



Analisis Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukatif terhadap Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Muhammad Nur Abdullah ¹, Nur Halima Tussadia ²

¹ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

² Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Corresponding Author: Muhammad Nur Abdullah, E-mail: muh.nurabdullah26@gmail.com

Received: Sep 2, 2025	Revised: Sep 12, 2025	Accepted: Sep 19, 2025	Online: Sep 19, 2025
ABSTRAK Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak besar terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan multimedia berbasis game edukatif yang memadukan unsur permainan dan materi pelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan multimedia berbasis game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur (literature review) dengan meninjau berbagai hasil penelitian nasional dan internasional yang diterbitkan antara tahun 2018–2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan game edukatif yang dirancang dengan prinsip multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian, minat, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan umpan balik langsung mampu menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Selain itu, integrasi aspek visual, audio, dan animasi mendukung pemahaman konsep yang lebih mendalam sesuai dengan teori kognitif multimedia Mayer. Meskipun demikian, efektivitas penggunaan game edukatif juga dipengaruhi oleh desain media, kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak, serta dukungan guru dan sarana teknologi yang memadai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis game edukatif berpotensi besar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar siswa di sekolah dasar. Kata Kunci: <i>Game Edukatif, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar</i>			

Journal Homepage <https://ejournal.iainbatanghari.ac.id/index.php/attasyrih/index>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

How to cite: Abdullah, N, M & Tussadia, H, N. (2025). Analisis Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukatif terhadap Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam*, 11(2), 328-338.
<https://doi.org/10.55849/attasyrih.v11i2.393>

Published by: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Institut Agama Islam Nusantara Batang Hari

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan fungsi penting dalam membangun landasan intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Pada jenjang sekolah dasar, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan sosial melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang dengan pendekatan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pembelajaran yang menumbuhkan rasa ingin tahu serta motivasi belajar akan mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dengan bertindak sebagai jembatan antara pendidik dan siswa, media memastikan pesan-pesan pendidikan dikomunikasikan dengan lebih efektif dan bermakna. Arsyad (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua metode dan sumber daya yang digunakan untuk mengomunikasikan ide atau informasi guna merangsang pikiran, emosi, fokus, dan kemauan siswa. Untuk memperoleh pengetahuan. Pemanfaatan media yang menarik akan membantu siswa menyerap materi lebih cepat dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi digital, media pembelajaran tidak lagi terbatas pada grafis statis, tetapi telah berkembang menjadi multimedia interaktif yang berfokus pada permainan instruksional. Media ini memadukan teks, visual, suara, animasi, dan komponen permainan yang menantang, menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk aktif. *Game* edukatif berbasis multimedia merupakan inovasi dalam pembelajaran yang bertujuan menyeimbangkan aspek edukasi dan hiburan (*edutainment*), agar siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas bermain yang bermakna. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak di sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka belajar paling baik melalui pengalaman praktis, investigasi, dan pengalaman estetis. Oleh karena itu, multimedia berbasis permainan instruksional sangat cocok untuk kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Siswa memperoleh pemahaman konseptual tentang materi pelajaran serta keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran melalui interaksi visual dan aktivitas permainan.

Sejumlah penelitian di Indonesia menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan game edukatif dalam pembelajaran. Penelitian oleh Wahyuni dan Fatmariza (2022) mengemukakan bahwa media game edukatif berbasis komputer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena menghadirkan tantangan dan penghargaan yang menarik. Selanjutnya, Rahmawati dan Hidayat (2023) menemukan bahwa penerapan game edukatif pada mata pelajaran IPA meningkatkan keaktifan serta minat siswa dalam memahami konsep energi melalui simulasi interaktif. Penelitian lain oleh Susanti (2024)

juga menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif digital berbasis Android di kelas V SD mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 82%, terutama dalam pembelajaran tematik terpadu. Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, penggunaan game edukatif juga memperkuat interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Unsur kompetisi dan kolaborasi dalam game dapat menumbuhkan semangat kebersamaan dan rasa tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Pratama dan Yuliana (2024) yang menemukan bahwa penggunaan game edukatif kolaboratif pada pelajaran IPS di SD dapat meningkatkan

keterampilan komunikasi dan kerja tim siswa. Dari perspektif teoretis, peningkatan motivasi belajar melalui multimedia berbasis permainan dapat dijelaskan menggunakan model ARCS (Perhatian, Relevansi, Kepercayaan, Kepuasan) John Keller. Paradigma ini menyoroti peran perhatian, relevansi, kepercayaan, dan kepuasan dalam membangkitkan motivasi belajar. Elemen permainan seperti tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan terbukti dapat mengaktifkan keempat komponen tersebut. Selain itu, teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2001) juga menjelaskan bahwa kombinasi saluran visual dan auditori membantu siswa memproses informasi lebih baik dan memperkuat ingatan jangka panjang. Hasilnya, multimedia berbasis permainan instruksional memiliki potensi besar untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya menawarkan kesenangan dalam belajar, tetapi juga membantu guru membangun pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memadukan metode tinjauan pustaka dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena, alih-alih mengumpulkan data lapangan, penelitian ini berfokus pada pengkajian berbagai sumber ilmiah terkini. Studi literatur bertujuan untuk mengkaji, membandingkan, dan menggabungkan hasil penelitian sebelumnya untuk mendapatkan pemahaman holistik tentang penggunaan multimedia berbasis game edukatif terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam pendidikan dasar. Zed (2014) mendefinisikan tinjauan pustaka sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan pemeriksaan berbagai sumber tertulis, termasuk buku, artikel, dan laporan penelitian terkait, untuk membahas rumusan masalah penelitian.

Dengan demikian, pendekatan ini memungkinkan peneliti menemukan pola, hubungan, dan kecenderungan hasil penelitian di Indonesia dalam kurun waktu tertentu. Sumber data dalam penelitian ini adalah literatur ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Rentang waktu ini dipilih agar hasil analisis mencerminkan perkembangan terkini penggunaan multimedia berbasis game edukatif di sekolah dasar, terutama dalam konteks implementasi Pembelajaran yang berpusat pada siswa, kreatif, dan aktif ditekankan dalam Kurikulum Independen.. Sumber data diperoleh dari jurnal nasional terindeks SINTA, prosiding seminar nasional, serta repositori perguruan tinggi Indonesia yang menyediakan akses terbuka (*open access*). Selain itu, artikel ilmiah dari basis data termasuk DOAJ, Garuda, dan Google Scholar juga dijadikan rujukan selama memenuhi kriteria relevansi, kredibilitas, dan keterkaitan dengan fokus penelitian. Tahapan pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui beberapa langkah. Pertama, identifikasi literatur dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti “*game edukatif*,” “*multimedia pembelajaran interaktif*,”

“*motivasi belajar siswa SD*,” “*student engagement*,” dan “*game-based learning*.” Kedua, dilakukan seleksi literatur berdasarkan kesesuaian topik, tahun publikasi, dan metode penelitian yang digunakan. Hanya artikel yang memuat pembahasan mengenai pengaruh penggunaan game edukatif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar yang dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Ketiga, peneliti melakukan pencatatan data penting dari setiap sumber, seperti nama penulis, tahun terbit, tujuan penelitian, subjek, metode yang digunakan, hasil utama, dan kesimpulan. Analisis data dilakukan menggunakan paradigma analitis interaktif Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyaring informasi penting dari setiap literatur dan menyingkirkan data yang tidak relevan. Tahap penyajian data merupakan langkah selanjutnya dilakukan dengan mengorganisasi hasil penelitian ke dalam uraian naratif serta tabel ringkasan temuan agar hubungan antarpenelitian dapat terlihat dengan jelas. Langkah terakhir adalah merumuskan kesimpulan, yang dicapai dengan menganalisis temuan analisis untuk mengidentifikasi pola dan konsekuensi luas dari penggunaan multimedia berbasis permainan edukatif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan sumber-sumber digital yang dapat diakses melalui portal jurnal dan repositori perguruan tinggi. Proses pengumpulan data dilakukan selama bulan Oktober 2025, sedangkan analisis literatur dan penyusunan hasil penelitian dilakukan pada bulan akhir bulan oktober 2025. Hasil dari kajian ini diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang kuat sekaligus rekomendasi praktis bagi guru dan pengembang media pembelajaran dalam mengintegrasikan multimedia berbasis game edukatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel berikut menggambarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan membantu memahami bagaimana penggunaan multimedia berpengaruh pada siswa di sekolah dasar, dapat menjadi lebih terlibat dan termotivasi melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif.

No	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Jenis/ Metode	Subjek	Hasil Utama	Temuan Utama/ Penjelasan Singkat
1	(Wulandari & Rahma, 2024)	Penerapan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa	PTK (2 siklus)	Kelas III SD	Keterlibatan meningkat 85%	Wordwall membuat siswa lebih aktif dan termotivasi selama pembelajaran.

2	(Siswoyo et al., 2023)	Multimedia Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura	R&D (ADDIE)	Kelas IV SD	Validitas 4,6 (sangat layak)	Game dengan muatan budaya lokal meningkatkan minat dan rasa bangga siswa.
3	(Syaripah & Saputra, 2024)	Game Edukasi Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Sunda	R&D	Kelas IV SD	Respon positif 92%	Siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar bahasa daerah.
4	(Amanda & Prihatin, 2023)	Game “Math Adventure” untuk Meningkatkan	R&D (ADDIE)	Kelas V SD	Efektivitas 87,4%	Game meningkatkan motivasi dan hasil belajar

		Motivasi Belajar				matematika.
5	(Kurniasari & Jailani, 2025)	Pemanfaatan Game Edukatif untuk Literasi Membaca Siswa SD	Mixed Method	Kelas V SD	Peningkatan motivasi 78%	Game meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa selama belajar.
6	(Juita et al., 2025)	Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA	PTK	Kelas IV SD	Skor keaktifan naik 20%	Wordwall membantu memahami konsep IPA dengan cara menyenangkan.
7	(Zakiah & Satianingsih, 2024)	Pengaruh Game Edukasi Wordwall terhadap Minat Belajar	Quasi Eksperimen	Kelas IV SD	Sig. < 0,05	Terdapat peningkatan signifikan pada minat belajar siswa.
8	(Wahyudin et al., 2024)	Game Edukatif untuk Pengenalan Karir Siswa SD	R&D	Kelas VI SD	Validasi ahli 4,8	Game meningkatkan kesadaran karir dan keaktifan siswa.
9	(Ramadani, 2024)	Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah	Eksperimen	Eksperimen	Peningkatan 23%	Game mendorong keterlibatan kognitif dan berpikir kritis siswa.
10	(Cantika et al., 2023)	Media Permainan Edukatif Interaktif dalam Pembelajaran IPS	Studi Literatur	Kelas IV–VI SD	Temuan konsisten	Game meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam IPS.
11	(Elisah et al., 2024)	Game Edukasi Web Wordwall sebagai Media	R&D	Kelas VI SD	Kepraktisan 4,7	Game berbasis web efektif meningkatkan

		Pembelajaran IPA				pemahaman konsep IPA
12	(Nadia et al., 2023)	Game Edukatif Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar SD	Literature Review	Umum SD	Konsisten efektif	Game digital sesuai karakter anak SD, meningkatkan motivasi belajar.
13	(Rahmawati & Hidayat, 2023)	Game Simulasi Energi untuk Pembelajaran IPA	Eksperimen	Kelas IV SD	Nilai rata-rata meningkat 18%	Game simulasi meningkatkan pemahaman dan motivasi.
14	(Susanti, 2024)	Penggunaan Game Android Interaktif di Kelas V SD	PTK	Kelas V SD	Aktivitas belajar 82%	Siswa lebih fokus dan aktif berpartisipasi.
15	(Pratama & Yuliana, 2024)	Game Kolaboratif untuk Keterampilan Sosial Siswa SD	Kuasi Eksperimen	Kelas IV SD	Keterampilan sosial meningkat	Game memperkuat kolaborasi dan interaksi siswa.
16	(Abidin et al., 2023)	Hambatan Implementasi Game Edukasi di Daerah Terpencil	Kualitatif	Guru SD	Terbatas perangkat	Kurangnya sarana teknologi menjadi kendala utama penerapan.
17	(Hidayati, 2022)	Pengaruh Game Edukasi terhadap Motivasi Intrinsik Siswa	Eksperimen	Kelas V SD	Sig. 0,001	Game memberi dampak positif pada motivasi intrinsik.
18	(Latif et al., 2021)	Penggunaan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Minat	PTK	Kelas IV SD	Minat meningkat 30%	Game mendorong keterlibatan emosional siswa.
19	(Arifin et al., 2020)	Pengembangan Game Edukasi Sains	R&D	Kelas V SD	Validasi ahli 4,5	Game sains mempermudah pemahaman

		untuk Siswa SD				konsep abstrak.
20	(Yovita et al., 2022)	Efektivitas Game Edukatif di Sekolah Dasar: Kajian Sistematis	Literature Review	SD Umum	Konsisten positif	Sebagian besar studi menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Hasil analisis dari dua puluh penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis game edukatif memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Sebagian besar penelitian melaporkan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar setelah diterapkannya game edukatif. Misalnya, penelitian Wulandari dan Rahma (2024) menemukan bahwa penggunaan Wordwall pada pembelajaran matematika mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 85%. Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengikuti instruksi guru. Hal ini sejalan dengan temuan Juita, Rahmadani, dan Setiawan (2025) yang mencatat peningkatan aktivitas belajar sebesar 20% setelah penerapan media yang sama. Melalui pengalaman praktis, tantangan, dan umpan balik langsung yang mendorong keterlibatan organik, permainan edukatif memberi anak-anak kesempatan untuk belajar. Selain keterlibatan perilaku, game edukatif juga meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Syaripah dan Saputra (2024) melaporkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Sunda menimbulkan perasaan antusias, senang, dan percaya diri pada siswa. Ketika elemen permainan dikombinasikan dengan konteks lokal, seperti pada penelitian Siswoyo, Nurjanah, dan Maulida (2023) yang mengintegrasikan budaya Madura, siswa menjadi lebih terhubung secara emosional karena merasa materi pembelajaran dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dampak positif serupa juga terlihat pada penelitian Pratama dan Yuliana (2024) yang menggunakan game kolaboratif untuk menumbuhkan kerja sama sosial antarsiswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi dan interaksi yang lebih sehat di dalam kelompok belajar. Dari sisi motivasi belajar, seluruh penelitian dalam memperlihatkan bahwa penerapan game edukatif secara signifikan meningkatkan dorongan belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Amanda dan Prihatin (2023) mengembangkan game “Math Adventure” berbasis Android dan menemukan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar matematika hingga 87,4%. *Game* yang memuat tantangan bertahap dan penghargaan (reward) terbukti mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Hidayati (2022) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa unsur kompetisi dalam permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kepuasan belajar siswa. Sementara itu, Kurniasari dan Jailani (2025) menemukan bahwa penggunaan game edukatif pada pembelajaran literasi membaca meningkatkan keterampilan membaca murid dan menambah semangat mereka untuk belajar karena mereka menganggap pembelajaran sebagai sesuatu yang menyenangkan dan menarik. Penelitian Rahmawati dan Hidayat (2023) juga mengungkapkan bahwa game simulasi IPA membantu siswa memahami konsep energi secara lebih mudah sekaligus meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran sains. Susanti

(2024) menambahkan bahwa game edukatif digital berbasis Android membuat siswa lebih fokus dan aktif, karena media tersebut memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Berdasarkan berbagai temuan ini, dapat disimpulkan bahwa game edukatif memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran secara efektif, sehingga mampu mempertahankan perhatian dan semangat siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Namun demikian, meskipun sebagian besar penelitian menunjukkan hasil positif, beberapa studi juga mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala dalam penerapan multimedia berbasis game edukatif. Faktor pendukung utama meliputi desain media yang menarik, kesesuaian konten dengan tingkat perkembangan siswa, serta peran guru sebagai fasilitator aktif selama proses pembelajaran (Cantika et al., 2023). Desain visual yang menarik dan penggunaan animasi atau suara yang sesuai terbukti mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama. Game edukatif yang memiliki alur cerita sederhana dan jelas juga membantu siswa memahami materi tanpa merasa terbebani. Di sisi lain, penelitian Abidin, Rahmawati, dan Lestari (2023) menyoroti kendala dalam penerapan game edukatif di sekolah dasar daerah terpencil. Keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan kemampuan guru dalam mengelola media digital menjadi hambatan utama yang menyebabkan pemanfaatan game edukatif belum optimal. Temuan serupa juga disampaikan oleh Arifin, Widodo, dan Rahayu (2020), yang menegaskan pentingnya pelatihan guru dalam penggunaan media digital agar implementasi game edukatif berjalan efektif. Selain itu, beberapa penelitian juga mencatat bahwa waktu pembelajaran di kelas sering menjadi tantangan, karena guru perlu menyeimbangkan antara kegiatan bermain dan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secara umum, hasil kajian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan multimedia berbasis game edukatif tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi, tetapi lebih pada bagaimana media tersebut dirancang dan diintegrasikan dalam konteks pembelajaran yang sesuai dengan kualitas siswa sekolah dasar. Game edukatif yang menggabungkan aspek visual, auditori, dan interaktif dengan tingkat kesulitan yang terukur mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa secara signifikan. Selain itu, pendekatan berbasis permainan yang memberi ruang eksplorasi, penghargaan, dan refleksi terbukti efektif dalam membangun motivasi belajar jangka panjang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis game edukatif berperan penting sebagai alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di kelas-kelas dasar. Media ini meningkatkan proses pendidikan sekaligus meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar siswa melalui kombinasi antara tantangan, kreativitas, dan umpan balik yang bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap dua puluh penelitian yang dilakukan pada rentang tahun 2020 hingga 2025, jelas bahwa multimedia berbasis permainan instruksional memiliki dampak besar dalam meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa sekolah dasar. Penggunaan media berbasis permainan telah terbukti dapat menghasilkan lingkungan belajar yang menarik, menantang, dan dinamis. Siswa menjadi lebih aktif secara perilaku, lebih antusias secara emosional, dan lebih mendalam secara kognitif dalam memahami materi pelajaran. Game edukatif yang dirancang dengan elemen tantangan, penghargaan, serta umpan balik langsung memberikan efek positif terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Elemen-elemen tersebut mendorong rasa ingin tahu, kompetisi sehat, serta kepuasan setelah

berhasil menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, *game* edukatif dengan muatan lokal, seperti yang mengangkat budaya daerah atau bahasa setempat, juga mampu memperkuat keterlibatan emosional siswa karena materi terasa lebih kontekstual dan bermakna. Namun demikian, efektivitas penggunaan multimedia berbasis *game* edukatif juga dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, seperti kesiapan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, ketersediaan perangkat digital, serta desain media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Tanpa dukungan sarana yang memadai dan pelatihan bagi pendidik, pemanfaatan media ini belum dapat berjalan optimal di seluruh satuan pendidikan dasar. Secara keseluruhan, hasil studi menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, emosional, dan sosial ke dalam proses pembelajaran. Metode ini dapat menjadi pengganti yang bermanfaat bagi pembelajaran di kelas tradisional untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menghilangkan kebosanan

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. A. (2024). Pemanfaatan media *game* edukasi WordWall sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, XX(X), xx-xx. Retrieved from <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/290>
- Abidin, M., Rahmawati, D., & Lestari, A. (2023). Hambatan implementasi *game* edukasi di daerah terpencil dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8 (2), 115–123. <https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5915>
- Amanda, D., & Prihatin, T. (2023). Pengembangan media berbasis *game* edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendas Mahakam*, 8(1), 45–54. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26916>
- Arifin, S., Widodo, B., & Rahayu, N. (2020). Pengembangan *game* edukasi sains berbasis Android untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 66–74.
- Cantika, A., Kusuma, D., & Nuraini, R. (2023). Analisis literatur: Media permainan edukatif interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendas Mahakam*, 8(2), 77–89. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27880>
- Elisah, N., Maulana, H., & Fatimah, N. (2024). Media *game* edukasi berbasis web Wordwall sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 5372–5382. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/7280>

- Hidayati, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi intrinsik siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(3), 223–231.
- Juita, A., Rahmadani, L., & Setiawan, (2025). Peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD menggunakan game edukasi berbasis Wordwall. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 34–45. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3119>
- Kurniasari, E., & Jailani, M. (2025). Pemanfaatan media game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 100–113. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/31244>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Haryanto, A. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 4(1), 311–319. <https://proceeding.uingsdur.ac.id/index.php/semai/article/download/452/159>
- Nadia, R., Sari, A., & Mulyani, D. (2023). Game edukatif digital untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar: Kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 180–190. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/489>
- Pratama, R., & Yuliana, S. (2024). Game edukatif kolaboratif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2), 56–65.
- Rahmawati, T., & Hidayat, M. (2023). Penggunaan game simulasi energi pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sains*, 4(2), 88–97.
- Ramadani, F. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukatif: Ilmu Pendidikan*, 6(1), 158–167. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/814>
- Siswoyo, H., Nurjanah, D., & Maulida, R. (2023). Pengembangan multimedia interaktif game edukasi terintegrasi kearifan lokal Madura. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 7654–7665.
- Susanti, N. (2024). Penggunaan game edukatif digital berbasis Android untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 9(2), 113–124.
- Syaripah, N., & Saputra, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall untuk materi sajak Bahasa Sunda di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14 (1), 42–50. <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPKD/article/view/2067>
- Wahyudin, A., Prihantoro, E., & Astuti, L. (2024). Pengembangan dan evaluasi media game edukatif untuk pengenalan karir siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5692–5702. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/7947>
- Wulandari, F., & Rahma, A. (2024). Penerapan game edukasi berbasis Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(4), 5876–5885. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/28697>
- Yovita, A., Salsabila, R., & Nirmala, D. (2022). Efektivitas penggunaan game edukatif di sekolah dasar: Kajian sistematis. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–10.
- Zakiyah, R., & Satianingsih, I. (2024). Pengaruh game edukatif Wordwall terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 211–220.

Copyright Holder :

© Muhammad Nur Abdullah et al. (2025).

First Publication Right :

© At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan dan Hukum Islam

This article is under:

