

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI STIMULUS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Dwi Susanti¹, Ferisa Nuriasyifa Hasan², Nafisa Khira³, Nelly Astuti⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung

Surel: sdwi53194@gmail.com

Abstract: This research aims to analyze the use of interactive learning media based on educational games in increasing the learning interest of elementary school students. This research uses a descriptive qualitative approach with a library research method. The author collects data in the form of journal articles from relevant previous research results, books and documents that are in accordance with the problems studied. The results of learning research through educational games can increase students' interest and understanding of the subject matter. Educational games make learning more interesting, interactive, and fun, and stimulate motivation and discussion. In addition, these games allow for a more personalized approach according to students' abilities, while developing cognitive skills such as problem solving and cooperation.

Keyword: Interactive Learning Media, Educational Games, Learning Interest

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode kepustakaan (library research). Penulis melakukan pengumpulan data berupa artikel jurnal dari hasil penelitian sebelumnya yang relevan, buku-buku serta dokumen yang sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Hasil penelitian pembelajaran melalui permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Game edukasi membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta merangsang motivasi dan diskusi. Selain itu, game ini memungkinkan pendekatan yang lebih personal sesuai kemampuan peserta didik, sambil mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan kerja sama.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Game Edukasi, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman membawa serta kemajuan teknologi yang tidak bisa terelakkan lagi. Pertumbuhannya sejalan dengan penemuan-penemuan baru yang mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dengan tujuan memberikan manfaat bagi peradaban manusia (Prianto et al., 2024). Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan di seluruh bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Kemajuan teknologi membuka kemungkinan-kemungkinan baru dan meningkatkan hubungan pendidik dengan peserta didik (Febrianti et al., 2023). Kemajuan ilmu pengetahuan telah meningkatkan sumber daya dan media pembelajaran dalam berbagai macam bentuk (Enstein et al., 2022). Pembelajaran era digital memerlukan strategi pengajaran inovatif yang menarik perhatian serta menginspirasi peserta didik untuk belajar (Ansya & Mailani, 2024).

Penggunaan media pembelajaran secara variatif menjadi sebuah strategi inovatif yang dapat dipraktikkan. Kemampuan media pembelajaran dalam memfasilitasi transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik membuat keberadaannya sangat penting dalam pembelajaran (Puspitawati, 2022). Oleh karena itu, pendidik dituntut menggunakan kreativitasnya dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *game* edukasi merupakan contoh media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guna melakukan inovasi pembelajaran. Untuk memberikan lingkungan belajar yang menarik dan menghibur bagi peserta didik, khususnya yang berkaitan dengan bidang minatnya, media ini mengintegrasikan unsur-unsur interaktif (Asfuri, 2020; Sari et al., 2023).

Game edukasi adalah “permainan yang direncanakan atau dibuat untuk mendorong pemikiran, termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah” (Donohue, 2019). Salah satu jenis media yang digunakan untuk menyebarkan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran pengguna adalah *game* edukasi, yang menawarkan konten menarik dan unik (Ansya & Salsabilla, 2025; Mewengkang et al., 2018). Menurut pandangan ini, *game* edukasi adalah permainan yang dirancang dengan memuat muatan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran. Karena informasi pembelajaran diberikan dengan gaya permainan, maka *game* edukasi ini dimaksudkan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang lebih aktif dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ansya, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Dalam upaya memahami dampaknya secara menyeluruh, penelitian ini juga berfokus pada identifikasi aspek-aspek media pembelajaran yang efektif dalam menarik perhatian peserta didik dan mendorong motivasi belajar mereka. Media berbasis *game* edukasi diharapkan dapat menghadirkan pendekatan yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan anak, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

METODE

Pendekatan deskriptif kualitatif dan teknik penelitian kepustakaan digunakan dalam penelitian ini. Proses melakukan penelitian perpustakaan mencakup pengumpulan informasi dari berbagai sumber perpustakaan, termasuk buku, jurnal, dokumen, catatan sejarah, dan banyak lagi (Assyakurrohim et al., 2022). Pendekatan kualitatif dalam tinjauan pustaka digunakan untuk mensintesis (meringkas) temuan penelitian deskriptif kualitatif. Metode sintesis (meringkas) temuan penelitian yang mana pendekatan kualitatif ini disebut metasintesis, yaitu teknik melakukan integrasi data untuk memperoleh teori atau konsep baru atau tingkat pemahaman yang lebih dalam dan komprehensif (Arikunto, 2017). Penulis mengumpulkan informasi dari buku, bahan lain, dan artikel jurnal dari temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan masalah yang diselidiki. Penulis kemudian melakukan sejumlah analisis dan tinjauan pustaka untuk membandingkan temuan penelitian yang satu dengan penelitian lainnya dengan menggunakan berbagai sumber terpercaya. Sejumlah data faktual dan kualitatif yang berkaitan dengan penelitian ini dikumpulkan selama proses analisis dan disusun secara metodelis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Di antara lima komponen penting dalam proses pembelajaran seperti tujuan, materi, teknik, media, dan evaluasi adalah media pembelajaran. Dengan adanya saling ketergantungan dari kelima komponen tersebut, maka pemilihan strategi pembelajaran akan mempengaruhi pemilihan media yang relevan tanpa mengorbankan pertimbangan lain seperti tujuan, sumber

daya, dan penilaian (Falahudin, 2014). Kata Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar” merupakan asal mula kata “media”. Media berfungsi sebagai alat atau cara untuk mengajarkan kepada penerima informasi dari sumber atau untuk menyampaikan. Pemanfaatan media pendidikan memberikan keuntungan yang signifikan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran (Ansyah & Salsabilla, 2024b; Scottish Water, 2020). Media juga berfungsi sebagai media komunikasi. Kata latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar” merupakan bentuk jamak dari kata bahasa Inggris “media” (Harahap et al., 2022). *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa pesan dan informasi dapat disebarluaskan melalui berbagai *platform* dan bentuk media (Rozi & Pratikno, 2023). Media pembelajaran adalah sumber daya atau instrumen yang digunakan pendidik sebagai perantara ketika menjelaskan konsep atau rincian kepada peserta didiknya tentang suatu tema pembelajaran tertentu. Menurut Breidle dan Rossi (dalam Sanjaya, 2016), media pembelajaran mencakup setiap dan seluruh perangkat dan sumber daya yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, termasuk buku, surat kabar, majalah, televisi, radio, dan sebagainya. Media pembelajaran adalah *gadget* yang menggabungkan teks, video, objek nyata, dan multimedia untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan memberi semangat (Ansyah, Alfianita, & Syahkira, 2024; Gogahu & Prasetyo, 2020).

Menurut Rahmat et al (2021), media pembelajaran adalah instrumen, proses, atau barang yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menjamin interaksi komunikatif antara

pendidik dan peserta didik berfungsi dengan lancar dan sukses. Media pembelajaran menurut Dewi dan Budiana (2018) adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran pada saat pembelajar sedang dalam proses belajar. Selain menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menghibur, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Manfaat penggunaan media pembelajaran, seperti memperbaiki strategi pengajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mencegah peserta didik menjadi cepat bosan (Windawati & Koeswanti, 2021). Media memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Peran media sebagai perantara membantu menghilangkan ambiguitas informasi yang disajikan. Alga et al (2024) menegaskan bahwa media dapat membantu menyederhanakan materi pelajaran rumit yang diajarkan kepada peserta didik. Selain itu, media dapat mengungkapkan ide-ide yang sulit dijelaskan secara utuh oleh para pendidik dalam bentuk tertulis. Peserta didik harus didorong untuk melibatkan seluruh inderanya saat menggunakan media untuk belajar guna memaksimalkan efektivitasnya. Pendidik perlu menghadirkan rangsangan yang dapat diproses tubuh melalui indera yang berbeda (Ansyah & Salsabilla, 2024c). Kemungkinan informasi dipahami dan disimpan meningkat seiring dengan banyaknya indera yang digunakan untuk menerima dan memprosesnya. Ketersediaan media pembelajaran diperkirakan akan membantu peserta didik memahami dan mengasimilasi informasi dengan lebih cepat dan efektif (Rejeki et al., 2020).

Relevansi pemilihan media pembelajaran dan pentingnya pemilihan

strategi pengajaran yang tepat merupakan pertimbangan penting bagi para pendidik. Penggunaan media yang relevan di kelas dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik dengan memberikan penjelasan yang jelas kepada pendidik tentang konsep atau ide dan menginspirasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pendidikan mereka sendiri. Selain itu, media berfungsi sebagai peta jalan tindakan serta penghubung berpikir kritis bagi peserta didik (Karo-Karo & Rohani, 2018). Materi pembelajaran yang menarik tidak hanya dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dan dorongan untuk belajar mandiri, namun juga dapat mengurangi kebosanan di kelas. Oleh karena itu, selain memotivasi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan dan menerapkan materi pembelajaran yang dapat diterapkan di luar kelas (Ansyah, Alfianita, Syahkira, et al., 2024; Tafonao, 2018). Lebih lanjut, mengingat pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta tantangan yang dihadapi peserta didik di masa depan, maka bahan ajar yang dikembangkan oleh pendidik harus mendorong pertumbuhan kognitif peserta didik serta perkembangan pribadinya.

Game Edukasi

Game adalah salah satu cara yang umum dilakukan orang untuk mengisi waktu ketika sedang bosan atau memiliki waktu luang. *Game* berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan pertumbuhan otak selain sebagai media kesenangan. Proses berpikir anak dapat distimulasi secara efektif dengan memainkan *game* edukasi. *Game* semacam ini dimaksudkan untuk mengajarkan pemain menggunakan mekanisme *gameplay* sederhana (Ansyah, Salsabilla, & Mailani, 2024; Gunawan et

al., 2021). *Game* edukasi adalah permainan yang dibuat khusus untuk kegiatan pembelajaran, meskipun dapat juga dimainkan untuk kesenangan (Rinaldi et al., 2023). Menurut Ruskandi et al (2021), *game* edukasi adalah permainan yang dibuat khusus untuk mengajarkan peserta didik tentang suatu topik tertentu, membantu pengembangan konseptual dan pemahaman mereka, menawarkan kesempatan latihan, dan memotivasi peserta didik untuk memainkannya. Hal ini merangsang minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga mereka akan lebih mudah mengingat pengetahuan yang coba diajarkan pendidik melalui kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, bermain *game* instruksional membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Ansya & Salsabilla, 2024a; Windawati & Koeswanti, 2021).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bermain komputer atau video *game* dapat meningkatkan pembelajaran secara efektif dan bermanfaat (Park et al., 2016). Selain itu, bermain video *game* dapat meningkatkan perkembangan otak (Scottish Water, 2020). Berbagai penelitian tentang sumber belajar berbasis *game* edukasi menunjukkan bagaimana sumber daya tersebut dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Sebagaimana contohnya adalah penelitian Wulandari et al (2017) yang menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Peningkatan aktivitas belajar menghasilkan angka baik sebesar 85,05%. Statistik tersebut mendukung kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi telah berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan pembelajaran,

berdasarkan penelitian sebelumnya. Hasil tersebut mendukung kesimpulan penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan pembelajaran.

Minat Belajar

Minat adalah jenis kekhawatiran yang unik. Peserta didik akan memperhatikan dan berpartisipasi penuh di kelas jika mereka tertarik dengan mata pelajaran tersebut (Ansya, Salsabilla, & Rozi, 2024; Simbolon, 2013). Minat memainkan peran utama dalam seberapa baik peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Jika konten yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, mereka akan kesulitan memahaminya. Hal ini mengakibatkan peserta didik kehilangan motivasi belajar dan menganggap pelajaran yang dipelajarinya sulit bahkan tidak memuaskan. Selain itu, guna mencapai hasil belajar yang baik maka dibutuhkan pula sumber belajar yang menarik. Berbagai ahli mempunyai pandangan berbeda mengenai minat (Heri, 2019) :

1. Menurut Murdoko (2017), memiliki minat terhadap sesuatu membutuhkan keterlibatan aktif dan komitmen dalam diri karena kita memahami maknanya.
2. Menurut Nurtika (2021), minat dikaitkan dengan pola gerakan yang memotivasi seseorang untuk terlibat dalam menghadapi orang, benda, aktivitas, dan pengalaman yang ditimbulkan oleh tindakan itu sendiri.
3. Palintan (2020) minat ditandai dengan adanya rasa suka dan ketertarikan terhadap barang maupun kegiatan yang dirasakan secara sukarela.

Minat adalah ketika seseorang menaruh perhatian pada detail atau

makna sementara dari suatu situasi yang berhubungan dengan kebutuhan dan keinginannya sendiri, maka ia dikatakan berada dalam keadaan tertarik (Ansya & Salsabilla, 2023; Nursalma & Pujiastuti, 2023). Perspektif ini mengartikan minat sebagai kesediaan seseorang untuk berkonsentrasi atau terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain mendorong peserta didik berpikir kritis, pendidik juga harus mampu merancang lingkungan belajar yang kreatif.

Secara umum ada 2 jenis faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik sebagai berikut.

1. Berikut ini adalah faktor internal, atau hal-hal yang terjadi pada diri peserta didik

- a. Atribut fisik, meliputi keadaan kesehatan atau penampilan fisik setiap peserta didik. Kesehatan jasmani yang baik dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk belajar dan menunjang keberhasilan akademiknya. Di sisi lain, masalah kesehatan fisik, terutama yang menyerang mata atau telinga, tentu saja bisa membuat seseorang kurang tertarik untuk belajar. Kesehatan jasmani dan rohani berdampak terhadap minat belajar (Charli et al., 2019). Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa peserta didik dengan kondisi kesehatan yang tidak stabil tidak akan mau belajar karena tubuhnya akan menggunakan seluruh energinya untuk mengatasi rasa sakit yang dialaminya.
- b. Rahardjo dan Zamroni (2019) mengartikan komponen psikologis (kejiwaan) sebagai ilmu yang mempelajari perhatian, observasi, respon,

fantasi, ingatan, penalaran, bakat, dan nalar. Hanya sedikit saja variabel psikologis yang mempunyai hubungan kuat dengan minat belajar yang dibahas berikut ini.

2. Faktor luar, merupakan unsur yang berasal dari luar diri peserta didik

- a. Keluarga, yang meliputi hubungan dalam keluarga, lingkungan tempat tinggal keluarga, dan status keuangan keluarga.
- b. Sekolah, meliputi sejumlah kegiatan ekstrakurikuler serta kurikulum, sarana dan prasarana pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, serta hubungan antara peserta didik, pendidik dan staf sekolah.
- c. Hubungan dengan teman, meliputi aktivitas dalam pertemanan, dan kondisi pertemanan (Heri, 2019).

Motivasi belajar peserta didik diklaim dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, antara lain teman, keluarga, tugas pendidik, sarana dan prasarana, motivasi dan ide, serta media. (Simbolon, 2013) :

1. Motivasi, mengartikan motivasi sebagai dorongan yang memacu usaha secara disengaja untuk mengubah perilaku seseorang agar melakukan suatu tindakan guna mencapai hasil atau tujuan tertentu. Hal ini membawa kita pada kesimpulan bahwa minat adalah sesuatu yang mendorong orang untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuannya.
2. Keluarga, karena peserta didik menghabiskan sebagian besar waktunya bersama keluarga, maka keluarga merupakan

lembaga pendidikan utama. Sudah menjadi sifat manusiawi bagi keluarga khususnya orang tua untuk mencintai dan membimbing anak-anak mereka.

3. Orang tua, mempunyai pengaruh terhadap nasib anaknya baik secara fisik dengan menjamin kesehatannya dan cerdas secara mental. Dalam hal ini mengandung makna bahwa agar anak menjadi cerdas, orang tua harus mendorong anaknya untuk mempunyai minat belajar.
4. Tugas pendidik sebagai fasilitator mengharuskan pendidik mampu memberikan inspirasi dan membantu peserta didik dalam pembelajaran. Setiap peserta didik mempunyai hobi dan bakat yang belum tergali yang perlu dieksplorasi, dan pendidik harus mengenali aspek-aspek ini dari setiap peserta didik dan berupaya sesuai dengan kebutuhan mereka.
5. Prasarana dan Sarana, antusiasme peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh tersedianya fasilitas pendidikan yang memadai. Peserta didik akan berpartisipasi dalam pembelajaran dengan nyaman dan mencapai potensi maksimalnya jika fasilitas sekolah memadai.
6. Antusiasme peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh teman sebaya yang hadir baik di rumah maupun di sekolah. Teman-teman yang lain akan berbagi semangat belajarnya jika teman-temannya melakukannya.
7. Keberadaan media massa baik radio, televisi, media cetak seperti buku, dan sebagainya juga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Peran pendidiklah

yang menghasilkan media massa untuk tujuan pendidikan.

Menurut Charli et al (2019) minat belajar dapat diukur dengan 4 indikator seperti pengetahuan, motivasi belajar, minat belajar dan perhatian belajar. Seseorang dikatakan memiliki minat belajar jika ia memiliki ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran. Dia akan meluangkan banyak waktu belajar dan mengikuti semua informasi yang terkait dengan bidang yang diminatinya tersebut sehingga ia akan berpartisipasi aktif di kelas dengan penuh kegembiraan dan tanpa tekanan yang dipaksakan. Menurut Lestari et al (2022), pendidik hendaknya melakukan beberapa hal berikut ini untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, berikut penjelasannya:

1. Untuk mendorong anak agar mau belajar mandiri, bandingkan kebutuhannya dengan kebutuhan peserta didik.
2. Menghubungkan sumber daya pembelajaran dengan pengalaman dunia nyata peserta didik. Hal ini dilakukan sebagai upaya membantu peserta didik memahami materi yang dipelajarinya.
3. Ciptakan suasana belajar yang kreatif dan berikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh nilai yang baik.
4. Menggunakan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Untuk mengatasi kebutuhan dan keadaan peserta didik, pendidik harus menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara terencana, metodis, dan efisien. Salah satu jenis permainan yang bisa digunakan adalah *game* edukasi. Permainan yang dirancang

dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan berdasarkan materi instruksional dari inisiatif pelatihan dan pendidikan disebut sebagai *game* edukasi. Salah satu jenis permainan instruksional yang dapat dimainkan pada perangkat digital seperti komputer, konsol *game*, atau telepon pintar disebut dengan permainan edukasi digital. Penting untuk meningkatkan prestasi peserta didik dengan menggunakan *game* edukasi digital sebagai alat pengajaran, terutama dalam hal membangkitkan minat mereka untuk belajar. Ini bisa menjadi alat pengajaran yang berguna bagi para pendidik (Risnani & Adita, 2018). *Game* edukasi dengan grafis dan efek musik yang dinamis dapat membantu peserta didik yang kesulitan menyerap mata pelajaran dengan membuat mata pelajaran lebih mudah mereka pahami (M. H. Fauzi, E. J. Mutaqin, A. Rusmana, 2022). Minat belajar sangat penting untuk dikembangkan pada peserta didik karena upaya mereka untuk mencapai tujuan sangat bergantung pada minatnya. Minat peserta didik sangat penting untuk proses pembelajaran. Rentang perhatian dan motivasi belajar peserta didik meningkat seiring dengan tingkat minat terhadap materi pembelajaran yang digunakan. Minat belajar yang kuat akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih tekun, ikhlas, dan ulet. Pembelajar yang kuat akan selalu terdorong untuk melakukannya dan akan memahami topik dengan cepat, sehingga akan membantu pembelajaran mereka. Minat belajar akan berdampak pada tingkah laku peserta didik sepanjang proses pembelajaran karena dapat menjadi motivator bagi mereka untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Agustin et al., 2020).

Pendidik dipandang sebagai pengajar dan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kualitas proses pembelajaran, maka pendidik merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran pendidik antara lain membangkitkan minat belajar peserta didik dan memanfaatkan sumber belajar yang bersangkutan guna meningkatkan hasil belajar. Ketertarikan pada materi topik diperlukan untuk pembelajaran yang efektif. Jika peserta didik terlibat dengan materi, mereka akan berusaha mengejar ketinggalan. Namun karena ada suasana yang berbeda dengan penggunaan media pembelajaran *game* edukasi maka peserta didik akan mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif. Agar materi pelajaran lebih mudah dipahami, pendidik harus mendorong semangat peserta didik dalam belajar.

Diharapkan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran akan mendorong peserta didik untuk lebih memahami persyaratan dan spesifikasi perencanaan pembelajaran. Memainkan *game* edukatif meningkatkan pemahaman, mendorong diskusi, mempertajam ingatan, dan membantu anak-anak belajar. Dibandingkan dengan metode tradisional, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan partisipatif bagi peserta didik jika dilakukan melalui permainan. Selain itu, pembelajaran dapat dibuat lebih individual dan fleksibel dengan menyesuaikan *game* edukasi dengan tingkat keterampilan peserta didik. *Game* ini juga meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, seperti pemecahan masalah dan tim kerja. Dengan demikian, akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Adanya permainan instruksional, hal ini penting untuk memberikan jawaban atas kesulitan pembelajaran di

era digital membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik (Munafis et al., 2024).

KESIMPULAN

Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting adalah media pembelajaran. Keuntungan menggunakan media ajar yang relevan menjadi salah satu pendorong minat belajar peserta didik meningkat. *Game* edukasi merupakan contoh media interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar secara efektif. Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran tidak hanya menawarkan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga memberi pemahaman materi pembelajaran secara mendalam. Dengan desain yang kreatif dan dinamis, *game* edukasi dapat merangsang kreativitas dan logika peserta didik ini menginspirasi mereka untuk belajar dengan motivasi yang lebih besar. Melalui penggunaan gambar, *game* edukasi dapat memperjelas dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep sulit melalui simbol dan animasi yang sesuai. Dengan demikian, *game* edukasi juga dapat mengurangi kebosanan yang seringkali menjadi hambatan utama dalam proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, N. A., Kanom, & Darmawan, R. N. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., & Syahkira, H. P. (2024). OPTIMIZING MATHEMATICS LEARNING IN FIFTH GRADES: THE CRITICAL ROLE OF EVALUATION IN IMPROVING STUDENT ACHIEVEMENT AND CHARACTER. *PROGRES PENDIDIKAN*, 5(3), 302–311. <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/1120>
- Ansyah, Y. A., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v6i2.15030>
- Ansyah, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.
- Ansyah, Y. A., & Salsabilla, T. (2023). HUBUNGAN PENGGUNAAN

- MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 14(2), 182–195.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024a). Implementasi P5 melalui Kolaborasi Musik Angklung dan Tari Tor-tor di Kelas IV Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 8(4), 790–806.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024b). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024c). Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ARZUSIN*, 4(6), 1240–1258.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1–14.
- Ansya, Y. A., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2024). The Role of Local Culture in North Sumatra in Improving Mathematical Ability in the Learning of Space Shapes for 5th Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 147–154.
- Ansya, Y. A., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2024). *Etnosains dan Lingkungan Strategi Pembelajaran IPA di SD*. Cahya Ghani Recovery.
- Arikunto. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Belajar.
- Asfuri, N. B. (2020). *Model Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite dan Review) with Pop Up Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Tematik terhadap Kreatifitas Belajar Siswa*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Case Study Method in Qualitative Research. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Donohue, C. (2019). Introduction: Powerful Ideas about Young Children and Technology: Thoughts from the Thought Leaders. In *Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology* (pp. 1–7). Routledge.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media

- dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Febrianti, I., Tuffahati, J., Rifai, A., Affandi, R. H., Pradita, S., Akmalia, R., & Siahaan, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Perencanaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Efisiensi Pendidikan. *Academy of Education Journal*, 14(2), 506–522.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1.96>
- Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 59–79. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Lestari, F. I., Wahyudin, U. R., & Mustofa, T. (2022). Pelaksanaan Supervisi Akademik dalam Rangka Meningkatkan Profesionalitas Guru di SMP Islam Karawang. *FONDATIA*, 6(3), 490–500.
- M. H. Fauzi, E. J. Mutaqin, A. Rusmana, D. B. I. T. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI TERHADAP caXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA, Vol 2, No(02)*, 134–141.
- Mewengkang, A., Tangkawarow, I. R. H., & Kasehung, H. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *FRONTIERS: JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, 1(1).
- Munafis, S., Aristanto, I., & Muda, Y. E. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 250–260.
- Murdoko, E. W. H. (2017). *Parenting With Leadership Peran Orangtua Dalam Mengoptimalkan Dan Memberdayakan Potensi Anak*. Elex Media Komputindo.

- Nursalma, A., & Pujiastuti, H. (2023). Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 135–141. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.479>
- Nurtika, L. (2021). *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemi*. Lutfi Gilang.
- Palintan, T. A. (2020). *Membangun Kecerdasan Emosi dan Sosial Anak Sejak Usia Dini*. Penerbit Lindan Bestari.
- Park, H., Byun, S., Sim, J., Han, H.-S., & Baek, Y. S. (2016). Teachers' perceptions and practices of STEAM education in South Korea. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 12(7), 1739–1753.
- Prianto, R., Lawira, K., & Patodo, J. (2024). Pengetahuan, Teknologi, dan Kehidupan Manusia dalam Perspektif Teologis. *Te Deum (Jurnal Teologi Dan Pengembangan Pelayanan)*, 13(2), 209–226.
- Puspitawati, N. L. A. (2022). Penggunaan youtube sebagai salah satu alternatif media pembelajaran daring bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1), 97–107.
- Rahardjo, S., & Zamroni, E. (2019). *Teori dan Praktik Pemahaman Individu Teknik Testing*. Prenada Media.
- Rahmat, A., Isa, A. H., Ismaniar, M. P., & Arbarini, M. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19: Studi pada Pendidikan Nonformal Dampak Pendidikan Jarak Jauh*. Samudra Biru.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 61–66.
- Risnani, L., & Adita, A. (2018). Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA. *Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA*, 376–384.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rena Cipta Mandiri.
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. N. (2021). *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0*. CV. Caraka Khatulistiwa.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

KELAS V SEKOLAH DASAR
DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA DAN SAstra
INDONESIA. *Jurnal Guru Kita*
PGSD, 8(1), 9–26.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>

Scottish Water. (2020). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. *21*(1), 1–9.

Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, *1*(2), 14–19.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103–114.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar*. State University of Malang.