



PENGARUH PENGGUNAAN *GAME* EDUKATIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SD

Didit Darmawan¹⁾, Zuhrotul Khoiroh²⁾*

^{1,2)} Universitas Sunan Giri Surabaya

*Corresponding author E-mail: zuhcooo@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

Game edukatif, Minat belajar siswa SD, Motivasi intrinsik, Inovasi media pembelajaran

Globalisasi menjadi faktor teknologi digital di masa kini semakin berkembang. Akibatnya banyak aspek terdampak, tak terkecuali dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Namun, di sisi lain, pembelajaran konvensional yang minim interaksi masih menjadi kendala dalam mempertahankan minat belajar siswa. Rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dapat berdampak pada menurunnya keterlibatan aktif dan hasil belajar. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Studi literatur ini mengkaji fenomena penting dalam pendidikan dasar, yakni upaya meningkatkan minat belajar siswa SD melalui pemanfaatan *game* edukatif sebagai alternatif pembelajaran interaktif di tengah tantangan metode tradisional dan distraksi digital. Penelitian ini difokuskan pada analisis serta sintesis berbagai literatur ilmiah guna mengevaluasi efektivitas *game* edukatif dalam memicu minat belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD). Penggunaan pendekatan studi pustaka, data dikumpulkan dan dikaji secara mendalam dari sumber-sumber yang kredibel. Temuan studi menunjukkan bahwa integrasi *game* edukatif dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap antusiasme siswa. Hal ini terjadi karena komponen permainan mampu membangun suasana belajar yang dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya memperkuat motivasi intrinsik peserta didik. Guru diharapkan dapat terus mengintegrasikan teknologi ini secara strategis untuk memaksimalkan potensi *game* edukatif dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Abstrack

Keywords:

Educational games, Elementary school students' learning interests, Intrinsic motivation, Learning media innovation

Globalization is a factor driving the development of digital technology today. Consequently, many aspects are impacted, including the world of education, particularly the learning process in elementary schools. However, on the other hand, conventional learning with minimal interaction remains a barrier to maintaining student interest in learning. Low student interest in subject matter can impact active engagement and learning outcomes. This condition demands innovative learning media that can adapt to the characteristics of elementary school-aged students. This literature review examines a crucial phenomenon in elementary education: efforts to increase elementary school students' interest in learning through the use of educational games as an interactive learning alternative amidst the challenges of traditional methods and digital distractions. This research focuses on analyzing and synthesizing various scientific literature to evaluate the effectiveness of educational games in stimulating student interest in learning at the elementary school level. Using a literature review approach, data was collected and reviewed in depth from credible sources. The study findings indicate that integrating educational games into learning has a positive impact on student enthusiasm. This occurs because the game component can create a dynamic and interactive learning atmosphere, which ultimately strengthens students' intrinsic motivation. Teachers are expected to continue to integrate this technology strategically to maximize the potential of educational games in achieving optimal learning outcomes.



Pendahuluan

Sekolah berperan sebagai wadah pendidikan formal yang fokus membimbing siswa secara kontinu menuju keberhasilan akademik dan karakter. Untuk mendukung hal ini, sekolah menerapkan pola belajar-mengajar yang terencana sebagai langkah nyata dalam menghadirkan proses pembelajaran yang lebih bermutu dan tepat sasaran. Namun, pelaksanaan pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat dasar, masih menghadapi tantangan signifikan terkait kemampuan mempertahankan fokus dan minat siswa. Permasalahan seringkali berakar pada kritik terhadap kualitas profesionalisme guru, dan berhubungan dengan kemampuan guru untuk menjalankan fungsi mereka sebagai pembimbing yang dapat memotivasi dan mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Kualitas ini sangat dipengaruhi oleh motivasi kerja, kompetensi, dan profesionalisme guru dalam menjalankan tugasnya (Mardikaningsih *et al.*, 2022). Pendekatan bimbingan yang lebih terstruktur, seperti yang diterapkan dalam bentuk konseling dan mentoring, dapat menjadi model pengembangan untuk meningkatkan efektivitas peran guru ini (Rojak *et al.*, 2024; Chada, 2023). Keberhasilan model ini juga bertumpu pada self-efficacy dan keterlibatan guru dalam pengembangan profesional yang berkelanjutan (Pramudya & Mardikaningsih, 2021). Peran guru yang efektif, termasuk dalam gaya mengajar, merupakan faktor kunci dalam menumbuhkan minat belajar siswa (Safitri *et al.*, 2024). Kinerja guru yang optimal dapat dicapai melalui strategi peningkatan motivasi dan disiplin kerja serta didukung oleh kepemimpinan dan lingkungan kerja yang kondusif (Siregar *et al.*, 2023). Peningkatan kualitas guru dan sistem pendidikan merupakan hal yang sangat mendesak untuk memperbaiki mutu pendidikan secara keseluruhan (Zulaiha *et al.*, 2024). Upaya ini memerlukan pengembangan kompetensi diri dan supervisi yang sistematis untuk mewujudkan profesionalisme yang berkelanjutan (Sinambela *et al.*, 2020).

Minat belajar dalam diri siswa sangat mempengaruhi kesuksesan siswa dalam proses belajar, yang merupakan dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa dengan minat yang besar biasanya menunjukkan keterlibatan yang lebih mendalam dan semangat yang kuat untuk menguasai pelajaran. Selain itu, minat ini juga menjadi indikator ketercapaian kompetensi siswa, baik dalam aspek kecerdasan (kognitif), perilaku (afektif), maupun keterampilan fisik (psikomotorik) yang disesuaikan dengan kurikulum. Oleh sebab itu, minat belajar menjadi variabel penting yang harus diperhatikan karena ia merupakan prediktor utama partisipasi dan ketekunan siswa (Ricardo & Meilani, 2017).

Tinggi rendahnya motivasi belajar seseorang tercermin dari berbagai aspek, seperti seberapa besar minat mereka terhadap materi dan sejauh mana mereka percaya pada kemampuan dirinya sendiri. Partisipasi yang proaktif, penghargaan terhadap progres yang dicapai, serta komitmen dalam

menuntaskan tugas-tugas belajar juga menjadi tolok ukur utama. Faktor-faktor ini secara kolektif berkontribusi pada terciptanya lingkungan kelas yang dinamis dan berorientasi pada keberhasilan, karena motivasi yang tinggi mendorong keterlibatan serta ketekunan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ryan & Deci, 2000). Ketertarikan terhadap materi pelajaran merupakan aspek awal yang berpengaruh dalam membentuk minat belajar siswa, yang selanjutnya dapat berkembang menjadi minat individual yang lebih stabil apabila didukung oleh pengalaman belajar yang positif (Hidi & Renninger, 2006). Upaya ini untuk meningkatkan minat belajar, seperti melalui bimbingan belajar, telah menunjukkan dampak yang positif (El-Yunusi *et al.*, 2023). Minat belajar siswa dapat diukur menggunakan empat indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan siswa (Nazirun *et al.*, 2019)

Selain itu, keyakinan diri atau self-efficacy menjadi faktor penentu seberapa besar usaha dan ketekunan siswa dalam menghadapi tugas akademik, karena siswa dengan self-efficacy tinggi cenderung menunjukkan komitmen dan persistensi yang lebih baik dalam belajar (Pajares, 1996; Bandura, 1997). Partisipasi aktif siswa juga mencerminkan tingkat motivasi belajar yang tinggi, yang meliputi keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif selama proses pembelajaran (Fredricks *et al.*, 2004). Dengan demikian, keseluruhan indikator tersebut dapat dipahami sebagai cerminan dari minat dan motivasi belajar siswa yang tinggi, yang secara langsung berkontribusi terhadap efektivitas proses pembelajaran.

Dalam menghadapi tantangan kurangnya interaktivitas di kelas, inovasi dalam media pembelajaran menjadi sangat penting. *Game* edukatif hadir sebagai solusi yang memanfaatkan kegemaran alami anak-anak SD terhadap aktivitas bermain. Secara ilmiah, *game* edukatif didefinisikan sebagai media digital yang menggabungkan prinsip-prinsip pembelajaran dengan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, reward, dan alur cerita yang terstruktur (Premsky, 2001). Penggunaan *game* edukatif bertujuan untuk memicu motivasi intrinsik siswa dengan membuat proses belajar terasa menyenangkan dan relevan. Penggunaan teknologi pembelajaran, termasuk media seperti *game*, terbukti berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Hariani & Sinambela, 2014; Yusuf & Darmawan, 2024). *Game* edukatif memberikan umpan balik instan, yang dalam teori penguatan psikologi belajar menyatakan bahwa perilaku yang dihargai cenderung berulang, dan ini sangat relevan dalam konteks pendidikan di tingkat SD (Skinner, 1953).

Penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator kunci yang menjamin efektivitasnya (Egenfeldt-Nielsen, 2007). Indikator tersebut mencakup desain instruksional yang harus memastikan relevansi materi *game* dengan kurikulum pelajaran. Selain itu, *game* harus memiliki fitur gamifikasi yang mencakup pemberian umpan balik instan dan sistem reward atau poin untuk memicu rasa pencapaian (Deterding *et al.*, 2011). Penerapan metode

pembelajaran yang tepat, termasuk yang inovatif, terbukti memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa (Juliansyah & Darmawan, 2025). Terakhir, Interaksi dan Pengalaman Pengguna harus diukur melalui daya tarik visual, interaktivitas, dan kemudahan pengoperasian *game*, yang semuanya esensial untuk menarik perhatian siswa SD. Kesesuaian indikator-indikator ini dengan kebutuhan psikologis siswa SD menentukan seberapa efektif *game* edukatif tersebut dalam memengaruhi minat mereka. Kolaborasi inklusif dalam pendidikan, termasuk dukungan masyarakat terhadap program studi, juga menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif (Sajjapong *et al.*, 2025; Majid *et al.*, 2023). Selain itu, peran serta orang tua, khususnya dalam mengelola pengaruh teknologi, sangat krusial untuk mendukung keberhasilan belajar (Masfufah & Darmawan, 2023).

Secara keseluruhan, motivasi belajar merupakan faktor yang sangat kompleks, tetapi juga sangat berpengaruh terhadap hasil pendidikan. *Game* edukatif merupakan sarana inovatif untuk menumbuhkan minat belajar, yang merupakan komponen krusial dari motivasi, maka mengkaji peran *game* edukatif dalam memengaruhi minat belajar siswa SD menjadi sangat penting. Berdasarkan paparan tersebut, penulisan ini difokuskan pada analisis dampak penerapan *game* edukasi terhadap antusiasme belajar siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan perspektif baru mengenai faktor pendukung minat belajar guna membangun ekosistem pendidikan yang efektif dan mampu mendorong capaian akademik yang lebih baik.

Metode

Studi ini menerapkan desain penelitian kualitatif melalui metode studi kepustakaan guna mengevaluasi kontribusi edukatif bagi antusiasme belajar siswa Sekolah Dasar. Langkah-langkah penelitian mencakup peninjauan komprehensif terhadap landasan teori, referensi pustaka, serta literatur ilmiah yang sejalan dengan topik bahasan. Data penelitian yang bersifat naratif dikumpulkan dari berbagai jurnal ilmiah dan dokumen relevan lainnya. Dalam kajian ini, gim edukatif diposisikan sebagai variabel independen, sedangkan minat belajar siswa menjadi variabel dependen. Melalui teknik deskriptif-kualitatif, analisis dilakukan untuk mendalami kaitan antarkedua variabel tersebut, dengan harapan dapat memberikan masukan strategis bagi efisiensi sistem pendidikan di masa depan.

Hasil dan Pembahasan

Studi ini menyoroti peran strategis *game* edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar anak di tingkat pendidikan dasar. Mengingat minat adalah faktor internal yang menentukan keterlibatan siswa, penggunaan media interaktif ini bertujuan untuk menguatkan aspek fokus dan kegembiraan dalam proses belajar. Guna mendukung argumen tersebut, sebanyak sepuluh karya ilmiah yang kredibel telah diidentifikasi melalui Google Scholar untuk dijadikan objek tinjauan dalam penelitian ini.

1. M. Hadi Fauzi, Ejen Jenal Mutaqin, Ajang Rusmana, dan De Budi Irwan Taofik (2022)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan *game* edukasi sebagai media instruksional terhadap antusiasme belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain True Experimental (Posttest Only Control Design), peneliti melibatkan dua kelompok subjek dari SDN 2 Lengkongjaya. Sampel terdiri dari 40 siswa yang terbagi secara merata ke dalam kelas eksperimen (VB) dan kelas kontrol (VA). Temuan riset mengonfirmasi bahwa (1) implementasi *game* edukatif berjalan secara efektif, (2) terdapat perbedaan tingkat ketertarikan belajar yang mencolok antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta (3) penggunaan media *game* tersebut terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPA siswa.

2. Nadhirotuz Zulfah (2023)

Studi ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji pemanfaatan *game* edukatif berbasis Wordwall untuk menstimulasi minat belajar di kelas III SD Negeri 2 Karanggintung. Data diolah secara komprehensif (kualitatif dan kuantitatif) dengan instrument lembar observasi, ditemukan bahwa penggunaan media interaktif ini memberikan dampak positif yang besar. Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar yang sangat signifikan setelah platform Wordwall diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Wayan Widiana (2022)

Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis *game* based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Rancangan penelitian yang digunakan adalah non equivalent post-test only control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Gugus IV Kecamatan Sukasada yang berjumlah 95 siswa. Sampel diambil dengan teknik random sampling dengan jumlah 50 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dan lembar tes. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan uji manova (multivariate analysis of varians). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar dan pemahaman konsep siswa antara kelompok siswa yang menerapkan *game* based learning dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Disimpulkan bahwa penerapan *game*-based learning dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.

4. Linda Nur Zakiyah dan Rarasaning Satianingsih (2024)

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi berbasis aplikasi Wordwall terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Metode penelitiannya adalah deskriptif kuantitatif, populasinya adalah Seluruh siswa kelas IV SDN

Margorejo 1/403 Surabaya, sampelnya 27 siswa kelas IV (menggunakan teknik total sampling). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta relevan dengan karakteristik siswa SD di era digital.

5. Andi Hardian Dwi Putra dan Sitti Jauhari (2021)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara penggunaan e-learning berbasis *game* dengan tingkat minat belajar siswa kelas V. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian terdiri atas 23 siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket serta dokumentasi pendukung. Analisis data meliputi statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan E-learning berbasis *game* dengan minat belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 261 Tarasu Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone.

6. Izzatur Rifqah dan Sri Lestari Handayani (2025)

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hasil integrasi pendekatan pembelajaran melalui permainan menggunakan aplikasi Pendidikan dalam meningkatkan minat siswa dalam memperoleh pengetahuan. Studi ini mengadopsi metode kuantitatif, menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan struktur kelompok kontrol yang tidak setara yang mencakup penilaian pretest dan posttest. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 44 siswa kelas empat dari SDN Pulau Kelapa 02 Pagi. Mereka dipilih menggunakan purposive sampling dan dibagi rata menjadi dua tim: kelompok eksperimen (Kelas IVB, 22 siswa) dan kelompok kontrol (Kelas IVA, 22 siswa). Mereka dikumpulkan menggunakan kuesioner minat belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dan diformat menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggabungan pembelajaran berbasis *game* melalui Educandy dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dengan menciptakan lingkungan kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan yang mendorong partisipasi aktif.

7. Mora Fatma, Indros Piliati, Budiarti, Iwan Putra, Molli Wahyuni dan Masrul (2022)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan edukatif mempengaruhi minat belajar siswa kelas V SDN 018 Ujungbatu pada konten Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 siswa SDN 018 Ujungbatu. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linier. Dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif tersebut memengaruhi minat belajar siswa kelas V SDN 018 Ujungbatu sebagai inovasi dalam pembelajaran PPKN.

8. Melinda Tesalonika Pangaribuan dan Oktian Fajar Nugroho (2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media quiziz dalam pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Duri Kepa 03 terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif survei yang dilakukan melalui teknik angket dan tes, serta pengamatan dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini sejumlah 30 siswa, dipilih dengan sampling purposif. Proses analisis data melalui uji independent sampel t-test, terlihat bahwa penerapan media quiziz dalam pembelajaran, terbukti memberikan dampak signifikan untuk minat belajar siswa.

9. Ayu Komang Srilaksmi, Ni Made Anggreni, dan Ni Kadek Supadmini (2025)

Studi ini berupaya untuk menganalisis dampak penerapan media ular tangga untuk meningkatkan minat siswa di pembelajaran IPAS. Studi kuantitatif ini berfokus pada siswa kelas IV SDN 2 Sibanggede yang terdiri dari dua kelompok (eksperimen dan control). Data kuesioner melewati proses pengujian statistik dengan alat SPSS, yang ditemukan dari hasil uji t bahwa penggunaan media ular tangga memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap peningkatan minat siswa.

10. Nur Aisyah Putri dan Rizky Pratama (2025)

Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana media Quiziz mampu memengaruhi minat belajar pada siswa kelas V Sekolah Dasar di Jakarta Barat. Metode survei diterapkan pada penelitian kuantitatif di SDN Wijaya Kusuma 01 dengan 32 siswa terlibat. Pengolahan data dilakukan secara statistik, hasil akhir menunjukkan bahwa penggunaan media Quiziz terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa selama proses belajar.

Tabel 1. Studi tentang Pengaruh penggunaan *Game* Edukatif terhadap Minat Belajar Siswa SD

Peneliti	Lokasi Penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama
Fauzi <i>et al.</i> (2022)	SDN 2 Lengkongjaya	Evaluasi penggunaan media <i>game</i> edukatif pada peningkatan minat siswa pelajaran IPA.	<i>Game</i> edukatif terbukti efektif dan berdampak signifikan untuk peningkatan minat belajar IPA.
Zulfa (2023)	SD Negeri 2 Karanggintung.	Evaluasi penggunaan Wordwall untuk memicu	Implementasi Wordwall secara bertahap menunjukkan tren

Peneliti	Lokasi Penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama
		ketertarikan belajar siswa kelas III.	kenaikan minat belajar.
Widiana (2022)	SD Gugus IV Kecamatan Sukasada	Korelasi <i>game-based learning</i> dengan penguasaan konsep dan minat belajar sains.	<i>Game-based learning</i> meningkatkan minat belajar dan pemahaman konseptual secara bermakna.
Zakiah dan Satianingsih (2024)	SDN Margorejo 1/403 Surabaya.	Analisis Wordwall sebagai media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa SD.	Pemanfaatan Wordwall secara nyata meningkatkan ketertarikan siswa.
Putra dan Jauhari (2021)	SD Negeri 261 Tarasu	Hubungan <i>e-learning berbasis game</i> dengan minat belajar IPAS siswa kelas V.	Terdapat korelasi positif dan signifikan antara <i>e-learning berbasis game</i> dan minat belajar.
Rifqah dan Handayani (2025)	SDN Pulau Kelapa 02 Pagi	Sinergi aplikasi Educandy untuk meningkatkan minat belajar.	Educandy mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara signifikan.
Fatma et al. (2022)	SDN 018 Ujungbatu	Kontribusi penggunaan <i>game</i>	Teridentifikasi adanya kaitan

Peneliti	Lokasi Penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama
		edukasi pada minat belajar mata pelajaran PPKN.	yang positif antara media permainan dengan peningkatan minat siswa.
Pangaribuan dan Nugroho (2024)	SD Negeri Duri Kupa 03	Media Quiziz dalam meningkatkan minat siswa di pembelajaran IPA.	Dampak signifikan ditunjukkan oleh media quiziz dalam meningkatkan minat siswa.
Srilaksmi et al. (2025)	SDN 2 Sibanggede	Peningkatan minat belajar melalui media ulat tangga pada pelajaran IPAS.	Media ular tangga mampu menunjukkan dampak secara signifikan dalam peningkatan minat siswa.
Putri dan Pratama (2025)	SDN Wijaya Kusuma 01	Media Quiziz dalam meningkatkan minat belajar.	Media Quiziz efektif meningkatkan minat siswa dalam proses belajar.

Unipa Surabaya

Berdasarkan tinjauan riset sebelumnya, Fauzi *et al.* (2022); Zulfa (2023); Widiana (2022); Zakiyah dan Satianingsih (2024); Rifqah dan Handayani (2025); Putra dan Jauhari (2021) mengonfirmasi bahwa *game* edukatif digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan teknologi seperti Wordwall dan Educandy menawarkan lingkungan belajar yang lebih efektif dibandingkan metode searah. Transformasi ini menjadi sangat penting pada mata pelajaran teoretis seperti PPKN, yakni permainan edukatif berfungsi sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Keterkaitan yang erat antara minat belajar dengan hasil akademik pada jenjang pendidikan lanjutan juga telah dibuktikan (Wafa &

Darmawan, 2025). Sebagaimana temuan Fatma *et al.* (2022), pendekatan berbasis permainan terbukti mampu mengubah persepsi siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka secara substansial.

Memperluas temuan tersebut, berbagai penelitian mutakhir menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, baik digital maupun non-digital, berimplikasi nyata terhadap penguatan minat belajar siswa sekolah dasar. Pangaribuan dan Nugroho (2024) melaporkan bahwa integrasi platform Quizizz dalam pembelajaran IPA meningkatkan minat belajar melalui evaluasi interaktif yang mengaktifasi keterlibatan kognitif dan afektif. Selaras dengan temuan tersebut, Putri dan Pratama (2025) menegaskan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya memperkuat antusiasme belajar, tetapi juga mempertahankan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, Srilaksmi *et al.* (2025) menunjukkan bahwa media permainan konvensional seperti ular tangga tetap memiliki daya pedagogis yang tinggi dalam meningkatkan minat belajar IPAS, menandakan bahwa unsur permainan terlepas dari medianya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Data hasil studi mengonfirmasi bahwa *game* edukatif menjadi solusi efektif untuk mendongkrak minat belajar di jenjang SD. Siswa cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan partisipasi yang lebih aktif saat belajar melalui media permainan daripada mengikuti cara mengajar konvensional. Suasana interaktif yang tercipta mampu menghilangkan kejenuhan, sehingga siswa dapat memahami materi tanpa merasa terbebani. Dorongan untuk terus belajar muncul secara alami berkat elemen tantangan dan umpan balik yang tersedia di dalam *game*. Dorongan ini semakin kuat ketika didukung oleh faktor eksternal, seperti gaya mengajar guru dan dukungan orang tua yang merupakan pondasi penting dalam menumbuhkan minat (Safitri & Darmawan, 2023). Secara keseluruhan, pemanfaatan *game* edukatif memberikan kontribusi besar dalam membangun ekosistem belajar yang menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Temuan ini memberikan dukungan empiris terhadap teori motivasi, di mana keterlibatan emosional dan ketertarikan siswa menjadi kunci utama munculnya minat belajar. Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan kolaboratif dan inovatif semakin diperlukan dalam pendidikan modern (Hariani *et al.*, 2024). Sejalan dengan landasan konstruktivisme, proses edukasi akan terasa lebih esensial jika siswa mengeksplorasi informasi secara mandiri melalui metode yang interaktif dan relevan. Keunggulan gim edukatif terletak pada kemampuannya menyajikan pengalaman tersebut, di mana batas antara belajar dan bermain menyatu untuk membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri (Piaget, 1972). Eksplorasi mandiri ini juga dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor, termasuk media pembelajaran, metode pembelajaran, dan dukungan orang tua dalam membentuk minat belajar siswa (Laili *et al.*, 2024). Pemilihan model pembelajaran yang

tepat, yang relevan juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (Almaghfiroh & Darmawan, 2025).

Di samping itu, perspektif behavioristik memperkuat temuan ini melalui konsep reinforcement atau penguatan. Skinner (1953) menjelaskan bahwa pemberian apresiasi berupa skor, poin, dan respons balik dalam *game* efektif dalam memicu motivasi serta antusiasme siswa. Perubahan dan penguatan motivasi ini juga merupakan fokus penting dalam upaya transformasi pengelolaan Pendidikan (Hariani *et al.*, 2025). Konsisten dengan riset terdahulu, media berbasis permainan terbukti mampu mengoptimalkan fokus dan ketertarikan peserta didik karena selaras dengan fase perkembangan anak yang cenderung eksplanatif terhadap dunia bermain. Oleh karena itu, *game* edukasi bertransformasi dari sekadar alat hiburan menjadi instrumen pedagogis yang ampuh untuk memupuk semangat belajar.

Secara praktis, studi ini memberikan implikasi strategis bagi pendidikan dasar. Pendidik disarankan mengintegrasikan gim edukatif sebagai solusi untuk menyederhanakan materi yang kompleks atau membosankan, sekaligus menciptakan iklim kelas yang inovatif dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Bagi institusi sekolah, hasil ini dapat menjadi landasan dalam merumuskan kebijakan kurikulum berbasis teknologi yang terukur. Kebijakan semacam ini perlu diiringi dengan pembangunan literasi digital yang komprehensif, termasuk literasi digital berbasis nilai, yang dapat berdampak positif pada kesehatan mental dan perilaku sosial siswa (Khayru *et al.*, 2025). Bagi peneliti mendatang, kajian ini dapat dikembangkan untuk mengevaluasi dampak gim terhadap variabel lain seperti daya cipta, ketajaman berpikir kritis, maupun prestasi akademik secara umum. Dampak terhadap prestasi akademik ini tidak terlepas dari faktor lain seperti peran lingkungan keluarga yang mendukung (Rahmaniyah & Darmawan, 2025). Dapat disimpulkan bahwa potensi besar gim edukatif akan tercapai maksimal jika didesain secara presisi sesuai target kurikulum. Pendekatan ini juga memerlukan strategi pengajaran yang inovatif dari para pendidik, termasuk dalam mengatasi tantangan perilaku siswa dan membangun kedisiplinan belajar (Alfaaza *et al.*, 2025; Azizah & Darmawan, 2025), serta peningkatan kesadaran dan keterampilan siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi masa depan (Zahid *et al.*, 2025).

Kesimpulan

Game edukatif dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar merupakan instrumen pedagogis yang efektif untuk peningkatan minat belajar siswa. Secara teoretis, efektivitas media ini didorong oleh sinkronisasi antara elemen permainan dengan kebutuhan psikologis anak usia dasar, yang mencakup keinginan untuk bermain, kebutuhan akan pengakuan melalui *reward*, dan interaksi

yang dinamis. Analisis terhadap berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti *Wordwall*, *Educandy*, maupun media berbasis permainan lainnya secara konsisten meningkatkan indikator keterlibatan siswa, mulai dari ketertarikan materi hingga tanggung jawab dalam proses belajar. Dengan demikian, *game* edukatif bukan sekadar media hiburan, melainkan katalisator yang mampu mengubah paradigma pembelajaran pasif menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan berorientasi pada motivasi intrinsik

Daftar Pustaka

- Alfaaza, M. F., Rofiuddin, A. N., & Darmawan, D. (2025). Strategies of Islamic Religious Education Teachers in Overcoming Students' Habit of Swearing and Profanity (Study on Formal and Non-Formal Educational Institutions). *Journal of Islamic Elementary Education*, 3(2), 340-349.
- Almaghfiroh, Z. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Tingkat Madrasah Tsanawiyah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 104-119.
- Azizah, C., & Darmawan, D. (2025). The Influence of Literacy Culture, Family Roles, and Learning Discipline on Student Learning Achievement at MA Tanada Waru Sidoarjo. *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 167-182.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: Freeman.
- Chada, N. S. (2023). Structured Evaluation in Mentoring Programs for Student Career Development in Higher Education. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 2(3), 64-71.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From *Game* Design Elements to *Gamefulness*: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2007). Educational *Games*: Design Fundamentals. *Aarhus: Aarhus University Press*, 5(10), 50-59.
- El-Yunusi, M. Y. M., Darmawan, D., Al Mursyidi, B. M., Firmansyah, B., Arrozi, F., Rafiuddin, A., Kholid, K., & Haqiqi, F. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Kegiatan Bimbingan Belajar Gratis di Desa Suko Kecamatan Sukodono. *Jurnal Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 35-46.
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A. & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 134-141.
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media *Game* Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68-77.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Education Research*, 74(1), 59-109.
- Hariani, M., & Sinambela, E. A. (2014). Media Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Indonesia*, 1(1).
- Hariani, M., Darmawan, D., Mardikaningsih, R., Fajarudin, M., Rahayu, A., Karwati, K., Ratnawati, I., Santoso, B., & Parji, P. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Pendekatan Kolaboratif dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 35-48.

- Hariani, M., Mardikaningsih, R., Darmawan, D., Nuraini, R., & Halizah, S. N. (2025). Transformational Leadership, Student Participation, and Campus Digital Communication: A Systematic Review of Green Management Implementation in Higher Education. In *Proceeding of International Management Conference and Progressive Papers*, 3(1).
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The Four Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127.
- Juliansyah, A. D., & Darmawan, D. (2025). Dampak Metode Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 34137–34145.
- Khayru, R. K., Issalillah, F., Mardikaningsih, R., Putra, A. R., & Darmawan, D. (2025). The Impact of Islamic Digital Literacy on College Students Mental Health and Charity Behavior. In *Proceedings of International Conference on Educational Management*, 3(1), 103-113.
- Laili, N., Darmawan, D., & El Yunusi, M. Y. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran, dan Dukungan Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa SMP Buana Waru Sidoarjo. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 260-271.
- Majid, A. B. A., Shofiyah, R., Masnawati, E., Masfufah, M., & Safira, M. E. (2023). The Society's Response to the Intentions of Studying the Islamic Religious Education Program. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 4(3), 7–12.
- Mardikaningsih, R., Sinambela, E. A., & Mendrika, V. (2022). The Role of Work Motivation, Competency, and Professionalism on Teacher Performance. *Ekonomi, Keuangan, Investasi dan Syariah (EKUITAS)*, 4(1), 250-255.
- Masfufah, M., & Darmawan, D. (2023). The Role of Parents in Preventing Gadget Addiction in Early Childhood. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 3(3), 47-51.
- Nazirun, N., Gazali, N., & Fikri, M. (2019). Minat Belajar terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP YLPI Pekanbaru. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 119-126.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Pajares, F. (1996). Self-Efficacy Beliefs in Academic Setting. *Review of Educational Research*, 66(4), 543-578.
- Pangaribuan, M. T., & Nugroho, O. F. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41-47.
- Pramudya, G., & Mardikaningsih, R. (2021). Teacher Self-Efficacy and Engagement in Professional Development. *Journal of Social Science Studies*, 1(1), 233-238.
- Premsky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Putra, A. H. D., & Jauhari, S. (2021). Hubungan Penggunaan E-Learning Berbasis *Game* dengan Minat Belajar IPAS Kelas V SDN 261 Tarasu. *Journal of Primary Education Innovation and Research*, 1(2), 68-76.
- Putri, N. A., & Pratama, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Jakarta Barat. *Nusantara Education and Innovation Journal*, 2(3), 129-138.
- Rahmaniyah, S. B., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Madrasah Tsanawiyah (MTS). *Jurnal Edukasi dan Literasi Pendidikan*, 6(3).
- Rifqah, I. & Handayani, S. L. (2025). Pengaruh *Game Based Learning* berbantuan Educandy terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 479-491.

- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-201.
- Rojak, J. A., Fajar, A. S. M., & Darmawan, D. (2024). A Comprehensive Review of Counseling's Contribution to Student Character Development in University Education. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 6(1), 13–18.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Motivation. Classic Definition and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Safitri, S. M. & D. Darmawan. (2023). Enhancing Students' Learning Interest: The Role of Teacher's Teaching Style and Parental Support at SD Negeri Wadungasri Waru Sidoarjo. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 4(2), 1343-1352.
- Safitri, S. M., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Gaya Mengajar Guru, Dukungan Orang Tua dan Kepercayaan Diri terhadap Minat Belajar Siswa. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 14(1), 77-90.
- Sajjapong, T., Irfan, M., & Rojak, J. A. (2025). Fostering Multicultural Collaboration in Higher Education through Inclusive Communication. *Journal of Science, Technology and Society (SICO)*, 6(1), 25–38.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan.
- Sinambela, E. A., Mardikaningsih, R., Arifin, S., & Ayu, H. D. (2020). Development of Self Competence and Supervision to Achieve Professionalism. *Journal of Islamic Economics Perspectives*, 1(2), 33-42.
- Siregar, Z. A. B., Akmal, S., Mohzana, M., Rahman, K., & Putra, F. T. (2023). Islamic Boarding School Leadership and Work Environment on Teacher Performance. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(3), 420-435.
- Srilaksmi, A. K., Anggreni, N. M., & Supadmini, N. K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi IPAS Kelas 4 di SD Negeri 2 Sibanggede Abiansemal Badung. *Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan*, 8(3), 367-379.
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 92-104.
- Widiana, W. (2022). *Game* Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.
- Yusuf, M., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran dan Gaya Mengajar terhadap Minat Belajar Siswa SMA Al Azhar Tanjung Bumi Bangkalan. *Hikamatzu| Journal of Multidisciplinary*, 1(1), 195-206.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media *Game* Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11.
- Zulaiha, E., Sari, D. N., Rahmat, M., Azzahra, D., & Lestari D. (2024). Analisis Tantangan Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Riset*, 5(1), 635-342.
- Zahid, R. A., Fajar, A. S. M., Fauzi, A., El-Yunusi, M. Y. M., Darmawan, D., & Abror, S. (2025). Upaya Meningkatkan Kesadaran dan Keterampilan Mahasiswa dalam Menghadapi Era Kecerdasan Buatan di Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Ibnu Sina*, 4(2), 129-139.
- Zakiyah, L. N., & Satianingsih, R. (2024). Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Margorejozakiyah 01/403 Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 559-573.