

# PEMANFAATAN GAME EDUKATIF BERBASIS DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Fiandani Rizki Prastiasa<sup>1</sup>, Sri Bahmiati<sup>2</sup>, Tirza Ananda Yulia Putri<sup>3</sup>, Yoga Adi Nugroho<sup>4</sup>, Ahmad Friko Huda Nasiruddin<sup>5</sup>, Ilham Lail Khusna<sup>6</sup>, Muh Rinov Cuhazanriansyah, S.T., M.Pd.T.<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro Jl. Panglima Polim No.46, Pacul, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62114.

E-mail: fiandani12345@gmail.com<sup>1</sup>, [Sribahmiati22@gmail.com](mailto:Sribahmiati22@gmail.com)<sup>2</sup>, [tirzaavp@gmail.com](mailto:tirzaavp@gmail.com)<sup>3</sup>, yogaadin50@gmail.com<sup>4</sup>, [frikohuda@gmail.com](mailto:frikohuda@gmail.com)<sup>5</sup>, [Khusnailham0@gmail.com](mailto:Khusnailham0@gmail.com)<sup>6</sup>, muhrinov15@gmail.com<sup>7</sup>.Telp: +6283846628029

## Abstrak

Di dalam penelitian ini ditujukan untuk mengkaji pemanfaatan permainan edukatif berbasis digital yang dalam meningkatkan motivasi pembelajaran siswa sekolah. Rendahnya motivasi pembelajaran menjadi satu dari permasalahan yang kerap dihadapi di dalam proses belajar. Penggunaan media belajar yang interaktif juga menarik sangat dibutuhkan untuk membangkitkan semangat peserta didik. Game edukatif digital yang hadir sebagai alternatif inovatif yang mampu menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan dalam satu platform. Dalam penelitian ini, pendekatan studi pustaka diterapkan melalui proses analisis serta mengintegrasikan berbagai referensi dan hasil studi terdahulu yang memiliki keterkaitan. Hasil kajian menyatakan bahwa game edukatif digital dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperkuat keterlibatan emosional mereka terhadap materi pelajaran. Fitur-fitur dalam game seperti tantangan, sistem poin, visualisasi menarik, dan feedback langsung berperan dalam merangsang motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Oleh karena itu, integrasi game edukatif berbasis digital yang dalam proses belajar bisa menjadikan strategi efektif untuk menaikkan tingkat motivasi belajar di kalangan peserta didik secara signifikan.

**Kata kunci:** Game Edukatif, Digital, Motivasi Belajar

## Abstract

*This study aims to examine the use of digital-based educational games in enhancing students' learning motivation. Low learning motivation is one of the common challenges encountered in the learning process. The use of interactive and engaging learning media is essential to foster students' enthusiasm for learning. Digital educational games emerge as an innovative alternative that combines elements of entertainment and education within a single platform. In this study, a literature review approach is applied through an analytical process and synthesizing various relevant references and previous studies. The findings indicate that digital educational games can create an enjoyable learning environment, increase students' active participation, and strengthen their emotional engagement with the learning material. Game features such as challenges, point systems, appealing visuals, and immediate feedback play a role in stimulating both intrinsic and extrinsic motivation. Therefore, integrating digital educational games into the learning process can serve as an effective strategy to significantly boost learning motivation among students.*

**Keyword:** *Educative Game, Digital, Study Motivation*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar mempunyai peran sangat penting di akademik dan pengembangan karakter peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik sudah mulai mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang hal-hal mendasar yang akan menjadi dasar bagi pembelajaran di bidang-bidang selanjutnya. (Nuraini & Ramdhani, 2022). Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam proses ini sebagai alat untuk menjelaskan materi. Di era digital saat ini, teknologi menawarkan

---

peluang yang signifikan untuk menciptakan media pendidikan yang inovatif. Media ini membantu guru menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik dan visual. Setiap media memiliki karakteristik unik yang berkontribusi pada Hubungan komunikasi yang lancar antara pendidik dan siswa. Dalam hal ini, media pendidikan juga berfungsi sebagai jembatan yang memfasilitasi komunikasi antara dua arah dalam kegiatan pembelajaran. (Anugrahana, 2020; Nirmayani & Yudiana, 2023).

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai hal, salah satunya adalah motivasi, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari faktor eksternal. Secara umum, motivasi meningkatkan konsentrasi belajar siswa, lebih mandiri, juga lebih bersedia bekerja berjuang demi mencapai tujuan pembelajaran mereka. Di sisi lain dorongan, yang rendah bisa membuat siswa kurang memperhatikan selama proses pembelajaran dan berdampak negatif pada hasil pembelajaran.

Berbagai strategi pengajaran telah digunakan agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Pembelajaran sambil bermain merupakan salah satu metode paling populer. Metode tersebut mengintegrasikan permainan sebagai bagian dari metode belajar agar dapat menghasilkan lingkungan proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan dari permainan edukatif adalah untuk memungkinkan siswa belajar dengan cara bermain. Hasilnya, Anda lebih termotivasi dan berkomitmen. (Fitriana & Kurniawan, 2022).

Pendidikan menggunakan dasar permainan memberikan berbagai keuntungan yang pertama, permainan membuat topik menjadi lebih menyenangkan dan menghibur. Dengan menggunakan grafik, animasi juga cerita, permainan ini bisa menyampaikan informasi dengan cara lebih seru atau menarik dibandingkan dengan metode pengajaran yang biasanya. Lalu kedua, permainan ini memberi siswa senyap balik. Hal ini dapat membantu Anda memahami tujuan pembelajaran dan mengatasi kendala dengan cepat. Ketiga, permainan ini dapat mendorong kolaborasi dan kerja sama tim yang sehat di antara siswa selama satu tahun, lalu menjadi meningkatkan motivasi di proses pembelajaran. (Lestari & Priyanto, 2023),

Pengajaran berbasis permainan bisa berperan sebagai metode efisien yang memotivasi murid. Akan tetapi kurikulum dan kegiatan yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus sesuai (Prasetyo & Wijayanti, 2021). Selain itu, siswa harus menerima instruksi yang tepat sehingga mereka dapat mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran secara efisien. Alat yang efektif dapat menghasilkan proses pendidikan yang nyaman dan bijaksana untuk murid sekolah dasar berdasarkan pendidikan permainan dasar. (Haryono & Saputra, 2021).

## **METODE**

Artikel ini dibuat dengan pendekatan studi pustaka, yang berfokus pada penelaahan berbagai literatur relevan yang memanfaatkan seluruh informasi yang dikumpulkan dari berbagai jurnal, buku, atau sumber lainnya. Kajian pustaka juga sering disebut telaah literatur, yang meliputi kegiatan seperti membaca, menulis, dan meringkas temuan penelitian. Menganalisis literatur yang ada juga berfungsi sebagai alat yang berguna untuk studi sastra. Pemahaman yang mendalam mengenai topik dan referensi sangat penting dalam proses studi sastra dan juga sering disebut pustaka tinjauan. Metode studi pustaka digunakan sebagai sarana pengumpulan data-data juga informasi yang berkaitan dengan subjek analisis yang sedang berlangsung. Informasi diperoleh lalu dianalisis dengan metode yang analisis deskriptif. Tujuannya adalah untuk mendeskripsi dan memberikan klarifikasi mengenai fakta-fakta yang ada.

Prosedur dalam studi ini dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Penentuan topik atau tema
2. Pencarian data atau informasi
3. Menentukan fokus pada penelitian
4. Mengumpulkan informasi
5. Analisis data
6. Penyusunan laporan

---

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Metode permainan pendidikan secara efektif meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dengan menghadirkan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain mengurangi kebosanan, metode ini merupakan alternatif potensial ketika belajar, karena mempromosikan kerjasama, memecahkan masalah dan mempromosikan pemikiran kritis. Penggunaan game dalam kegiatan belajar juga dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan sifat siswa, membuat proses belajar lebih bijak.

Selanjutnya, guru dapat menggunakan permainan pendidikan untuk menyediakan materi dan materi inovatif dan secara aktif membangun partisipasi siswa. Ini memiliki efek positif pada peningkatan motivasi untuk belajar dan hasil akademik siswa.

Berdasarkan beberapa sumber yang ada di internet, ditemukan seberapa efektifnya penggunaan metode game edukatif dalam pembelajaran siswa. Temuan studi juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap aspek sosial dan emosional mereka. Integrasi unsur bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas interaksi antar siswa, menumbuhkan kepercayaan diri, juga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung. Pendekatan ini turut mendorong partisipasi aktif serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berjalan.

Hasil Penelitian	Kajian Terhadap Penelitian
<b>Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa</b>	Hasil penelitian di SDN Bondongan Kota Bogor menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif hal ini dipadukan dengan pendekatan pengajaran responsif budaya, Berpotensi mendorong semangat belajar siswa secara drastis. Dalam dua siklus pembelajaran, tingkat motivasi siswa meningkat dari kategori "cukup" (64,98%) menjadi "sangat baik" (87,94%) (Ismawati & Sulasmono, 2023).
<b>Efektivitas Game Edukasi dalam Pembelajaran Pancasila</b>	Hasil penelitian di SD Inpres 5/81 Watu Kab. Bone tersebut mengembangkan media pendidikan yang berbasis permainan, dapat mengembangkan motivasi dan hasil proses pembelajaran siswa dengan nilai 0,72 termasuk dalam kategori tinggi. (Wahyuni, Suharti, & Rahmat, 2024).
<b>Game Edukasi Bamboozle untuk Siswa SMP</b>	Setelah dilakukan dua rangkaian tindakan, permainan edukatif Bamboozle di SMP Negeri 38 Palembang berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori "cukup" (53%) menjadi "tinggi" (74%). (Wulandari, 2023).
<b>Wordwall dalam Pembelajaran IPAS</b>	Penggunaan media permainan edukatif Word Wall di UPT SPF SD Inpres IPAS di UPT SPF SD dalam pembelajaran kelas IPAS kampus Unhas 1 Kota terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, Pembelajaran dengan media ini mendorong siswa untuk menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibanding mereka yang tidak menggunakannya. (Wahyuni & Yusrizal, 2024).

<p><b>Persepsi Siswa Mengenai Penggunaan Game Pendidikan Digital dalam Pembelajaran</b></p>	<p>Menunjukkan peserta didik akan lebih mudah untuk mempelajari matematika jika mereka memainkan game edukasi, atau sebaliknya. Siswa percaya bahwa game edukasi dapat mempermudah pembelajaran matematika jika digunakan sebagai alat bantu mengajar. 86% menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dapat memudahkan pembelajaran matematika sedangkan 14% yang tidak yakin. (Hendrawan &amp; Marlina, 2022).</p>
<p><b>Game Edukatif Berbasis PowerPoint</b></p>	<p>Penerapan media game interaktif berbasis PowerPoint di SD Negeri Gayamsari 02 Semarang telah terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Efektivitas media mendapatkan nilai N-Gain setinggi 0,81 bisa dikatakan termasuk dalam golongan yang tinggi. (Rosidah et al., 2022).</p>
<p><b>Game Edukatif untuk Pengenalan Karir</b></p>	<p>Penggunaan game edukatif berbasis digital di SD Negeri Kenaran 2 Sleman bertujuan untuk membantu peserta didiknya lebih aktif dan mengerti materi pengenalan karir agar lebih baik. Hasilnya, partisipasi siswa dalam belajar meningkat, dan prestasi belajar mereka lebih tinggi yang dibandingkan dengan siswa di sekolah yang sama yang tidak memahami permainan tersebut. (Wahyudin et al., 2022).</p>
<p><b>Game Edukatif untuk Berpikir Kritis</b></p>	<p>Penggunaan game edukatif dalam proses pembelajaran di SD Sorogenen 2, Tamanan 1, dan Kledokan terbukti mampu mendorong perkembangan memotivasi belajar dan juga berkemampuan berpikir kritis pada murid kelas V. Penelitian membuktikan bahwa telah terjadi perubahan yang cukup besar terhadap kedua aspek tersebut usai siswa menggunakan media pembelajaran ini, dibandingkan dengan kondisi sebelum penerapan (Fitriyadi, 2022).</p>
<p><b>Pengembangan Permainan Edukatif Bertema Tata Surya untuk Mendorong Motivasi Belajar Siswa</b></p>	<p>Tujuan dari game edukatif bernama “Smartronaut” di SDN 2 Kenaran Kab.Sleman adalah untuk mendorong semangat belajar peserta didik secara nyata. Hasil uji menunjukkan bahwa motivasi meningkat dengan nilai sig. (2-tailed) sekitar 0,001% dan effect size sekitar 2,02%. (Sufi, 2018).</p>

---

Perlu diingat bahwa tidak semua siswa cocok dengan metode belajar ini, masih terdapat kemungkinan siswa akan menjadi lebih susah untuk memahami materi dengan menggunakan game edukasi.

## **Pembahasan**

### **Motivasi Belajar**

Dalam proses pendidikan, jelas terlihat adanya dorongan pribadi untuk meningkatkan pengetahuan, di mana motivasi belajar mengambil bentuk isyarat eksternal dan internal yang menghambat semangat siswa untuk pembelajaran. Berdasarkan teori penentuan nasib sendiri, motivasi terbagi ke dalam dua bagian utama: intrinsik dan ekstrinsik. Sedangkan motivasi yang ekstrinsik didapatkan dari faktor yang eksternal seperti pengakuan atau penghargaan, dorongan intrinsik muncul dari dalam diri sendiri, seperti minat untuk menguasai dan mengejar tujuan pribadi.

Peningkatan motivasi intrinsik juga merupakan hasil penting dari pembelajaran berbasis permainan. Dorongan intrinsik berhubungan dengan hasrat untuk mempelajari sesuatu karena rasa senang dan kepuasan secara pribadi yang diperoleh dari aktivitas tersebut. Permainan yang dirancang dengan baik dapat menawarkan pengalaman yang memuaskan dan menantang bagi peserta didik, sehingga mereka merasa terdorong untuk terus belajar dan menghadapi tantangan yang ada.

Motivasi ekstrinsik juga dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang mengadopsi permainan. Motivasi ekstrinsik berhubungan dengan pendorong yang berasal dari pengaruh luar, misalnya penghargaan atau pengakuan. Dalam konteks pembelajaran yang berbasis permainan, komponen seperti skor, lencana, dan papan peringkat menawarkan dorongan ekstra yang dapat memacu semangat siswa dalam mengejar tujuan-tujuan pembelajaran. (Prananda dkk, 2024).

### **Pembelajaran Dengan Berbasis Game**

Pembelajaran berbasis game adalah salah satu jenis proses belajar memanfaatkan permainan atau unsur-unsur game sebagai media pendukung bantu mengajar dalam kegiatan pembelajaran. Permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, memberikan respons diam, serta mendorong kerja sama tim dan komunikasi yang sehat. Berbagai penelitian membuktikan bahwa permainan karakter edukatif bisa meningkatkan hasil belajar dan kesejahteraan peserta didik (Amalia & Setyaningsih, 2023). Pendidik dan distribusi pengetahuan yang diterima siswa bersiasme berbeda beda merupakan salah satu manfaat penggunaan permainan edukatif sebagai salah satu media pembelajaran. (Cahyaningrum dkk, 2023).

Metode belajar ini dapat mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga membuat tugas kita menjadi lebih sederhana karena lebih produktif, hemat waktu, dan mudah beradaptasi dengan kemajuan teknologi saat ini. Dengan penggunaan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*), siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, terutama dalam hal analisis data yang diperoleh, serta menjadi penentu dalam langkah-langkah yang perlu diambil agar dapat mengambil keputusan secara akurat. Kemampuan berpikir kritis menjadi sangat diperlukan untuk diajarkan dalam konteks akademis karena dapat memberikan peserta didik pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai objek, kemampuan untuk mengelola data terkait peristiwa, menentukan opsi, serta menarik kesimpulan dengan melibatkan partisipasi siswa secara langsung. (Putra dkk, 2024)

Penggunaan permainan pendidikan yang berbasis aplikasi di ponsel menawarkan kegiatan belajar yang lebih seru dan interaktif untuk siswa, sehingga dapat mendorong semangat mereka dalam belajar. Penelitian ini mendukung temuan Rais et al. (2018), bahwa media pembelajaran digital dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan kinerja belajar siswa. Di samping itu, hasil dari penelitian tersebut juga menguatkan teori motivasi belajar yang menjelaskan bahwa suasana belajar yang menarik dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa (Nursyaida & Samad, 2024). Permainan edukatif WordWall merupakan salah satu bentuk sarana pembelajaran yang efektif dalam memikat minat siswa. Sebagai media berdasar permainan kata, Dengan mempertimbangkan minat bermain yang tinggi pada siswa sekolah dasar, *WordWall* dapat digunakan sebagai solusi menarik dalam pembelajaran.

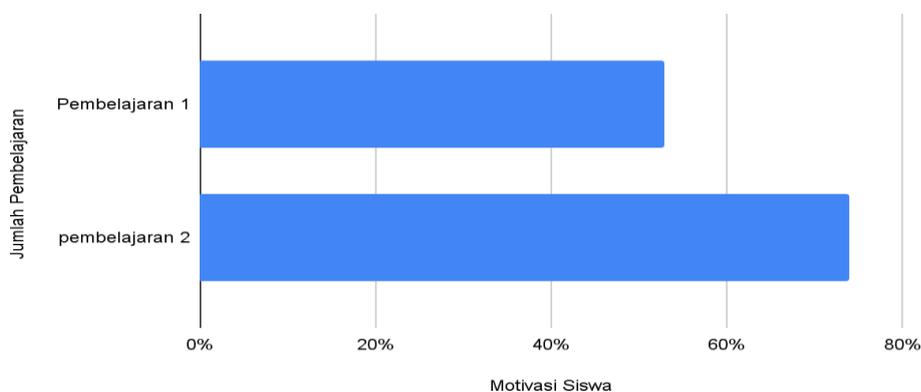
Berdasarkan hasil analisis dari berbagai jenis sumber, bisa ditarik kesimpulannya yaitu bahwa game edukatif dalam proses belajar mempunyai dampak yang positif dalam konteks peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa menambahkan unsur permainan ke dalam proses belajar, tidak sekedar menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mampu memotivasi siswa agar lebih partisipatif dan antusias dalam menerima materi.

Menurut Rahma dkk (2024) Maraknya media digital telah melahirkan sejumlah inovasi dalam pendidikan, di mana pembelajaran di kelas tradisional atau konvensional yang kaku, membosankan, dan formal digantikan oleh media digital yang lebih fleksibel, praktis, dan bebas dari kendala waktu dan tempat. Beberapa manfaat pembelajaran digital ini adalah upaya untuk memperkuat motivasi belajar murid sekolah dasar adalah sebagai berikut:

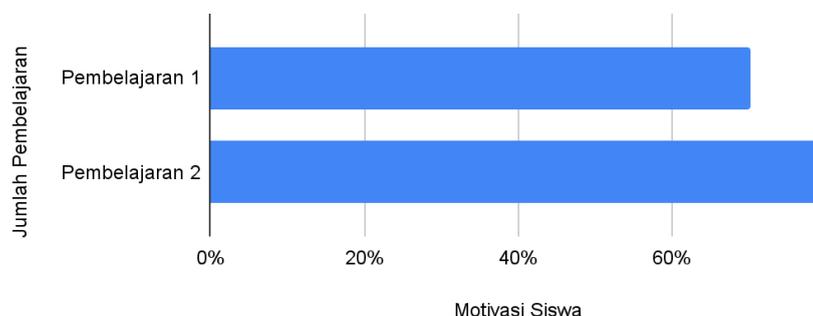
1. Dapat mendorong siswa atau peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajarannya serta mendorong mereka untuk menggunakan teknik analisis dan perhatian lebih selama kegiatan pembelajaran.
2. Mendorong inovasi dalam pendidikan.
3. Memudahkan guru atau pendidik untuk menyediakan bahan ajar.
4. Sebagai sarana penyampaian informasi dan interaksi.
5. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan praktis, terlepas dari strategi materi atau proses penyelesaian masalah pembelajaran.
6. Mendorong siswa untuk belajar dan berbagi ide yang lebih asik.
7. Sebagai alat dan proses pembelajaran mencakup metode dan strategi.

Sebagai contohnya, penelitian di SDN Bondongan Kota Bogor (Ismawati & Sulasmono, 2023) menunjukkan bahwa metode *Culturally Responsive Teaching* yang diterapkan melalui permainan edukatif berhasil mengembangkan motivasi belajar siswa dari kategori "cukup" menjadi "sangat baik".

Selain di tingkat SD, contoh lainnya efektivitas game edukatif juga terbukti di jenjang SMP. Penggunaan platform Bamboozle di SMP Negeri 38 Palembang meningkatkan motivasi belajar siswa dari 53% menjadi 74% (Wulandari, 2023), menunjukkan bahwa metode ini dapat diterapkan lintas jenjang pendidikan.



Pembahasan dalam jurnal (Pratiwi, 2022) Ini menunjukkan bahwa belajar pengembangan media berbasis *game*, yang benar-benar meningkatkan semangat belajar pelajaran ilmiah sekolah dasar Kelas IV. Survei menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa berada dalam kategori "baik" (70,20%) sebelum menerapkan media. Setelah penggunaan media, motivasi siswa dalam kategori "sangat baik" meningkat secara signifikan (8,86%).



Selain itu, media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik saat belajar, mendorong siswa untuk menjadi lebih antusias dan dapat dimengerti. Selain itu, media juga mencakup berbagai elemen seperti panel konduktor ular, kartu tanya, kartu material, kubus, manual dan banyak lagi. Ini dirancang dengan cara yang menggabungkan aspek pembelajaran dan bermain. (Fadilah dkk, 2025). Faktor terbesar yang membuat para beberapa siswa itu bisa dengan sangat baik dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis *game* adalah karena *visual game* yang memanjakan mata, serta ketertarikan dengan dunia *game*.

### **Integrasi dan Tantangan**

Secara umum, penggunaan *game* edukatif berbasis digital telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman materi, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Hal itu didukung dari penelitian lain yang menunjukkan peningkatan tingkat partisipasi di dalam kegiatan pembelajaran bisa menghasilkan pengalaman belajar menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Namun, efektivitas dari pendekatan ini tidak semata-mata ditentukan oleh keberadaan dari teknologi. Keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada desain pembelajaran yang direncanakan dengan matang, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam menyesuaikan metode dengan karakteristik masing-masing siswa. Guru harus mampu bertindak sebagai fasilitator yang tidak hanya mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana menanamkan nilai edukatif di dalam pengalaman bermain.

Ada juga sejumlah tantangan yang harus dihadapi dalam penerapan *game* edukatif ini. Tidak semua siswa merasa nyaman atau cocok dengan metode belajar berbasis permainan, terutama mereka yang mempunyai kinestetik atau gaya belajar visual yang berbeda dari dominasi pendekatan berbasis digital. Keterbatasan akses terhadap perangkat dan koneksi internet juga masih menjadi kendala serius, terutama di daerah yang infrastruktur teknologinya belum merata.

Beberapa siswa bahkan bisa merasa terdistraksi dengan elemen permainan jika tidak diarahkan dengan baik, sehingga bukannya fokus belajar, mereka justru lebih tertarik pada aspek hiburannya. Oleh karena itu, penggunaan *game* edukatif perlu dilakukan secara bijak dan terstruktur. .

Guru perlu menjamin bahwa Bentuk permainan yang digunakan disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan tidak hanya menjadi selingan tanpa makna

Penting pula untuk mengkombinasikan metode *game* ini dengan pendekatan lain yang lebih

---

konvensional, seperti diskusi kelompok, demonstrasi, atau metode tanya jawab. Pendekatan campuran ini akan membantu menjangkau semua tipe siswa, baik yang mudah tertarik pada teknologi maupun yang lebih responsif terhadap pendekatan interpersonal atau praktis. Diferensiasi pembelajaran menjadi kunci penting agar semua siswa mendapatkan kesempatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat individu siswa.

Melalui perencanaan yang baik, pelatihan guru yang memadai, dan pengelolaan yang seimbang, game edukatif digital dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran modern bukan sekadar tren sesaat, melainkan pendekatan berkelanjutan yang memperkaya pengalaman belajar murid di era yang digital ini.

#### **Pengaruh Game Edukatif terhadap Kognisi dan Daya Ingat Siswa**

Hasil penelitian yang telah disajikan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memiliki dampak signifikan terhadap penguatan daya ingat dan aspek kognitif siswa. Permainan yang memerlukan pengulangan informasi, seperti kuis interaktif atau permainan berbasis narasi, memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengingat konsep yang telah dipelajari. Penguatan ini juga dikaitkan dengan adanya keterlibatan emosional yang mendalam selama bermain, yang menurut teori pembelajaran afektif, dapat memperkuat retensi memori jangka panjang.

#### **Implikasi Game Edukatif terhadap Pembentukan Soft Skills**

Selain aspek kognitif dan motivasional, penerapan game edukatif juga secara tidak langsung melatih pengembangan soft skills siswa, seperti kepemimpinan, empati, kolaborasi, dan komunikasi interpersonal. Dalam permainan kelompok, siswa diajak untuk berdiskusi, menyusun strategi, dan menyelesaikan tantangan bersama-sama, yang mendorong terbentuknya iklim belajar yang kolaboratif dan inklusif. Ini menjadi penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan sosial dalam kehidupan nyata.

#### **Adaptabilitas Game Edukatif Terhadap Gaya Belajar**

Game edukatif terbukti fleksibel untuk mendukung proses pembelajaran yang adaptif terhadap variasi gaya belajar siswa. Game berbasis simulasi atau role-play sangat cocok bagi pembelajar kinestetik, sementara game berbasis visual atau naratif mampu mendukung pembelajar visual dan auditori secara efektif. Hal ini menjadikan metode ini sangat adaptif dan inklusif, memungkinkan setiap peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan preferensinya masing-masing.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil studi dan pengolahan data, Kesimpulan dari hasil studi dan proses analisis data mengindikasikan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis digital terbukti untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa, khususnya di kelas dasar dan kelas satu. Berbagai hasil penelitian membuktikan adanya perkembangan yang berarti dalam kepuasan juga daya ingat siswa setelah penggunaan permainan edukatif selama proses pembelajaran. Game seperti Wordwall dan Bamboozle, serta pengembangan lokal berbasis kearifan, dapat membangun lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif peserta didik..

Efektivitas metode ini bergantung pada karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Tidak semua siswa cocok dengan pendekatan ini, dan ada kemungkinan sebagian mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui media game. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif sebaiknya tidak diterapkan secara sendiri, melainkan dipadukan dengan metode pengajaran lain yang cocok dengan karakteristik serta kebutuhan pembelajaran siswa. Dengan paduan yang tepat, permainan edukatif dapat menjadi salah satu strategi paling inovatif untuk mengembangkan keterlibatan peserta didik dalam era teknologi.

Selain berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa, penerapan game edukatif digital juga memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama antarsiswa. Permainan yang dirancang dengan pendekatan kolaboratif terbukti mendorong interaksi sosial yang konstruktif serta meningkatkan keterampilan problem

---

solving yang relevan dengan kehidupan nyata.

Selain itu, menyisipkan permainan yang bersifat pendidikan ke dalam proses belajar dapat membantu menghubungkan berbagai jenis cara belajar siswa termasuk dari segi visual, suara, maupun gerakan.

Namun, keberhasilan implementasi metode ini sangat dipengaruhi oleh kualitas desain permainan, kesiapan infrastruktur teknologi, serta kompetensi guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang seimbang antara hiburan dan edukasi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan guru secara berkelanjutan agar mampu mengelola pembelajaran berbasis game secara efektif dan tidak kehilangan esensi pendidikan yang mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, J. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas IV Di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (04): 98–110. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16793>
- Burhan, B., N. Nurwidyayanti, A. Asdar, A. Swandi, and A. Rahim. 2024. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pengembangan Game Edukasi Dan Animasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Pulau Balanglombo." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5 (5): 9001–9007. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.35016>
- Cahyaningrum, Y., M. R. Cuhanazriansyah, A. Hendrawan, and N. Nafi'ah. 2023. "Implementasi Game Based Learning (GBL) Monopoli Digital (Mondig) Dalam Pembelajaran Mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 8 (1): 70–74. <http://dx.doi.org/10.29210/30032935000>
- Habsy, B. A., N. Mufidha, C. Shelomita, I. Rahayu, and M. I. Muckorobin. 2023. "Filsafat Dasar Dalam Konseling Psikoanalisis: Studi Literatur." *Indonesian Journal of Educational Counseling* 7 (2): 189–199. <https://doi.org/10.30653/001.202372.266>
- Haryono, T., and M. Saputra. 2021. "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9 (3): 98–109. <https://doi.org/10.1234/jtp.2021.9.3.98>
- Hendrawan, G. B., and R. Marlina. 2022. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika." *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 5 (2): 395–404. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Julita, I., F. S. Sundari, and S. Nurjanah. 2024. "Penerapan Game Edukasi Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Bondongan Kota Bogor." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (2): 4561–4571. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14248>
- Lestari, S., and A. Priyanto. 2023. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 12 (4): 210–223. <https://doi.org/10.1234/jpp.2023.12.4.210>
- Nahampun, S. H., P. P. Gurning, R. Nexandika, Y. A. A. Zalukhu, and M. E. Sianturi. 2024. "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 3 (3): 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Nirmayani, L. H., and I. K. E. Yudiana. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Mata Pelajaran IPS SD." *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1 (1): 95–105.
- Prasetyo, B., and R. Wijayanti. 2021. "Game-Based Learning Sebagai Metode Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Anak* 8 (2): 112–124. <https://doi.org/10.1234/jpa.2021.8.2.112>
- Prastya, M. W. A., M. Tahir, A. A. Ningrum, A. P. Zaibintoro, L. Sa'adah, U. Mutmainnah, and S. K. Sa'diah. 2024. "Analisis Ancaman Phishing Melalui Aplikasi WhatsApp: Review Metode Studi Literatur." *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 7 (3): 190–197. <https://www.researchgate.net/...>
- Putri, T. A. S., A. Suriansyah, and R. Purwanti. 2023. "Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Peta Pintar Pada Siswa Sekolah Dasar." *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7 (2): 287–309.

- 
- [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v7i2.2632](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2632)
- Rahma, D., N. N. Ihwani, and N. S. Hidayat. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 4 (2): 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Rosidah, R., M. Nizar, S. Muhandini, H. Haifaturrahmah, and Y. Mariyati. 2022. "Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD." *Seminar Nasional Paedagoria2* (): 10–16. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749>
- Sufi, S. N. 2018. "Pengembangan Media Game Edukatif Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 7 (2): 165–172. <https://journal.student.uny.ac.id/ipa/article/view/20839>
- Tasmara, A., D. Wahyuni, I. Furwanti, N. Rahmawati, S. C. Fidella, and E. Hasdaway. 2025. "Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 11 (1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i1.11067>
- Wahyudin, A., K. N. Hayati, and J. Juhana. 2022. "Pengembangan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Pengenalan Karir Dan Keaktifan Siswa SD." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (2): 2803–2810. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/7947>
- Wahyuni, M., and M. Yusrizal. 2024. "Penerapan Game Edukatif Wordwall Dalam Pembelajaran IPAS Di UPT SPF SD Inpres Kampus Unhas 1 Kota Makassar." *GEMA LITERASI: Jurnal Pendidikan Dasar* 1 (2). <https://doi.org/10.35458/gela.v1i2.2451>
- Widiastuti, L., I. W. Lasmawan, and I. W. Kertih. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13 (001 Des): 563–572. <https://doi.org/10.58230/27454312.1300>