

## Kajian Literatur : Dampak Game Edukatif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

Literature Review: The Impact of Educational Games on Elementary School Students' Learning Outcomes

Dika Saputra <sup>a,1,\*</sup>, Sheryl Mutiara Putri <sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

<sup>b</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

<sup>1</sup> [dika.saputra\\_sd22@nusaputra.ac.id](mailto:dika.saputra_sd22@nusaputra.ac.id); <sup>2</sup> [sheryl.mutiara putri@nusaputra.ac.id](mailto:sheryl.mutiara putri@nusaputra.ac.id)

\* Corresponding Author

Diterima : 25 September 2025

Direvisi : 2 Oktober 2025

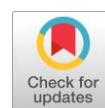
Diterima : 09 Oktober 2025

### ABSTRAK

Tujuan dari studi ini adalah untuk menggali sejauh mana pengaruh penggunaan game edukatif terhadap pencapaian belajar siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) berdasarkan protokol PRISMA guna menjamin keakuratan dan sistematika proses telaah. Artikel dikumpulkan dari tiga sumber utama, yakni Google Scholar, Directory of Open Access Journals (DOAJ), dan Science and Technology Index (SINTA), dengan cakupan publikasi dari tahun 2020-2025. Proses penyaringan data dilakukan secara bertahap melalui empat tahap utama: identifikasi, seleksi awal, uji kelayakan, dan penyertaan akhir. Hanya artikel yang secara eksplisit membahas dampak game edukatif dalam konteks pembelajaran di tingkat sekolah dasar yang dipilih. Dari total 35 artikel yang terjaring, sebanyak 7 artikel dinyatakan layak dan dianalisis lebih lanjut secara tematik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukatif berdampak positif terhadap capaian belajar siswa, khususnya dalam hal meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, dan mendorong partisipasi aktif di kelas. Namun, keberhasilan penerapan game edukatif ini bergantung pada beberapa faktor penting seperti mutu desain game, relevansi konten dengan kurikulum, dan peran aktif guru.

### ABSTRACT

The purpose of this study was to explore the extent to which the use of educational games influences the learning achievement of elementary school students. The research was conducted using the *Systematic Literature Review* (SLR) method based on the PRISMA protocol to ensure the accuracy and systematicity of the review process. Articles were collected from three primary sources: Google Scholar, the Directory of Open Access Journals (DOAJ), and the Science and Technology Index (SINTA), with publication coverage from 2020-2025. The data screening process was carried out in stages through four main stages: identification, initial selection, feasibility testing, and final inclusion. Only articles that explicitly discussed the impact of educational games in the context of learning at the elementary school level were selected. Of the total 35 articles collected, 7 were deemed eligible and further thematically analyzed. The analysis results showed that the use of educational games has a positive impact on student learning achievement, particularly in terms of increasing motivation, strengthening memory, and encouraging active participation in class. However, the success of implementing educational games depends on several important factors such as the quality of the game design, the relevance of the content to the curriculum, and the active role of teachers.



### KATA KUNCI

pembelajaran interaktif  
game edukatif  
hasil belajar siswa  
sekolah dasar

### KEYWORDS

interactive learning  
educational games  
student learning outcomes  
elementary school



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan di tingkat sekolah dasar. Salah satu wujud penerapan teknologi tersebut adalah penggunaan *game edukatif*, yakni permainan digital yang dibuat khusus untuk membantu proses belajar mengajar dengan cara yang menarik dan interaktif. Permainan ini mengombinasikan unsur hiburan dengan materi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa secara efektif dan menyenangkan. Mengingat anak-anak saat ini sangat terbiasa menggunakan perangkat digital seperti gawai dan tablet, metode pembelajaran berbasis game menjadi

pendekatan yang sangat relevan[1]. Media ini dinilai dapat menjadi jembatan antara kebiasaan digital siswa dengan kebutuhan pembelajaran akademik[2]. Oleh karena itu, penting untuk memahami lebih dalam bagaimana *game edukatif* dapat mempengaruhi hasil belajar, terutama pada usia sekolah dasar yang merupakan fase penting dalam pembentukan kemampuan kognitif dan sosial. Kajian ini berusaha meninjau secara sistematis sejauh mana kontribusi *game edukatif* dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini berfungsi sebagai dasar awal dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di era digital saat ini.

Salah satu persoalan terbesar yang dihadapi dunia pendidikan saat ini ialah kurangnya minat serta motivasi belajar pada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar [3]. Proses belajar yang masih banyak didominasi oleh Metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan minim interaktivitas kerap membuat siswa merasa jenuh serta sulit mempertahankan konsentrasi saat belajar [4]. Di sisi lain, ketertarikan anak terhadap teknologi justru meningkat pesat. Hal ini membuka peluang untuk memanfaatkan teknologi, khususnya *game edukatif*, sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. *Game* yang dirancang dengan pendekatan pendidikan memungkinkan siswa belajar secara aktif, mandiri, dan menyenangkan[5]. Oleh sebab itu, penting untuk menghadirkan bukti ilmiah mengenai seberapa besar pengaruh *game edukatif* terhadap peningkatan hasil belajar[6]. Guru dan penyusun kurikulum pun memerlukan acuan berbasis penelitian agar dapat mengintegrasikan teknologi secara tepat ke dalam pembelajaran. Di tengah transformasi pendidikan abad 21, kebutuhan akan pendekatan yang inovatif menjadi semakin mendesak. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bagian dari jawaban atas tuntutan perubahan sistem pembelajaran yang lebih adaptif terhadap era digital[7].

Meskipun *game edukatif* dianggap memiliki kemampuan yang signifikan untuk memperbaiki kualitas proses belajar, penerapannya di lingkungan pendidikan masih menemui sejumlah kendala. [8]. Banyak guru yang belum memiliki kompetensi digital yang cukup untuk memanfaatkan *game* secara optimal dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, tidak semua *game edukatif* yang tersedia di pasaran memiliki kesesuaian dengan kebutuhan kurikulum atau prinsip pedagogis yang baik[9]. Hal ini mengakibatkan *game* yang digunakan dalam pembelajaran terkadang kurang efektif atau bahkan mengganggu fokus siswa. Beberapa siswa juga berisiko mengalami ketergantungan pada aspek hiburan dalam *game* ketimbang nilai edukatifnya[10]. Permasalahan lainnya adalah belum adanya kajian yang menyeluruh mengenai jenis *game* yang efektif untuk jenjang sekolah dasar, khususnya di Indonesia. Terbatasnya penelitian lokal mengenai topik ini menunjukkan adanya kebutuhan akan studi literatur sistematis yang dapat merangkum temuan-temuan relevan secara kritis. Oleh karena itu, riset ini bertujuan untuk mengevaluasi dari kebutuhan untuk mengisi kekosongan kajian ilmiah tersebut melalui pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*.

Dari hasil kajian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game edukatif* berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar [8]. Sebagian besar studi[11], Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *game edukatif* secara signifikan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar, memperkuat daya ingat jangka panjang, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Permainan yang dirancang dengan tampilan visual menarik dan tantangan interaktif terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak.[12]. Bahkan dalam beberapa penelitian[11], Peserta didik yang menggunakan *game edukatif* dalam proses belajarnya menunjukkan pencapaian akademik yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode konvensional. Meski begitu, keberhasilan penggunaan *game* sangat bergantung pada beberapa faktor, seperti kualitas desain *game*, kecocokan konten dengan materi ajar, dan keterlibatan guru dalam proses pelaksanaan[13]. Keseluruhan temuan ini memperlihatkan bahwa teknologi, jika digunakan secara tepat,

mampu memberikan nilai tambah dalam kegiatan pembelajaran. *Game edukatif* pun memiliki potensi sebagai alat belajar yang tak hanya menarik, tetapi juga berdampak nyata terhadap perkembangan akademik siswa[8].

Agar *game edukatif* dapat memberikan manfaat maksimal dalam pembelajaran, dibutuhkan kesiapan dari berbagai pihak, khususnya guru[14]. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menyeleksi serta menyesuaikan game yang selaras dengan kebutuhan peserta didik dan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai. [14]. Pelatihan mengenai literasi digital dan pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi sangat penting untuk menunjang kemampuan guru[15]. Di samping itu, kolaborasi antara pengembang aplikasi dan ahli pendidikan perlu ditingkatkan agar konten *game edukatif* benar-benar selaras dengan kurikulum[1]. Pemerintah dan lembaga pendidikan juga sebaiknya menyusun kebijakan yang mendukung pemanfaatan *game edukatif* secara sistematis dan terarah di sekolah-sekolah. Evaluasi berkala terhadap efektivitas media yang digunakan pun perlu dilakukan agar penggunaannya tetap relevan dan tidak menyimpang dari tujuan awal. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas game edukatif pada berbagai mata pelajaran dan kelompok usia. Dengan kolaborasi lintas sektor, *Game edukatif* dapat dijadikan elemen penting dalam sistem pembelajaran modern yang bersifat dinamis serta didukung oleh kemajuan teknologi. [13].

Hasil telaah literatur ini mengindikasikan bahwa penggunaan game edukatif memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan prestasi akademik siswa di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis *game terbukti* dapat mendorong motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Namun, teknologi bukanlah satu-satunya faktor penentu. Keberhasilan penerapannya juga dipengaruhi oleh kesiapan guru, relevansi materi dengan kurikulum, serta desain game yang mendukung proses belajar secara efektif. Jika dimanfaatkan secara optimal, *game edukatif* dapat memperkaya metode pengajaran di sekolah dasar dan mendukung transformasi pendidikan yang lebih adaptif. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif serta relevan dengan konteks kebutuhan peserta didik. Akhirnya, pendekatan berbasis teknologi harus terus dikembangkan sejalan dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan zaman yang terus berubah.

Hasil tinjauan literatur sistematis ini mencoba untuk menjawab tentang pertanyaan yang peneliti ajukan, yaitu: 1) Sejauh mana penggunaan game edukatif dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep dasar pelajaran pada siswa sekolah dasar? 2) Sejauh mana pengaruh penggunaan game edukatif terhadap pencapaian hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar?

Hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan awal dalam memahami pengaruh penggunaan *game edukatif* terhadap peningkatan minat belajar siswa, sekaligus membuka ruang eksplorasi terhadap integrasi elemen permainan ke dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. Lebih dari sekadar media hiburan, game edukatif memiliki potensi untuk memperkaya strategi pengajaran melalui pendekatan yang dekat dengan dunia keseharian peserta didik. Penelitian ini juga dimaksudkan untuk menambah literatur akademik, khususnya dalam bidang inovasi pembelajaran yang selaras dengan budaya digital di era modern. Dengan demikian, Pemanfaatan media digital dengan unsur edukatif dapat menjadi alternatif inovatif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna, menyenangkan, serta bermakna, khususnya bagi siswa di jenjang Sekolah Dasar.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)* sebagai pendekatan utama untuk mengkaji dan menggabungkan berbagai sumber literatur yang membahas pengaruh penggunaan *game*

*edukatif* terhadap minat belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Pemilihan metode dilakukan karena dinilai mampu memberikan analisis yang menyeluruh mengenai tren dan penerapan permainan berbasis edukasi di lingkungan pendidikan dasar, sekaligus menyoroti karakteristik strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, serta selaras dengan kebutuhan keterampilan siswa abad ke-21[13].

Proses kajian pustaka pada penelitian ini mengikuti panduan *PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses)*, yang terdiri atas empat tahapan utama: identifikasi, tahap penyaringan awal, penilaian kelayakan, hingga seleksi akhir. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, DOAJ, dan SINTA, dengan pencarian : *game edukatif dalam pembelajaran, hasil belajar siswa dan permainan berbasis pendidikan, game-based learning di sekolah dasar, pengaruh game edukatif terhadap prestasi akademik anak, serta media digital sebagai alat pembelajaran pada jenjang SD*.

Dalam tahapan seleksi literatur pada penelitian ini, diterapkan beberapa kriteria inklusi guna memastikan relevansi dan mutu dari sumber-sumber yang dianalisis. Pertama, artikel yang dipertimbangkan adalah publikasi ilmiah yang telah melalui proses *peer-review* sebagai jaminan validitas isi. Kedua, hanya artikel yang diterbitkan dalam rentang lima tahun terakhir, yakni 2020 hingga 2025, yang digunakan agar memperoleh temuan yang terbaru dan relevan. Ketiga, penelitian yang ditelaah secara khusus berfokus pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sesuai dengan orientasi utama kajian ini. Keempat, sumber yang dipilih harus secara jelas membahas penerapan atau pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan dasar. Sebaliknya, kriteria eksklusi diterapkan untuk menyingkirkan sumber yang tidak sesuai, seperti artikel dari repositori akademik berupa tesis, disertasi, maupun buku non-jurnal, serta publikasi yang terbit sebelum tahun 2020. Selain itu, literatur yang menelaah jenjang pendidikan di luar sekolah dasar atau yang tidak menyoroti integrasi teknologi dalam proses belajar juga dikeluarkan dari analisis. Melalui kriteria ini, penelitian dapat menjaga fokus yang terarah sekaligus menghasilkan sintesis literatur yang kredibel serta relevan.

Artikel yang lolos seleksi sesuai dengan kriteria inklusi kemudian dianalisis menggunakan metode *deskriptif kualitatif* dengan pendekatan yang sistematis. Setiap artikel dianalisis secara mendalam untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang dampak penggunaan game edukatif terhadap hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Proses analisis melibatkan kajian terhadap strategi penerapan permainan berbasis pendidikan di lingkungan sekolah, tingkat kemudahan serta keterjangkauannya bagi guru maupun peserta didik, serta dampaknya terhadap keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Dari 35 artikel yang ditemukan pada tahap awal penelusuran, hanya 7 artikel yang memenuhi seluruh kriteria dan dipilih untuk analisis lebih mendalam. Penelaahan difokuskan pada kontribusi *game edukatif* dalam meningkatkan motivasi belajar, dukungan fitur teknologi yang mendukung proses pembelajaran, serta kemampuannya dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa. Hasil analisis menjadi pijakan dalam merumuskan rekomendasi pemanfaatan teknologi permainan edukatif yang relevan, menarik, dan layak diterapkan di lingkungan pendidikan dasar.

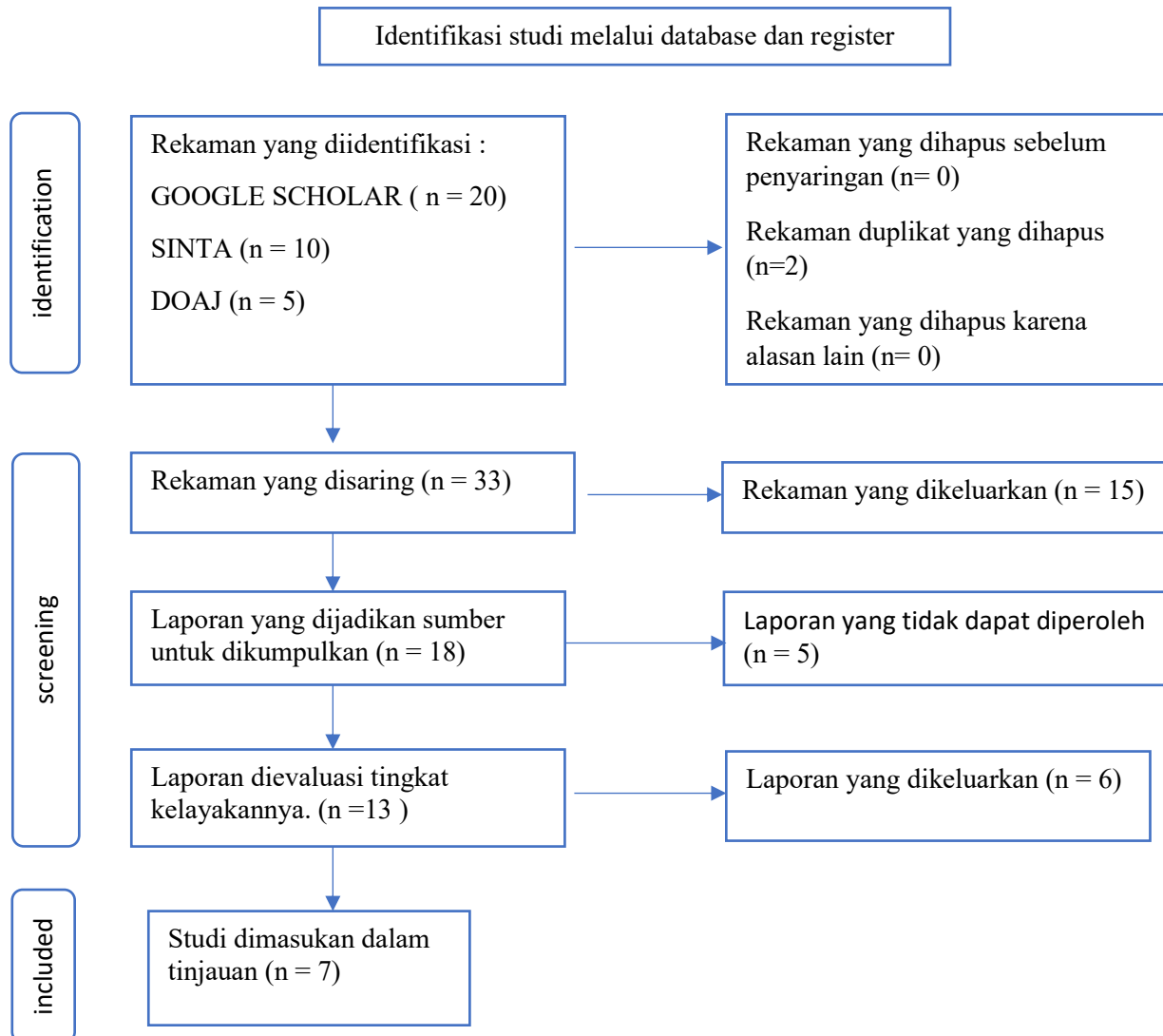
Tabel 1

Kriteria	Disertakan	Dikecualikan
Tipe Publikasi	Artikel ilmiah yang telah melalui proses review oleh para ahli	Repositori, karya tesis, disertasi, serta literatur buku
Tahun	Artikel dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2025	Artikel terbit sebelum tahun 2020
Kesesuaian	Penelitian dilakukan pada Sekolah Dasar	Penelitian yang dilakukan selain sekolah dasar
Topik	Fokus pada pengembangan atau implementasi perangkat pembelajaran berbasis game edukatif	Fokus bukan hanya pada pengembangan pembelajaran berbasis game edukatif
Akses	Teks lengkap	abstrak
Relevansi Konteks	Membahas dampak game edukatif terhadap hasil belajar	Tidak membahas dampak game edukatif terhadap hasil belajar atau tidak relevan

Sebanyak 7 artikel terpilih dianggap layak untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis difokuskan pada pengaruh penggunaan *game edukatif* terhadap minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Kajian dilakukan dengan menelaah metode dipakai untuk mengukur dampak permainan tersebut, konteks penerapannya di lingkungan sekolah, serta bagaimana guru dan siswa memandang peran game dalam mendukung proses pembelajaran. Temuan ini memberikan landasan konseptual untuk memperdalam pemahaman mengenai arah penelitian tentang kontribusi *game edukatif* terhadap keterlibatan belajar dan motivasi akademik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Tabel 2. Key Word Pencarian

Google Scholar, SINTA
<i>"pengaruh game edukatif terhadap minat belajar siswa," "permainan berbasis pendidikan dan motivasi belajar di sekolah dasar," "efektivitas media pembelajaran berbentuk game digital," serta "permainan edukatif dalam mendukung keterlibatan akademik anak."</i>





Proses analisis data pada penelitian ini mengikuti alur kerja protokol *PRISMA*. Pada tahap identifikasi awal, sebanyak 35 artikel ditemukan melalui penelusuran di Google Scholar. Namun, sebelum masuk ke tahap penyaringan, 2 artikel langsung dikeluarkan karena tidak sesuai dengan kriteria awal, sehingga tersisa 33 artikel untuk ditinjau lebih lanjut. Dari jumlah tersebut, 15 artikel dieliminasi setelah peninjauan judul dan abstrak karena dinilai kurang relevan, tidak sesuai fokus penelitian, atau tidak membahas game edukatif. Selanjutnya, dari 18 artikel yang tersedia dalam versi teks penuh, 5 tidak dapat diakses sepenuhnya. Hal ini menyisakan 13 artikel untuk evaluasi lebih mendalam. Akan tetapi, 6 di antaranya kembali dieliminasi karena metode penelitian tidak sesuai atau tidak secara spesifik menyoroti dampak game edukatif terhadap aspek pendidikan. Dengan demikian, hanya 7 artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi dan dijadikan rujukan utama dalam menganalisis dampak *game edukatif*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Setelah melewati proses seleksi ketat berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, hanya 7 artikel yang dianggap relevan.

Tabel kajian pustaka Dampak *Game Edukatif* Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

No	Judul	Penulis	Tahun	Kategori	Penerbit
1	Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.	Nurul Afidah & Fitrianto E. Subekti.	2024	Jurnal	Jurnal Basicedu
2	Pengaruh Game Edukasi Islami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Islam Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu	Nasri	2025	Jurnal	Jurnal Pendidikan Kolaboratif.
3	Pengaruh Media Permainan Kagacu Gacu Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Siswa Sekolah Dasar	Dina Firliana Nurdin	2025	Jurnal	Jurnal Edukasi
4	Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar	Ni Putu Diah Setiari.	2024	Jurnal	Journal of Education Action Research
5	Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Karseno	2023	Jurnal	Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar
6	Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema 'Pahlawanku' untuk Siswa Sekolah Dasar.	Arnia Pahri	2024	Jurnal	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran
7	Peran Game Edukasi IPA Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur	Adinda Wulandari	2022	Jurnal	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.

Kajian terhadap tujuh publikasi nasional terbitan 2020–2025 menunjukkan bahwa penerapan *game edukatif* memiliki peran signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar, motivasi, serta partisipasi siswa di jenjang sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh [16] menemukan pemanfaatan media digital interaktif

seperti *Quizizz* dan *Wordwall* mampu memberikan peningkatan signifikan pada hasil belajar matematika. Temuan ini diperkuat oleh studi [17] yang menekankan efektivitas game Islami dalam menumbuhkan motivasi sekaligus memperbaiki capaian belajar sejarah Islam pada siswa SD. Penelitian mengenai permainan [18] juga membuktikan bahwa adaptasi permainan tradisional menjadi media edukatif dapat mendukung penguasaan literasi matematika, meskipun belum mengeksplorasi dampak jangka panjangnya.

Dalam aspek literasi membaca, penelitian yang dikembangkan di [19] menyatakan bahwa penerapan game edukatif dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar pada siswa kelas I sekolah dasar, walaupun pengaruh terhadap capaian akademik belum terduga secara mendalam. Selanjutnya, studi yang diterbitkan dalam [20] memperlihatkan bahwa pengembangan media numerasi berbasis game melalui model *ADDIE* terbukti layak digunakan, praktis, serta mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Pendekatan serupa ditunjukkan dalam penelitian [21] yang mengintegrasikan permainan Jenga bertema kepahlawanan, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial dan kreativitas, meskipun evaluasi kuantitatif terhadap hasil belajarnya masih terbatas.

Sebagai tambahan, kajian pustaka yang dipublikasikan dalam [22] menegaskan bahwa penggunaan *game edukatif*, khususnya pada pembelajaran IPA, berdampak positif terhadap keaktifan dan partisipasi siswa. Akan tetapi, karena berbasis tinjauan literatur, penelitian ini hanya memberikan gambaran umum tanpa menyajikan data empiris langsung. Secara keseluruhan, ketujuh penelitian tersebut konsisten menyatakan bahwa *game edukatif* membawa manfaat nyata dalam pembelajaran dasar, walaupun masih terdapat keterbatasan seperti keterbatasan lokasi penelitian, jumlah sampel yang kecil, serta minimnya kajian mengenai keberlanjutan dan integrasinya dengan kurikulum Merdeka Belajar.

### 3.2. Pembahasan

RQ1 :Sejauh mana penggunaan *game edukatif* dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep dasar pelajaran pada siswa sekolah dasar?

Berdasarkan telaah terhadap tujuh penelitian nasional, diperoleh gambaran bahwa penerapan game edukatif memiliki kontribusi yang nyata dalam membantu siswa sekolah dasar memahami konsep dasar berbagai mata pelajaran. [16] menemukan bahwa media interaktif seperti *Wordwall* dan *Quizizz* mampu mempermudah pemahaman siswa pada materi matematika. Hal yang sejalan juga ditunjukkan oleh [17] dengan merancang game bertema Islami, siswa menjadi lebih termotivasi, juga lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran sejarah Islam.

Dari sisi *literasi* dan *numerasi*, penelitian mengenai permainan [18] menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional dapat memperkuat penguasaan konsep berhitung sederhana, sementara pengembangan media numerasi dengan model *ADDIE* [20] terbukti efektif dalam melatih keterampilan dasar berhitung siswa. Penelitian [19] menambahkan bahwa penggunaan game edukasi membaca permulaan mampu menumbuhkan minat sekaligus membantu siswa kelas rendah dalam memahami dasar-dasar membaca.

Inovasi serupa terlihat dalam penelitian [21] yang mengintegrasikan permainan Jenga bertema kepahlawanan, di mana siswa memperoleh pemahaman tematik sekaligus keterampilan sosial. Sementara itu, kajian pustaka dalam [22] menegaskan bahwa penerapan *game edukatif* pada mata pelajaran IPA dapat membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami karena disajikan melalui *visualisasi interaktif*.

Dari keseluruhan hasil tersebut, dapat ditegaskan bahwa *game edukatif* berperan penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep dasar di sekolah dasar, baik pada bidang matematika, IPA, literasi, maupun pendidikan agama. Efektivitasnya terletak pada cara penyajian materi yang interaktif,



menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Meski begitu, studi lanjutan tetap dibutuhkan untuk mengevaluasi pengaruh jangka panjangnya serta penerapan game edukatif dalam konteks kurikulum Merdeka Belajar.

RQ2: Sejauh mana pengaruh penggunaan game edukatif terhadap pencapaian hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar

Dari hasil telaah terhadap tujuh penelitian nasional yang terbit antara tahun 2020 hingga 2025, diketahui bahwa penerapan game edukatif secara konsisten. Penelitian yang dilakukan oleh [16] menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif seperti *Wordwall* dan *Quizizz* mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika. Penelitian [17] juga menyoroti bahwa penggunaan game bertema Islami tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi berpengaruh pada peningkatan capaian belajar sejarah Islam. Selanjutnya, permainan [18] serta media numerasi berbasis model *ADDIE* [20] terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman dasar berhitung.

Pada aspek literasi, penelitian [19] mengungkapkan bahwa game membaca permulaan dapat membantu siswa kelas rendah memahami dasar-dasar membaca sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penelitian [21] melalui Jenga Edukatif juga memperlihatkan bahwa siswa memperoleh pemahaman materi tematik sekaligus keterampilan sosial dengan lebih baik. Sementara itu, tinjauan literatur dalam [22] menambahkan bahwa game edukatif dalam pembelajaran IPA mampu menjembatani pemahaman konsep abstrak melalui tampilan *visual interaktif*.

Secara umum, ketujuh penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sejalan, yakni bahwa penggunaan game edukatif memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, meliputi aspek kognitif, pemahaman konsep, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil telaah terhadap tujuh kajian menunjukkan penerapan *game edukatif* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar. Secara umum, *game edukatif* terbukti mampu memperkuat pemahaman konsep dasar, meningkatkan hasil belajar, serta menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media interaktif seperti *Wordwall* dan *Quizizz* efektif untuk memperdalam penguasaan konsep matematika, sementara game Islami berkontribusi pada peningkatan capaian belajar sejarah sekaligus motivasi siswa. Adaptasi permainan tradisional seperti Kagac Gacu maupun pengembangan media numerasi berbasis model *ADDIE* juga mendukung keterampilan berhitung dasar secara signifikan. Pada ranah literasi, game membaca permulaan terbukti membantu siswa kelas rendah memahami keterampilan membaca dasar, sedangkan Jenga Edukatif memfasilitasi pemahaman tematik sekaligus penguatan keterampilan sosial. Selain itu, penerapan game edukatif dalam pembelajaran IPA terbukti memudahkan siswa memahami konsep abstrak melalui *visualisasi interaktif*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game edukatif berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, baik dari aspek *kognitif*, *literasi*, *numerasi*, maupun keterlibatan emosional. Meski demikian, sebagian besar penelitian masih terbatas pada skala kecil dan belum mengkaji dampak jangka panjang, sehingga diperlukan penelitian lanjutan yang lebih luas untuk mendukung integrasi *game edukatif* ke dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] Mi. I. A. Sani dan M. Murdiono, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Pengembangan Keterampilan Kolaborasi Siswa Madrasah Aliyah," vol. 14, no. 2, hal. 2319–2336, 2025.
- [2] M. Huljanah dan E. K. Zai, "Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *J. Ris. Sos. Hum. dan Pendidik.*, no. 5, hal. 54–62, 2025.
- [3] E. Zulaiha, D. N. Sari, M. Rahmat, D. Azzahra, dan D. Lestari, "Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, hal. 635–642, 2024, doi: 10.37985/jer.v5i1.762.
- [4] A. Ali, S. Dea Venica, W. Aini, dan A. Faisal Hidayat, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 3, no. 1, hal. 1–6, 2025, doi: 10.62386/jised.v3i1.115.
- [5] S. Safrida, S. A. Harahap, dan N. Ramadhan, "Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 060799 Medan Labuhan," *Temat. J. Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, hal. 90–93, 2024, doi: 10.57251/tem.v3i1.1488.
- [6] A. Aqtoina *et al.*, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review," *JUPERAN J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, hal. 155–169, 2023.
- [7] Diah Rusmala Dewi, "Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Dalam Menghadapi Tuntutan Abad Ke-21," *As-Salam J. Stud. Huk. Islam Pendidik.*, vol. 8, no. 1, hal. 1–22, 2019, doi: 10.51226/assalam.v8i1.123.
- [8] S. Rahmadhea, "Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains," *JSE J. Sains Educ.*, vol. 2, no. 2, hal. 33–39, 2024.
- [9] Saiful Anwar dan Jasiah Jasiah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI," *J. Budi Pekerti Agama Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 355–373, 2024, doi: 10.61132/jbpai.v3i1.913.
- [10] D. Jayanti, J. I. Septiani, I. C. Sayekti, I. Prasjojo, dan I. Yuliana, "Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar," *Bul. KKN Pendidik.*, vol. 3, no. 2, hal. 184–193, 2021, doi: 10.23917/bkkndik.v3i2.15735.
- [11] R. Pakudu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games," *J. Educ. Cult.*, vol. 04, hal. 2024, 2024.
- [12] Nurhaswinda, H. Suryani, A. Anjani, M., P. Harlian, S., dan B. Regar, Y., M., "Pengaruh Game Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pecahan, Desimal, dan Persen," *Cahaya Pelita J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 1, no. 2, hal. 67–72, 2025.
- [13] Najuah, R. Sidiq, dan R. S. Sinamora, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. 2022.
- [14] N. Nurhikmah, R. S, dan N. Nurdin, "Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 4, hal. 4382–4390, 2024, doi: 10.37985/jer.v5i4.1573.

- [15] F. H. Aminuddin, T. Djauhari, Santoso, Gustinar, K. Adinda S., dan C. Kusuma, “Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital,” *J. Inov. Has. Pengabd. Masy.*, vol. 7, no. 1, hal. 168–180, 2024, doi: 10.33474/jipemas.v7i1.20697.
- [16] N. Afidah dan F. E. Subekti, “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 8, no. 3, hal. 1944–1952, 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7564.
- [17] I. Artikel dan K. Kunci, “Penggunaan Game Edukasi Islami dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Islam Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu,” vol. 1, no. 1, hal. 476–482, 2025.
- [18] H. Keseimbangan, T. Hasil, S. Sila, P. Sepak, T. Pada, dan M. Penjaskesrek, “Jurnal edukasi,” vol. 11, no. 1, hal. 1–8, 2023.
- [19] Ni Putu Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, dan Ni Wayan Rati, “Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 8, no. 3, hal. 435–443, 2024, doi: 10.23887/jear.v8i3.78594.
- [20] K. Karseno, “Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *J. Didakt. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 2, hal. 585–602, 2023, doi: 10.26811/didaktika.v7i2.822.
- [21] A. Pahri, Rosdiana, dan A. Riawarda, “Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema ‘Pahlawanku’ untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Andragogi J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, hal. 114–128, 2024, doi: 10.31538/adrg.v3i2.1313.
- [22] A. Wulandari, N. Alifah, dan L. Handayani, “Peran Game Edukasi Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur,” *J. Penedidikan dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, hal. 156–165, 2022.