

PEMANFAATAN PERMAINAN EDUKATIF DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Elok Lutfiyah Masruroh¹, Faradianti Shevila², Nur Afifah³, Aris Singgih Budiarmo⁴, M
Sulthon Masyhud⁵

eloklupi@gmail.com¹, alivehs20@gmail.com², avogato39@gmail.com³,
singgiharis.fkip@unej.ac.id⁴, msulthon.fkip@unej.ac.id⁵

Universitas Jember

Article Info

Article history:

Published Juni 30, 2025

Kata Kunci: Permainan Edukatif Digital, Motivasi Belajar, Studi Literatur.

Keywords: *Digital Educational Games, Learning Motivation, Literature Study.*

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan bagaimana permainan edukatif digital digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan permainan edukatif digital seperti Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall, motivasi belajar siswa dapat meningkat. Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan ini juga membantu siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kesimpulan dari penelitian ini terbukti dari berbagai temuan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan permainan digital dalam pembelajaran.

ABSTRACT

This study explains how digital educational games are used to increase students' learning motivation in elementary schools. The method used in this research is a literature study. The conclusion of this study is that by using digital educational games such as Kahoot!, Quizizz, and Wordwall, students' learning motivation can be improved. In addition to enhancing learning motivation, these games also help students become more active and engaged in classroom activities. The conclusion of this study is evident from various findings of previous research related to the use of digital games in learning.

1. PENDAHULUAN

Permainan edukatif digital merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur edukatif dan hiburan melalui perangkat digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Secara umum, permainan edukatif digital dirancang tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan materi ajar sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan siswa. Menurut Susanto dan Kartowagiran (2020), permainan edukatif digital mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan cara yang menarik. Hapsari et al. (2021) menambahkan bahwa media berbasis digital efektif dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran,

terutama pada siswa usia sekolah dasar.

Motivasi belajar menjadi salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Siswa dengan motivasi tinggi akan lebih mudah menerima materi pelajaran, menunjukkan semangat belajar yang tinggi, serta memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, senang bermain, dan menyukai tantangan menjadi dasar perlunya pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi. Putri dan Wibowo (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu, Lestari et al. (2022) menemukan bahwa pendekatan yang tepat dan sesuai usia akan memengaruhi sikap dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam hal ini, permainan edukatif digital hadir sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif. Permainan ini dapat memicu rasa penasaran, memberikan umpan balik langsung, dan menimbulkan kepuasan ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan dalam game. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif yang terintegrasi dalam pembelajaran mampu mengubah sikap siswa terhadap materi pelajaran yang awalnya dianggap sulit atau membosankan menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Wahyuni dan Prasetyo (2023) menyebutkan bahwa siswa lebih termotivasi saat materi diajarkan menggunakan permainan digital interaktif yang mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat.

Contoh aplikasi permainan edukatif digital yang sesuai untuk siswa SD sangat beragam dan mudah diakses. Aplikasi seperti Kahoot!, Wordwall, Quizizz, dan Belajar Matematika SD telah banyak digunakan dalam lingkungan pendidikan. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya menawarkan kuis dan soal latihan, tetapi juga fitur game yang mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, banyak pengembang lokal yang menciptakan permainan edukatif berbasis kurikulum nasional, sehingga semakin relevan dengan kebutuhan siswa Indonesia.

Agar pemanfaatan permainan edukatif digital dapat berjalan optimal, guru perlu merancang strategi implementasi yang terencana dan sistematis. Pemilihan jenis permainan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan materi, serta karakteristik siswa. Guru juga perlu memastikan bahwa penggunaan permainan tidak mengalihkan fokus dari pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan. Pelatihan guru dalam penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sangat penting agar permainan edukatif dapat dimanfaatkan secara maksimal di kelas.

Evaluasi terhadap dampak penggunaan permainan edukatif digital juga menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Guru perlu melakukan observasi dan asesmen terhadap perubahan perilaku siswa, tingkat partisipasi, serta hasil belajar setelah penggunaan permainan. Evaluasi ini dapat menjadi dasar pengembangan pembelajaran ke depan yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh pemanfaatan permainan edukatif digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Fokus pembahasan mencakup pengertian permainan edukatif digital, pentingnya motivasi belajar siswa SD, peran permainan dalam peningkatan motivasi, aplikasi permainan edukatif yang relevan, strategi implementasi oleh guru, serta dampak dan evaluasi penggunaan permainan dalam pembelajaran. Artikel ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era digital.

2. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi literatur (literature study). Studi literatur dalam penelitian ini merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber pustaka, membaca, mencatat, serta mengelola data penelitian secara objektif, sistematis, analitis, dan kritis mengenai pemanfaatan permainan edukatif digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki tahapan persiapan yang serupa dengan penelitian lapangan, namun berbeda pada sumber dan cara pengumpulan datanya. Data diperoleh dari hasil telaah pustaka, yang mencakup buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan hasil penelitian terdahulu, dan sumber daring yang relevan dengan variabel penelitian, yaitu permainan edukatif digital dan motivasi belajar siswa SD.

Selama proses studi literatur, peneliti membaca dan memahami berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian mencatat bagian-bagian penting yang berkaitan langsung dengan topik. Data yang dikumpulkan adalah data sekunder, yaitu data yang sudah tersedia dan dipublikasikan, baik dalam bentuk cetak maupun digital.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi (content analysis). Proses analisis dimulai dengan menyeleksi sumber-sumber literatur berdasarkan tingkat relevansi, yang dikategorikan menjadi sangat relevan, relevan, dan cukup relevan terhadap fokus penelitian. Selanjutnya, peneliti mempertimbangkan tahun terbit masing-masing sumber, dimulai dari sumber paling mutakhir kemudian berangsur-angsur mundur ke tahun sebelumnya.

Langkah berikutnya adalah membaca abstrak dari masing-masing artikel atau publikasi untuk menilai kesesuaian isu yang dibahas dengan fokus permasalahan dalam penelitian ini. Setelah itu, peneliti mencatat bagian-bagian penting yang berkaitan dengan pemanfaatan permainan edukatif digital dan motivasi belajar siswa, kemudian mengelompokkannya ke dalam tema-tema yang mendukung penyusunan pembahasan.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan sintesis data yang valid dan relevan dalam menjelaskan bagaimana permainan edukatif digital berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, diperoleh gambaran bahwa pemanfaatan permainan edukatif digital berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Proses pengumpulan data dimulai dengan pencarian berbagai sumber pustaka yang relevan secara online maupun offline, kemudian dilakukan analisis isi secara sistematis terhadap temuan-temuan dari penelitian terdahulu yang membahas penggunaan permainan edukatif digital seperti Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall dalam konteks pembelajaran di SD. Data yang diperoleh kemudian diorganisasi berdasarkan relevansi dan kesesuaian dengan fokus penelitian untuk memastikan keakuratan dan kebermanfaatannya dalam membangun argumen.

Pelaksanaan penggunaan permainan edukatif digital dalam pembelajaran umumnya melibatkan tahap-tahap seperti pemilihan aplikasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, penyusunan strategi pembelajaran yang terencana oleh guru, serta fasilitasi penggunaan permainan yang bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif dan interaksi siswa. Permainan digital memberikan tantangan dan umpan balik secara instan, yang mampu memicu motivasi intrinsik siswa untuk berkompetisi secara sehat dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Studi Wahyuni dan Prasetyo (2023) menguatkan temuan ini dengan menyatakan bahwa siswa yang menggunakan media permainan digital

menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan aktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, penggunaan permainan edukatif digital juga membantu siswa mengolah hasil pemikiran mereka sendiri melalui interaksi yang bersifat kolaboratif maupun individual. Dengan fitur-fitur interaktif seperti quiz, matching, dan leaderboard, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam proses belajar, baik saat menjawab pertanyaan maupun berdiskusi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Handayani dan Pratama (2022) yang menyebutkan bahwa media seperti Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa karena materi dikemas secara menarik dan dinamis. Peran guru sangat krusial dalam mengelola proses ini agar penggunaan permainan tetap fokus pada pencapaian kompetensi dasar serta tidak mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran utama.

Selain itu, penggunaan permainan edukatif digital juga membantu siswa mengolah hasil pemikiran mereka sendiri melalui interaksi yang bersifat kolaboratif maupun individual. Dengan fitur-fitur interaktif seperti quiz, matching, dan leaderboard, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam proses belajar, baik saat menjawab pertanyaan maupun berdiskusi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Handayani dan Pratama (2022) yang menyebutkan bahwa media seperti Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa karena materi dikemas secara menarik dan dinamis. Peran guru sangat krusial dalam mengelola proses ini agar penggunaan permainan tetap fokus pada pencapaian kompetensi dasar serta tidak mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran utama.

Lebih jauh lagi, berbagai literatur terkini juga menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif digital mencakup aspek-aspek yang lebih luas dan mendalam dalam konteks pembelajaran siswa sekolah dasar. Media seperti Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan antusias, tetapi juga mendorong keterlibatan kritis dan kompetisi sehat yang esensial untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Penelitian menunjukkan bahwa unsur kesenangan dalam permainan digital merupakan kunci utama untuk menarik minat siswa dan mempertahankan fokus belajar mereka. Hal ini dibuktikan melalui pendekatan Joyful Learning berbasis media digital yang tidak hanya mengatasi rendahnya ketertarikan siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka.

Permainan digital juga menyediakan beragam bentuk umpan balik instan dan adaptif, seperti skor, indikator benar/salah, dan visualisasi progres. Umpan balik semacam ini sangat efektif untuk memandu pemahaman siswa karena bersifat multisensori dan langsung. Bahkan, dengan fitur adaptif, permainan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan atau mengulang materi yang belum dikuasai siswa, sehingga mendukung praktik asesmen formatif secara berkelanjutan.

Peran guru dalam konteks ini pun semakin luas, tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai kurator dan pengarah proses pembelajaran. Guru perlu cermat dalam memilih permainan yang relevan, memberikan instruksi yang jelas, serta memandu diskusi reflektif pasca permainan. Ini penting agar siswa tidak hanya menikmati proses bermain, tetapi juga mampu mengaitkan pengalaman tersebut dengan pemahaman materi yang lebih mendalam.

Di samping itu, permainan edukatif digital juga mampu menumbuhkan keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi. Sistem skor dan leaderboard dapat mendorong persaingan positif, sementara permainan berbasis tim mengembangkan kerja sama dan keterampilan sosial siswa. Pendekatan yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SD, seperti antarmuka yang sederhana, narasi menarik, serta durasi yang sesuai dengan rentang perhatian mereka, akan mendukung pengalaman belajar yang optimal. Dukungan

guru sebagai pembimbing dan fasilitator refleksi tetap menjadi kunci untuk memastikan bahwa permainan digital bukan sekadar hiburan, tetapi juga alat belajar yang efektif dan bermakna.

Lebih lanjut, motivasi belajar yang meningkat berdampak positif pada sikap dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permainan edukatif digital tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif secara sehat. Fitur penghargaan instan dan skor yang ditampilkan memberikan dorongan tambahan yang memperkuat motivasi siswa untuk terus berusaha dan menyelesaikan tantangan pembelajaran. Penelitian Putri dan Wibowo (2020) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menarik dan sesuai usia siswa berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD.

Dengan demikian, hasil analisis studi literatur ini menegaskan bahwa pemanfaatan permainan edukatif digital merupakan strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini memungkinkan siswa menjadi lebih aktif, terlibat secara langsung, serta meningkatkan kemampuan belajar mandiri maupun kolaboratif. Implementasi permainan edukatif digital harus dilakukan secara terencana dengan dukungan pelatihan bagi guru agar potensi positif dari media ini dapat dioptimalkan secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, hasil analisis studi literatur ini menegaskan bahwa pemanfaatan permainan edukatif digital merupakan strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini memungkinkan siswa menjadi lebih aktif, terlibat secara langsung, serta meningkatkan kemampuan belajar mandiri maupun kolaboratif. Implementasi permainan edukatif digital harus dilakukan secara terencana dengan dukungan pelatihan bagi guru agar potensi positif dari media ini dapat dioptimalkan secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif digital merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Permainan seperti Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, keterlibatan emosional, serta kompetisi dan kolaborasi yang sehat di antara siswa. Fitur-fitur interaktif dan umpan balik instan yang ditawarkan permainan digital terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan rasa ingin tahu siswa, sekaligus memperkuat pemahaman materi secara lebih mendalam.

Selain itu, permainan edukatif digital juga mendukung proses belajar mandiri maupun kolaboratif dengan tetap memperhatikan karakteristik perkembangan siswa SD. Peran guru sangat penting dalam merancang strategi implementasi permainan secara terencana agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Dengan demikian, pemanfaatan permainan edukatif digital bukan sekadar sarana hiburan, melainkan dapat menjadi media pembelajaran yang bermakna, adaptif, dan relevan dalam konteks pendidikan abad ke-21.

Sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Tahapan-tahapan ini membuat siswa lebih terlibat secara aktif dan termotivasi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Kamil, M. R., & Safrul. (2023). Peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II sekolah dasar melalui pendekatan Joyfull Learning berbasis picture cards digital. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 403–408. [https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62055:contentReference\[oaicite:0\]{index=0}](https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62055:contentReference[oaicite:0]{index=0})

- Kamil, M. R., & Safrul. (2023). Peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas II sekolah dasar melalui pendekatan Joyfull Learning berbasis picture cards digital. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 403–408. [https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62055:contentReference\[oaicite:0\]{index=0}](https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62055:contentReference[oaicite:0]{index=0})
- Kougioumtzidou, E., Botsoglou, K., Beazidou, E., & Zygouris, N. (2023). Exploring the impact of digital games on elementary school students' cognitive and social skill development: A perception-based study. *educ@tional circle*, 11(2), 10–25. [https://www.researchgate.net/publication/373301780:contentReference\[oaicite:1\]{index=1}](https://www.researchgate.net/publication/373301780:contentReference[oaicite:1]{index=1})
- Kougioumtzidou, E., Botsoglou, K., Beazidou, E., & Zygouris, N. (2023). Exploring the impact of digital games on elementary school students' cognitive and social skill development: A perception-based study. *educ@tional circle*, 11(2), 10–25. [https://www.researchgate.net/publication/373301780:contentReference\[oaicite:1\]{index=1}](https://www.researchgate.net/publication/373301780:contentReference[oaicite:1]{index=1})
- Kucher, T. (2021). Principles and best practices of designing digital game-based learning environments. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 5(2), 213–223. [https://doi.org/10.46328/ijtes.190:contentReference\[oaicite:2\]{index=2}](https://doi.org/10.46328/ijtes.190:contentReference[oaicite:2]{index=2})
- Potok, H., & Spjut, A. (2023). Formative assessment in a digital environment: Digital tools and feedback as aid for language development in EFL classrooms. *Independent Project with Specialization in English Studies and Education*. [https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1737726/FULLTEXT01.pdf:contentReference\[oaicite:3\]{index=3}](https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1737726/FULLTEXT01.pdf:contentReference[oaicite:3]{index=3})
- Potok, H., & Spjut, A. (2023). Formative assessment in a digital environment: Digital tools and feedback as aid for language development in EFL classrooms [Bachelor's thesis, Jönköping University]. [https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1737726/FULLTEXT01.pdf:contentReference\[oaicite:2\]{index=2}](https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1737726/FULLTEXT01.pdf:contentReference[oaicite:2]{index=2})
- Sun, L., Chen, X., & Ruokamo, H. (2020/2021). Digital game-based pedagogical activities in primary education: A review of ten years' studies. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 16(2), 78–92. [https://doi.org/10.37120/ijttl.2020.16.2.02:contentReference\[oaicite:4\]{index=4}](https://doi.org/10.37120/ijttl.2020.16.2.02:contentReference[oaicite:4]{index=4})
- Sun, L., Chen, X., & Ruokamo, H. (2021). Digital game-based pedagogical activities in primary education: A review of ten years' studies. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 16(2), 78–92. [https://doi.org/10.37120/ijttl.2020.16.2.02:contentReference\[oaicite:3\]{index=3}](https://doi.org/10.37120/ijttl.2020.16.2.02:contentReference[oaicite:3]{index=3})
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan media belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat baca kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–220. [https://doi.org/10.26737/jikap.v5i2.2321:contentReference\[oaicite:5\]{index=5}](https://doi.org/10.26737/jikap.v5i2.2321:contentReference[oaicite:5]{index=5})
- Utami, D. S., & Hardini, A. T. A. (2021). Pengembangan media belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat baca kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218–220. [https://doi.org/10.26737/jikap.v5i2.2321:contentReference\[oaicite:4\]{index=4}](https://doi.org/10.26737/jikap.v5i2.2321:contentReference[oaicite:4]{index=4})
- Wernbacher, T., Reuter, R. A. P., Denk, N., Pfeiffer, A., König, N., Fellnhofer, K., Grixti, A., Bezzina, S., & Jannot, E. (2020). Create digital games for education: Game design as a teaching methodology. *Proceedings of the ICERI2020 Conference*, 9–10 November 2020, 3383–3392. [https://library.iated.org/view/WERNBACHER2020CRE:contentReference\[oaicite:6\]{index=6}](https://library.iated.org/view/WERNBACHER2020CRE:contentReference[oaicite:6]{index=6})
- Wernbacher, T., Reuter, R. A. P., Denk, N., Pfeiffer, A., König, N., Fellnhofer, K., Grixti, A., Bezzina, S., & Jannot, E. (2020). Create digital games for education: Game design as a teaching methodology. In *Proceedings of the ICERI2020 Conference* (pp. 3383–3392). IATED. [https://library.iated.org/view/WERNBACHER2020CRE:contentReference\[oaicite:5\]{index=5}](https://library.iated.org/view/WERNBACHER2020CRE:contentReference[oaicite:5]{index=5})