

**PENGUNAAN GAME EDUKATIF DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA SEKOLAH DASAR**

**UTILIZING DIGITAL EDUCATIONAL GAMES TO ENHANCE ELEMENTARY STUDENTS'
LEARNING INTEREST**

^{1*}Asma Nadia, ²Nur Halisa, ³Yuyun Pratiwi, ⁴Nurhudayah, ⁵Haslinda
¹²³⁴⁵ PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia
asmanadia1204@gmail.com , nurhalisha0103@gmail.com , yuyunprtiwiii@gmail.com
nurhudayahnayla@gmail.com , haslindabachtiar@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This article theoretically examines the potential of using digital educational games to enhance learning interest among elementary school students. The study employs a literature review approach by analyzing various learning theories, such as constructivism and behaviorism, as well as relevant previous research. Digital educational games are considered capable of creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere that aligns with the cognitive, social, and emotional development of elementary-aged students. These digital tools offer not only entertainment but also immersive learning experiences through challenges, engaging narratives, instant feedback, and stimulating visuals. Furthermore, educational games can enhance students' intrinsic motivation by incorporating reward systems, challenging levels, and active engagement throughout the learning process. The constructivist approach in game design encourages students to build knowledge through exploration and reflection, while the behaviorist approach helps reinforce learning habits through positive reinforcement. With careful pedagogical planning and instructional design, digital educational games serve not merely as supplementary tools, but as innovative learning strategies. In conclusion, the integration of digital educational games holds great potential to increase learning interest and motivation among elementary school students, especially in the context of 21st-century education.

Keywords: *digital educational games, learning motivation, student engagement, elementary education*

ABSTRAK

Artikel ini membahas potensi penggunaan game edukatif digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara teoritis. Kajian ini dilakukan melalui pendekatan studi literatur dengan menelaah berbagai teori belajar, seperti teori konstruktivistik dan behavioristik, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Game edukatif digital dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif, sosial, serta emosional siswa pada usia sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis digital ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang imersif melalui tantangan, narasi menarik, umpan balik instan, dan visualisasi yang merangsang. Selain itu, game edukatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan menghadirkan sistem penghargaan, level yang menantang, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Prinsip konstruktivistik dalam game mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui eksplorasi dan refleksi, sedangkan prinsip behavioristik berperan dalam memperkuat kebiasaan belajar melalui penguatan positif. Dengan perencanaan dan desain pedagogis yang matang, game edukatif digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang inovatif. Kesimpulannya, integrasi game edukatif digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *game edukatif digital, motivasi belajar, keterlibatan siswa, pendidikan dasar*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
June 15 th 2025	September 10 th 2025	September 15 th 2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma dalam dunia pendidikan secara fundamental. Pesatnya kemajuan perangkat digital dan internet membuat generasi saat ini—terutama siswa sekolah dasar tumbuh sebagai *digital native* yang akrab dengan media digital sejak usia dini. Mereka menunjukkan preferensi tinggi terhadap media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Menurut (Firmansyah, 2024), “integrasi teknologi digital dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam.” Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran teknologi tidak sekadar menjadi alat bantu, tetapi telah menjadi kebutuhan esensial dalam proses belajar-mengajar di era digital.

Sebaliknya, metode pembelajaran konvensional yang masih mendominasi di banyak sekolah dasar cenderung bersifat satu arah dan kurang menarik minat siswa. Pendekatan ini seringkali membuat siswa merasa jenuh, bosan, dan tidak termotivasi. (Putri & Trisnawati, 2024) menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Educandy game berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa,” yang menunjukkan pentingnya pendekatan baru berbasis digital untuk merespons kebutuhan belajar generasi sekarang.

Game edukatif digital menjadi salah satu alternatif solusi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Seperti dijelaskan oleh (Mastoah, 2021), “media game edukasi kreatif dapat meningkatkan literasi digital dan motivasi belajar siswa secara signifikan, terutama dalam pembelajaran berbasis tema di sekolah dasar.” Bahkan dalam kajian lebih lanjut, Firmansyah (2025) menegaskan bahwa “teknologi pembelajaran seperti e-learning, aplikasi interaktif, dan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan fleksibilitas, keterlibatan aktif, dan umpan balik konstruktif.”

Dengan demikian, penggunaan game edukatif digital di lingkungan sekolah dasar menjadi pendekatan yang sangat relevan. Tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk meninjau secara teoritis bagaimana game edukatif digital dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan minat belajar siswa di tingkat dasar.

Game edukatif digital memiliki karakteristik unik yang membuatnya sangat potensial digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Prensky, 2001), game dirancang dengan elemen-elemen seperti tantangan, tujuan yang jelas, sistem poin, dan umpan balik langsung, yang terbukti mampu meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik secara signifikan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Whitton (2012) yang menyatakan bahwa “game menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan memungkinkan siswa terlibat aktif dalam penyelesaian masalah, membuat keputusan, dan mengalami konsekuensi secara langsung.” Karakteristik tersebut menjadikan game bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga sebagai media belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pendekatan pembelajaran berbasis game juga sangat selaras dengan teori konstruktivistik.

Dalam perspektif ini, siswa dipandang sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang kontekstual. (Camacho-Sánchez dkk., 2022) menjelaskan bahwa “kombinasi antara game dan gamifikasi terbukti memberikan umpan balik langsung, meningkatkan performa akademik, serta membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.” Selain itu, model pembelajaran berbasis game mendorong siswa untuk terlibat dalam proses reflektif, kreatif, dan kolaboratif inti dari pendekatan konstruktivistik modern. Penelitian dari (Camacho-Sánchez dkk., 2022) juga menunjukkan bahwa game digital memungkinkan siswa “mengalami pembelajaran secara langsung melalui simulasi yang melibatkan pengalaman problem solving dan pemikiran kritis.”

Dengan demikian, penggunaan game edukatif digital tidak hanya memperkuat motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih tinggi, sesuai dengan prinsip pendidikan abad ke-21. Kombinasi antara elemen permainan dan teori konstruktivistik memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih relevan dan efektif di era digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara teoretis bagaimana penggunaan game edukatif digital dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Kajian ini mengumpulkan dan menganalisis berbagai teori dan temuan penelitian terdahulu sebagai dasar untuk memahami potensi serta tantangan dari penerapan media digital interaktif dalam konteks pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (library research), yang bertujuan untuk mengeksplorasi teori-teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai penggunaan game edukatif digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui telaah dokumen berupa buku teks, artikel jurnal ilmiah, dan sumber-sumber akademik lainnya yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2000–2024. Tempat dan waktu penelitian bersifat konseptual dan tidak terbatas secara geografis karena berfokus pada penelusuran dan analisis literatur. Penelusuran dilakukan melalui berbagai database akademik seperti Google Scholar, ERIC, dan ScienceDirect selama bulan Juni–Juli 2024. Instrumen penelitian berupa format pencatatan data literatur yang mencakup: nama penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, pendekatan teori, hasil utama, dan implikasi terhadap minat belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan benang merah antar literatur. Metode ini mengacu pada prosedur penelitian pustaka yang dijelaskan oleh Zed yang menekankan pentingnya pemahaman kritis terhadap isi teks dan hubungan antar teori. Penelitian kepustakaan merupakan suatu rangkaian aktivitas yang mencakup pengumpulan data dari berbagai sumber pustaka, kemudian dilakukan proses membaca, pencatatan, serta pengolahan informasi yang diperoleh guna mendukung kebutuhan penelitian (Zed, 2008). Dengan demikian, metode ini diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang kuat untuk memahami hubungan antara media game edukatif dan peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Edukatif dan Teori Belajar

Game edukatif digital dapat dianalisis melalui tiga pendekatan teori belajar utama: konstruktivistik, behavioristik, dan kognitivistik. Dalam pandangan konstruktivistik, game memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, simulasi, dan eksplorasi, sehingga mereka terlibat aktif dan mandiri dalam proses belajar (Hwang, Wu, & Chen, 2012). Pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Game edukatif digital sangat relevan dengan pendekatan ini karena menyediakan tantangan, simulasi, dan ruang eksplorasi yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Hwang, Wu, dan Chen (2012) menyatakan bahwa penggunaan game online secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah melalui kegiatan berbasis web. Saya pribadi melihat bahwa pendekatan ini sangat sesuai dengan karakter siswa masa kini yang lebih senang belajar melalui praktik langsung daripada ceramah. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa diberi kesempatan untuk mengalami dan membangun sendiri pemahamannya, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Dari perspektif behavioristik, game edukatif berfungsi sebagai alat penguat perilaku belajar yang positif. Sistem skor, hadiah, level, dan umpan balik instan dalam game bertindak sebagai reinforcement yang mendorong siswa untuk mengulangi perilaku belajar yang diinginkan. (Slavin, 2009) menekankan bahwa prinsip penguatan yang diperkenalkan oleh Skinner terbukti efektif dalam mengontrol dan membentuk perilaku belajar. Dalam praktiknya, saya menilai sistem seperti ini sangat cocok untuk siswa sekolah dasar yang biasanya lebih termotivasi dengan bentuk-bentuk penghargaan konkret. Reinforcement yang tepat mampu menciptakan kebiasaan belajar yang konsisten dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak lagi terasa sebagai beban.

Sementara itu, teori kognitivistik melihat bahwa game edukatif mampu memperkuat jalur kognitif siswa, terutama dalam aspek memori, perhatian, dan pemrosesan informasi. Bediou et al. (2018) dalam kajiannya menyimpulkan bahwa permainan digital dapat meningkatkan memori jangka pendek dan fleksibilitas kognitif siswa, sementara (Benkacem dkk., 2023) menunjukkan bahwa video game membantu siswa dalam aspek atensi dan fungsi eksekutif. Menurut saya, ini menunjukkan bahwa game tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan fungsi otak yang penting dalam pembelajaran. Terutama pada siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, game dapat menjadi alat bantu yang sangat efektif untuk memperkuat daya ingat dan kemampuan berpikir logis.

Pengaruh Game terhadap Minat Belajar

Game edukatif yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan memotivasi. (Prensky, 2001) menyatakan bahwa unsur “fun” dalam game mampu menciptakan emosi positif yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil studi (Putri & Lestari, 2025) yang menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena membuat mereka lebih tertarik, antusias, dan aktif dalam pembelajaran melalui media yang tidak membosankan. Saya berpendapat bahwa unsur menyenangkan ini sangat efektif khususnya untuk siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah bosan jika hanya menerima pembelajaran secara konvensional.

Pembelajaran menggunakan model *game-based learning* dapat menggeser paradigma dari yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher-centered) menjadi berpusat pada siswa (student-centered). Dalam perspektif teori belajar konstruktivis, proses belajar dianggap lebih bermakna ketika siswa secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri. (Winatha & Setiawan, 2020).

Selain itu, penggunaan media game dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan atau *engagement* siswa secara signifikan. (Hamari dkk. 2016) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Putri dan Lestari (2025) di tingkat nasional, yang menyatakan bahwa siswa menjadi lebih antusias, fokus, serta terdorong untuk menyelesaikan tugas belajar secara aktif ketika pembelajaran disampaikan melalui game edukatif. Berdasarkan pengamatan saya, hal ini disebabkan oleh karakteristik game yang menyajikan tantangan menarik serta menyediakan umpan balik secara langsung, sehingga siswa merasa tertantang untuk terus mencoba namun tetap merasa nyaman karena tidak berada di bawah tekanan berlebihan seperti pada pembelajaran konvensional.

Meskipun game edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, efektivitas penggunaannya tidak hanya bergantung pada desain yang menarik, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal. (Putri & Lestari, 2025) menyatakan bahwa kesuksesan implementasi game edukatif sangat ditentukan oleh kesesuaian konten dengan kurikulum, kesiapan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran, serta akses siswa terhadap perangkat teknologi. Dalam realitasnya, kendala seperti kurangnya pelatihan bagi guru dan keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama di daerah terpencil, masih menjadi hambatan utama. Guru sering kali belum dibekali kemampuan untuk memilih dan memanfaatkan game edukatif secara efektif, sementara siswa di beberapa wilayah mengalami keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Oleh karena itu, dukungan berupa pelatihan, penyediaan sarana teknologi, dan pengembangan konten yang sesuai konteks menjadi langkah penting agar game edukatif dapat diimplementasikan secara optimal dan merata.

Oleh karena itu, meskipun game edukatif memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa—keberhasilannya tidak dapat berdiri sendiri. Efektivitas implementasi media ini tetap sangat bergantung pada dukungan sistem pendidikan yang memadai dan berkelanjutan, termasuk kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta kebijakan kurikulum yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif digital berperan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Game yang dirancang secara tepat, dengan menggabungkan unsur tantangan, simulasi, skor, dan umpan balik langsung, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang motivasi intrinsik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana media game dapat memengaruhi minat belajar siswa, dengan menunjukkan bahwa game edukatif mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, mandiri, dan penuh rasa ingin tahu. Secara teoritis, game edukatif mendukung prinsip-prinsip konstruktivistik, behavioristik, dan kognitivistik, yang menjadikannya media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif secara pedagogis. Namun demikian, keberhasilan

implementasinya tetap dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kesiapan guru, kesesuaian konten dengan kurikulum, dan ketersediaan infrastruktur teknologi. Oleh karena itu, disarankan agar guru terus meningkatkan literasi digital dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai; sekolah dan pemerintah menyediakan pelatihan serta infrastruktur pendukung; dan pengembang media menciptakan konten game yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum nasional. Selain itu, penelitian lanjutan berbasis lapangan sangat disarankan untuk mengkaji dampak empiris game edukatif terhadap hasil belajar dan perkembangan karakter siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. Tersedia dari Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified Digital Game-Based Learning as a pedagogical strategy: Student academic performance and motivation. *Applied Sciences*, 12(21), 11214. <https://doi.org/10.3390/app122111214>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill. Tersedia versi PDF melalui situs Marc Prensky
- Putri, L. A. I., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3059-3070. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7204>
- Firmansyah, H. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah terhadap berpikir sejarah peserta didik. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 7704–7714.
- Mastoah, I. (2021). Meningkatkan literasi digital menggunakan media game edukasi kreatif pada siswa Sekolah Dasar (Studi kelas IV SD di Cipocok). *IBTIDAI: Jurnal Pendidikan*, 1(–), 72
- Firmansyah, R. (2025). *The Role of Educational Technology in Enhancing Student Motivation in the Digital Era*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 4(1), 33–50. <https://doi.org/10.55927/jiph.v4i1.13012>
- Putri, F. D., & Lestari, T. D. (2025). *Digital Game-Based Learning in enhancing intrinsic motivation and engagement: A literature review*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 349–358. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.382>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill. Diakses dari <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch2-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>