

STUDI LITERATUR TENTANG INOVASI BAHAN AJAR BERBASIS GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Bima Arya Pamungkas¹, Ilyas Hadi Marta², Angga Wirayuda³, Hermawan Wahyu Setiadi⁴
Universitas PGRI Yogyakarta^{1,2,3,4}

bimaaryap456@gmail.com¹, ilyashadimarta@gmail.com², anggawirayuda645@gmail.com³,
hermaone@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan inovasi bahan ajar berbasis game edukasi dalam pembelajaran di sekolah dasar serta meninjau efektivitas dan tantangan penerapannya. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai hasil penelitian dari jurnal nasional terkait penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis game edukasi efektif dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui perpaduan unsur hiburan dan pendidikan. Namun, tantangan seperti keterbatasan sarana prasarana, penguasaan teknologi oleh guru, dan kesiapan peserta didik masih perlu diperhatikan agar implementasinya berjalan optimal. Dengan demikian, inovasi bahan ajar berbasis game edukasi berpotensi menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Inovasi, Bahan Ajar, Game Edukasi, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to describe the innovation of game-based educational teaching materials in elementary school learning and to examine their effectiveness and challenges. The method used is a literature study by reviewing various national journal articles related to the use of educational games as learning media. The results show that game-based teaching materials are effective in increasing students' motivation, interest, and learning outcomes. This media creates an interactive and enjoyable learning atmosphere by combining entertainment and educational elements. However, challenges such as limited facilities, teachers' technological competence, and students' readiness still need attention to ensure optimal implementation. Therefore, innovative game-based teaching materials have the potential to become a strategic alternative to improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Innovation, Teaching Materials, Educational Games, Elementary School

Article History

Received: November 2025
Reviewed: November 2025
Published: November 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik yang semakin dinamis. Pendidikan abad ke-21 merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan penguasaan keterampilan belajar dan berinovasi, serta kemampuan dalam memanfaatkan informasi, media, dan teknologi digital (Banarsari et.al,. 2022:460). Dalam konteks tersebut, pendidikan tidak lagi berfokus hanya pada penguasaan pengetahuan semata,

tetapi juga pada pengembangan kompetensi yang mencakup aspek berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pendidikan dituntut untuk membekali peserta didik dengan kemampuan adaptif agar mampu menghadapi tantangan global dan menjadi pembelajar sepanjang hayat. Keberhasilan Pendidikan di pengaruhi oleh keberlangsungan suatu pembelajaran. Hal tersebut ditegaskan oleh Rahmawati & Atmojo (2021:6272) bahwa pembelajaran abad ke-21 dikemas secara lebih inovatif dan tidak lagi bersifat monoton seperti metode hafalan pada masa sebelumnya, keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar memberikan pengalaman yang lebih bermakna. Salah satu bentuknya adalah melalui kegiatan berdiskusi antar peserta didik serta penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi, sehingga menjadi strategi pembelajaran yang relevan dan menarik di era modern saat ini.

Pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari upaya peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Inovasi menjadi kunci untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Banyak cara yang dilakukan pengajar dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, terlebih lagi media pembelajaran inovatif supaya pembelajaran yang terjadi tidak membosankan tetapi materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik (Firdos et.al,. 2022:34). Melalui inovasi, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik dalam setiap kegiatan belajar. Inovasi pembelajaran juga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), di mana peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai pencipta dan pengembang pengetahuan. Syofyan & Ismail (2018:68) mengungkapkan tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas: sarana serta jumlah pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan pembangunan), dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat, dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya. Dengan demikian, penerapan inovasi dalam pembelajaran berfungsi sebagai strategi penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar, sekaligus menyiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan siap menghadapi perubahan global.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan perubahan karakteristik peserta didik di era digital, dunia pendidikan menghadapi tantangan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran yang lebih relevan dan menarik. Pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran secara optimal dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Ketika proses belajar berlangsung secara monoton tanpa dukungan media yang menarik, siswa cenderung mudah merasa jenuh, kurang fokus, dan mengalami penurunan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Setiadi, 2024:469). Peserta didik sekolah dasar merupakan generasi digital narrative yang akrab dengan perangkat teknologi dan permainan interaktif. Hal tersebut menjadikan pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional kurang efektif dalam menarik perhatian dan minat belajar mereka. Dalam pembelajaran tidak hanya guru yang menjadi faktor keberhasilan tetapi peserta didik juga berperan menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Untuk itu dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru saja melainkan peserta didik dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran (Haryanti, 2017:58). Pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya sehingga benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuannya. Selaras dengan pendapat (Noptario, 2024:661) yang mengungkapkan bahwa implikasi dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran adalah menekankan siswa untuk berfikir kritis dan kreatif karena pembelajaran bersifat dua arah dan membuat siswa untuk kreatif dalam mencari tahu materi yang sedang diajarkan.

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan, muncul berbagai tantangan yang menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Tantangan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kesiapan guru dalam mengadaptasi teknologi, tetapi juga dengan kemampuan sistem pendidikan untuk menyediakan bahan ajar dan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Tantangan tersebut meliputi kurangnya kesiapan infrastruktur teknologi, keterbatasan sumber daya manusia yang terampil, resistensi terhadap perubahan, serta tantangan dalam mengukur dan mengevaluasi dampak inovasi pendidikan terhadap strategi mutu pendidikan secara menyeluruh (Rahmawati & Nurachadija, 2023:2). Penggunaan alat digital juga memiliki dampak positif dan dampak negatif yang dapat dirasakan. Sebagai contoh, kehadiran handphone dalam kegiatan ulangan dapat memiliki dampak positif dalam hal kepraktisan, tetapi juga dapat memiliki dampak negatif terkait dengan karakter anak-anak terutama jika digunakan untuk bermain game (Haq et.al., 2023:172). Oleh karena itu, dibutuhkan upaya strategis untuk mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan melalui pengembangan kompetensi guru, penyediaan sarana pendukung yang memadai, serta pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang adaptif dan kreatif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar adalah melalui pengembangan bahan ajar berbasis game edukasi. Inovasi bahan ajar berbasis game edukasi menjadi salah satu bentuk penerapan teknologi yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus interaktif bagi peserta didik sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang secara tepat dan menarik dapat membantu memusatkan perhatian siswa secara optimal serta menumbuhkan motivasi mereka untuk memahami materi yang disajikan. Melalui penggunaan media tersebut, kualitas hasil belajar siswa dapat meningkat karena proses penyampaian pengetahuan menjadi lebih efektif (Rizanti & Jufri, 2023:115). Pengembangan bahan ajar berbasis game edukasi juga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, peserta didik akan merasa lebih antusias dan bersemangat karena aktivitas belajar dikemas secara menyenangkan seperti sedang bermain. Kondisi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Sinaga & Pasaribu, 2023:439). Game edukasi memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, sehingga konsep-konsep pembelajaran dapat dipahami secara lebih mendalam dan kontekstual sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin menggambarkan berbagai inovasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis game edukasi yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelebihan dan tantangan penerapan game edukasi sebagai bahan ajar inovatif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Hal ini penting disajikan guna memberikan gambaran umum mengenai bagaimana pemanfaatan teknologi dalam bentuk game edukasi dapat menjadi alternatif solusi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta menjadi acuan dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Metode penulisan artikel ini menggunakan pendekatan studi literatur yang bersumber dari berbagai hasil penelitian terdahulu yang telah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah, prosiding, maupun sumber terpercaya lainnya. Studi literatur merupakan kegiatan sistematis yang meliputi pengumpulan data dari berbagai pustaka, membaca, menelaah, mencatat, serta mengelola informasi yang relevan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memperoleh landasan teori dan hasil temuan empiris yang mendukung pembahasan mengenai inovasi bahan ajar berbasis game edukasi.

Referensi yang digunakan berupa artikel dan jurnal penelitian yang membahas berbagai inovasi dalam pengembangan bahan ajar berbasis game edukasi. Melalui kajian terhadap

sumber-sumber tersebut, peneliti berupaya memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penerapan, efektivitas, serta potensi penggunaan game edukasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Data yang digunakan bersifat sekunder, yaitu data yang diperoleh dari berbagai literatur dan publikasi ilmiah yang telah ada, kemudian dianalisis untuk menemukan pola, kelebihan, serta tantangan dalam pengembangan inovasi bahan ajar berbasis game edukasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Inovasi Bahan Ajar di Sekolah Dasar

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong terjadinya perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah dasar. Proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional kini mulai bergeser menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Perkembangan pesat dari teknologi ini juga berdampak pada kualitas pendidikan yang diberikan oleh guru kepada para peserta didik yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi pendidikan juga sudah tidak mendukung lagi (Rizaldi et.al,. 2020:11). Salah satu tren yang menonjol dalam beberapa tahun terakhir adalah munculnya inovasi bahan ajar berbasis digital, termasuk game edukasi, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik. Inovasi ini sejalan dengan karakteristik generasi siswa masa kini yang lebih akrab dengan perangkat teknologi dan permainan interaktif dalam keseharian mereka. Hal tersebut dipertegas oleh Rizanti & Jufri (2023:116) mengungkapkan game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui integrasi tersebut, proses belajar tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual bagi siswa.

Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi melalui media yang menarik dan sesuai dengan dunia mereka. Perlu dipahami bahwa bahan ajar tidak terbatas pada bentuk cetak seperti buku, modul, handout, atau komik, tetapi juga mencakup bentuk noncetak, misalnya dalam format video dan audio seperti video animasi dan media sejenis lainnya (Wahyuni et.al,. 2024:34). Contoh penerapan inovasi bahan ajar berbasis game edukasi di sekolah dasar dapat ditemukan pada berbagai mata pelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru memanfaatkan platform Wordwall untuk membuat permainan kuis interaktif yang membantu siswa memahami kosakata atau struktur kalimat dengan cara yang menyenangkan. Menurut Windawati & Koeswanti (2021:1029) game edukasi memiliki tujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu permainan sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Beragam inovasi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukasi tidak hanya memperkaya variasi bahan ajar, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa di sekolah dasar. Dalam pengembangan bahan ajar, game edukasi interaktif yang diberi nama “BATUMBUH” dirancang sesuai dengan judul materi atau akronim dari *Bagian Tubuh Tumbuhan* berbasis pendekatan kontekstual. Game edukasi interaktif ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya adalah mengombinasikan pembelajaran dengan permainan yang membuat proses belajar lebih menarik dan

menyenangkan. Selain itu, belum ada game edukasi interaktif serupa untuk mata pelajaran IPAS yang secara khusus berfokus pada materi bagian tubuh tumbuhan dengan pendekatan kontekstual (Puspita et al., 2024:329). Inovasi seperti ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis game edukasi mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

2. Kelebihan Bahan Ajar Berbasis Game Edukasi

Bahan ajar berbasis game edukasi memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sebagai salah satu inovasi efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Beberapa penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran matematika merupakan sebuah inovasi yang diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan semangat peserta didik dalam belajar. Pemanfaatan bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran matematika merupakan sebuah inovasi yang diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan semangat peserta didik dalam belajar (Syarifah et.al., 2019:42). Melalui perpaduan antara unsur permainan dan pembelajaran, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tanpa merasa tertekan, sehingga penyerapan konsep menjadi lebih optimal.

Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata (Wahyuni et.al., 2022:758). Selain itu, game edukasi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui pengalaman langsung dan interaktif. Dalam proses tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam menemukan konsep dan memecahkan masalah yang disajikan di dalam permainan. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang menekankan pada *student centered learning*, di mana siswa menjadi pusat dari proses belajar. Dengan demikian, bahan ajar berbasis game edukasi tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan karakter siswa sekolah dasar.

Namun demikian, dalam penerapannya, penggunaan game edukasi juga memerlukan pengelolaan yang tepat agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Misalnya, penggunaan platform Educaplay terbukti mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi terdapat kemungkinan siswa menjadi terlalu fokus pada aspek permainan dan mengabaikan tujuan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan juga berpotensi menimbulkan ketergantungan terhadap perangkat digital serta menurunkan intensitas interaksi langsung antara siswa dan guru jika tidak dikelola dengan baik (Supriatna & Hartono, 2024:92). Oleh karena itu, guru perlu merancang strategi pembelajaran yang seimbang antara unsur hiburan dan tujuan edukatif agar bahan ajar berbasis game benar-benar efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Tantangan dalam Penerapan Bahan Ajar Berbasis Game

Meskipun bahan ajar berbasis game edukasi memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, penerapannya di sekolah dasar tidak terlepas dari berbagai tantangan. Beragam kendala muncul baik dari sisi pendidik, sarana prasarana, maupun kesiapan peserta didik dalam beradaptasi dengan teknologi pembelajaran. Kesiapan dan pelatihan guru dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum, khususnya pada mata pelajaran Matematika, juga menjadi perhatian utama (Nurhikmah et.al,. 2024:4387). Tantangan tersebut perlu diperhatikan agar penggunaan game edukasi tidak hanya menjadi tren sesaat, tetapi benar-benar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Beragam kendala muncul baik dari sisi pendidik, sarana prasarana, maupun kesiapan peserta didik dalam beradaptasi dengan teknologi pembelajaran.

Selain itu, penguasaan teknologi yang meliputi keterampilan guru dan siswa dalam menggunakan perangkat lunak serta aplikasi digital menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan penerapan *game-based learning*. Banyak guru yang masih merasa kurang menguasai kecanggihan teknologi sehingga pemanfaatan bahan ajar berbasis game belum optimal. Tantangan lain yang kerap muncul adalah keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, seperti minimnya ketersediaan komputer dan kurang stabilnya jaringan internet yang menjadi kendala dalam penerapan teknologi pembelajaran (Ulya et.al,. 2024:111-112). Tantangan-tantangan tersebut perlu diperhatikan agar penggunaan game edukasi tidak hanya menjadi tren sesaat, tetapi benar-benar dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Game Edukasi terhadap Proses dan Hasil Belajar Siswa

Game edukasi mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pengalaman belajar yang berbasis tantangan dan penghargaan, siswa terdorong untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan memahami materi secara lebih mendalam. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2022:1500) menunjukkan bahwa penggunaan *game* berbasis Scratch dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar efektif meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Avandy et.al,. (2024:5727) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Wordwall* sebagai media game edukasi secara signifikan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

Selain itu, studi oleh Susanti et.al,. (2024:381) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi mampu menstimulasi minat belajar peserta didik dan meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian Amikratunnisyah & Qahfi (2025:18) menambahkan bahwa dari perspektif guru, penggunaan game edukasi tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong inovasi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas bahan ajar berbasis game edukasi terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur hiburan dan pendidikan secara seimbang. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar

untuk mengetahui, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual. Dengan demikian, game edukasi berperan penting dalam mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif di lingkungan sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Analisis Artikel

No	Aspek yang Dikaji	Hasil Kajian / Temuan	Peneliti & Tahun
1.	Efektivitas Media Game-Edukasi terhadap Capaian Kompetensi IPA dan Sains	Implementasi pendekatan game-based learning dalam pendidikan sains memperbaiki tiga ranah kompetensi siswa: kognitif, afektif, dan psikomotorik.	Safitri, R.R., Rahmania, U.G., Putri, A.F., & Jumadi, 2025
2.	Efektivitas Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Ulasan literatur sistematis menunjukkan bahwa game edukasi secara positif berkontribusi terhadap perkembangan kognitif siswa, termasuk pemahaman konsep, kreativitas, kolaborasi.	Apriani, D.A., Mahendra, Y., & Apriza, B., 2024
3.	Pengaruh Aplikasi Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game edukasi meningkatkan motivasi intrinsik, kemandirian, tantangan yang dihadapi siswa.	Latiffa Azzahra, P., & Khaira, A., 2024
4.	Penggunaan Game-Based Media Edukasi untuk Literasi Sains di Sekolah Dasar	Penelitian eksperimental menunjukkan peningkatan literasi sains (termasuk problem solving) pada kelompok yang menggunakan media game dibanding kelompok kontrol.	Khairunnisak, 2024
5.	Pengaruh Game Edukasi Mobile terhadap Keterlibatan dan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar	Temuan menunjukkan bahwa siswa yang bermain game edukasi mobile lebih terlibat dan belajar lebih menyenangkan, namun sampel kecil dan fokus terbatas.	Rosidah, U.K., Supartinah, & Kawuryan, S.P., 2024
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema “Indahnya Kebersamaan” pada Siswa Sekolah Dasar	Game edukasi berbasis Wordwall untuk muatan nilai/kebersamaan; validasi baik dan praktis.	Oktariyanti, Frima & Febriandi (2021)
7.	Pengembangan Game Edukasi Berseru (Belajar dengan Seru) Berbasis	Media game edukasi Android untuk IPS; uji efektivitas dengan N-Gain 0,75; cukup efektif.	Sarifuddin, Marini & Siregar (2024)

	Android pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar		
8.	Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar	Fokus membaca permulaan; game edukasi berbasis kearifan lokal menunjukkan efektivitas (N-Gain tinggi).	Khasanah, Ningrum & Miftachul Huda (2023)

Berdasarkan hasil telaah dari beberapa jurnal nasional, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media ini mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta membantu pemahaman konsep secara lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan dalam berbagai penelitian menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran aktif dan bermakna di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa inovasi bahan ajar berbasis game edukasi memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Game edukasi tidak hanya menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan. Efektivitasnya terbukti melalui peningkatan keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Namun, keberhasilan implementasi bahan ajar berbasis game edukasi masih dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemampuan guru dalam menguasai teknologi, kesiapan infrastruktur sekolah, serta pengelolaan kegiatan belajar agar tetap berfokus pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan pelatihan guru dan penyediaan sarana yang memadai agar penerapan bahan ajar berbasis game edukasi dapat berjalan optimal dan berkelanjutan di sekolah dasar.

REFERENSI

- Amikratunnisyah, A., & Qahfi, B. A. (2025). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 14-20.
- Avandy, B. I., Suryanti, H. H. S., & Irmade, O. (2024). Efektivitas Game Edukasi Berbantuan Aplikasi Wordwall terhadap Minat Siswa dan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(1), 5722-5729.
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan teknologi pendidikan pada abad 21. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 459-464).
- Firdos, I. I., Permatasari, I., Rahmawati, M., & Wahyono, W. (2023). Peranan teknologi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran pada pendidikan sekolah dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 33-38).

- Haq, A. K., Rizkiah, S. N., & Andara, Y. (2023). Tantangan dan dampak transformasi pendidikan berbasis digital terhadap kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 168-177.
- Haryanti, Y. D. (2017). Model problem based learning membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 266400.
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas media game berbasis scratch pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500-1507.
- Mubarak, S. F., Irwan, I., & Rindri, Y. A. (2022, February). PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF DAN BAHAN AJAR MATEMATIKA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS VII BERBASIS ANDROID. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi Terapan* (Vol. 2, No. 01, pp. 135-140).
- Nurhikmah, N., Rustiani, S., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382-4390.
- Noptario, N., Rizki, N., Nur'aini, N. A., & Ningrum, E. C. (2024). Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 656-663.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi pendidikan dalam meningkatkan strategi mutu pendidikan. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(5), 01-12.
- Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). PhET: Simulasi interaktif dalam proses pembelajaran fisika. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*, 5(1), 10-14.
- Rizanti, W. N., & Jufri, A. W. (2023). Peningkatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Bahan Ajar IPA Berbantuan Media Game. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 114-120.
- Setiadi, H. W. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS KELAS IV DI SD N MANGGIS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 465-477.
- Sinaga, D. Y., & Pasaribu, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Dikelas Awal. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 432-443.
- Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). Pengaruh game edukasi Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 di SDN Neglasari 02. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 80-94.
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI STIMULUS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 15(2), 380-392.
- Syarifah, I. D., Sunismi, S., & Alifiani, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dengan Game Edukasi Bermuatan Literasi Dan Penguatan Pendidikan Karakter Materi Spldv Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 14(9).
- Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). Pembelajaran inovatif dan interaktif dalam pembelajaran IPA. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65-75.
- Ulya, C., Suwandi, S., Wardhani, N. E., Wulansari, K., & Noreewec, A. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dan Game-Based Learning dalam Pengajaran Bahasa Indonesia di SMP Surakarta. *ANUFA*, 2(2), 107-115.
- Wahyuni, S., Tasril, V., & Prayoga, J. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 758-768.
- 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.