbaru dalam suatu bidang studi (Rahmadhani dkk, 2023).

D. Analisis Efektivitas Media Game Edukatif dan Media Konvensional

Perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam pendidikan, salah satunya dengan penggunaan media game edukatif dan media konvensional. Analisis ini ditujukan guna membandingkan efektivitas media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran siswa.

Hasil analisis perbandingan efektivitas media game edukatif dan media konvensional :

Kriteria penilaian	Karakteristik Media Game Edukatif	Karakteristik Media Konvensional	Dampak terhadap proses belajar
Partisipasi Siswa	Sangat interaktif	Cenderung pasif	Game mendorong diskusi dan

			eksplorasi; konvensional lebih satu arah
Visualisasi	Multimedia, animasi, suara	Poster, model, papan tulis	Game menarik perhatian lebih lama, konvensional kadang cepat jenuh
Kesesuaian Gaya Belajar	Cocok untuk siswa digital-native	Lebih cocok untuk gaya belajar lama	Game lebih fleksibel, menyesuaikan tren
Evaluasi Hasil	Otomatis (real-time, berbasis sistem)	Manual (butuh koreksi guru)	Game memberikan feedback cepat
Sumber Belajar	Aplikasi, internet, simulasi	Buku teks, gambar statis	Game lebih kaya secara konten

SIMPULAN

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam keberhasilan proses pendidikan. Media game edukatif terbukti lebih efisien dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dibandingkan media konvensional, khususnya dalam konteks generasi digital. Namun, keberhasilan implementasi media digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan literasi teknologi siswa. Di sisi lain, media konvensional tetap memiliki tempat tersendiri terutama di wilayah yang belum memiliki akses teknologi memadai. Pemilihan dan pengintegrasian media pembelajaran yang tepat sangat penting bagi guru untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa.

SARAN

Diharapkan agar seorang pendidik mampu secara bijak menentukan dan mengintegrasikan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media game edukatif sebaiknya diimplementasikan di lingkungan yang mendukung secara teknologi. Untuk memaksimalkan hasil, guru juga perlu memilih game yang relevan dengan materi ajar. Di daerah yang terbatas infrastrukturnya, media konvensional masih dapat menjadi alternatif yang efektif. Kombinasi dari kedua jenis media ini, jika digunakan secara tepat, dapat memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa terutama di daerah dengan keterbatasan akses teknologi. Dalam hal ini, media konvensional seperti buku, papan tulis, atau audio-visual masih menjadi alternatif yang efektif dan fleksibel. Oleh karena itu, kombinasi yang tepat antara media konvensional dan game edukatif, disesuaikan dengan situasi dan kondisi, akan sangat membantu dan mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimus, A., Baharuddin, & Nurhayati, N. (2020). *Pengaruh penggunaan media game edukatif "Matematika Petualangan" terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Unismuh Makassar*. Pujia: Jurnal Pendidikan Matematika Unismuh Makassar, 8(2), 45–52. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/3080/2315>
- Andari, R. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA*. 6, 135–137.
- Arifin, Z. (2020). *Literasi digital dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media. DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16020>

-
- Cahyaningrum, Y., & Cuhazriansyah, M. R. (2023). *Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran berbasis moodle pada materi pengantar arsitektur dan organisasi komputer*. 8(2), 221–226.
- Faturrohman, M. (2013). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum*.
- Loka, N., Sukiman, S., Maesaroh, M., Ghozali, M., & Alam, M. (2022). Implementation of the integrative thematic-based 2013 curriculum in al-Ittifaqiah Islamic Kindergarten post-covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 159–171. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v5i2.14113>
- Maria, P., Wahyuningrum, E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., Gusti, N., & Lia, A. (2023). *Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar*. 06(01), 1–11.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/multimedia-konsep-aplikasi-dalam-pendidikan/>
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). *Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot ! dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak*. 6(2), 319–331.
- Pembelajaran, D. (2024). *MEDIA KONVENSIONAL DAN MEDIA DIGITAL*. December 2023. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Penelitian, J. (2020). *Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy* : 7(3), 145–150.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. <https://scholar.google.co.id/citations?user=5-wUEJIAAAAJ&hl=id>
- Sabrina, A. (2021). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR (STUDI LITERATUR)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). <http://repository.upi.edu/61231/>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Issue January).
- Terhadap, E., Hasil, P., & Siswa, B. (2021). *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*. 10(2), 177–184. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.2281>
- Wardia, W., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5, 337. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p337>
- Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan game edukasi untuk media pembelajaran pada sekolah menengah pertama persatuan guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed (Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi)*, 2(2), 37–42.
- Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak*. 06(03), 15707–15714.
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5, 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>