

**PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI PEMBELAJARAN BAGI SISWA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW**

**UTILIZATION OF EDUCATIONAL GAME MEDIA FOR LEARNING FOR STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW**

**Rani Setiawaty<sup>1</sup>, Risma Ardilla<sup>2</sup>, Muhammad Yusuf<sup>3</sup>, Fatikha Nur Ilma<sup>4</sup>  
Fira Fatimatuz Zahra<sup>5</sup>**

Universitas Muria Kudus<sup>1,2,3,4,5</sup>

rani.setiawaty@umk.ac.id<sup>1</sup>, 202433091@std.umk.ac.id<sup>2</sup>, 202433105@std.umk.ac.id<sup>3</sup>  
202433114@std.umk.ac.id<sup>4</sup>, 20243123@std.umk.ac.id<sup>5</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada protokol PRISMA sebagai dasar seleksi dan identifikasi artikel. Artikel diperoleh melalui basis data, yaitu Google Scholar, ERIC, dan semantic dengan menggunakan kata kunci “Pemanfaatan Game Edukasi di Sekolah Dasar”. Data penelitian ini adalah 18 artikel akademik yang dipublikasikan antara tahun 2019 hingga 2024. Teknik analisis data dilakukan melalui analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama yang muncul dari literatur terkait, seperti jenis media game edukasi, integrasi pembelajaran, dan manfaatnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi berupa *Educandy*, *Wordwall*, *SAC*, *Puzzle*, *Quizizz*, dan sejenisnya. Game edukasi ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan literasi dan numerik, serta hasil belajar siswa secara keseluruhan. Game edukasi terbukti tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi emosional dan kognitif siswa, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan memasukkan elemen kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), game edukasi menjadi salah satu pendekatan strategis untuk mengatasi tantangan pembelajaran di zaman digital.

**Kata Kunci:** Game edukasi, Media Interaktif, Pembelajaran Sekolah, Siswa Sekolah Dasar

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the use of educational game media in learning in elementary schools. The approach used was Systematic Literature Review (SLR) with reference to the PRISMA protocol as the basis for article selection and identification. Articles were obtained through databases, namely Google Scholar, ERIC and semantic using the keywords “Utilization of Educational Games in Elementary Schools”. The data were 18 academic articles published between 2019 and 2024. Data analysis techniques were carried out through thematic analysis to identify the main patterns that emerged from related literature, such as types of educational game media, learning integration, and benefits. The results showed that the use of educational game-based learning media in the form of Educandy, Wordwall, SAC, Puzzle, Quizizz, and the like. These educational games can improve critical thinking skills, literacy and numeracy skills, and overall student learning outcomes. Educational games are proven to not only increase students' emotional and cognitive participation, but also make the learning process more engaging and interactive. By incorporating elements of higher order thinking skills (HOTS), educational games become one of the strategic approaches to overcome learning challenges in the digital age.*

**Keywords:** Educational Games, Interactive Media, School Learning, Elementary School Students

**PENDAHULUAN**

Perkembangan media pembelajaran saat ini memerlukan guru untuk lebih inventif dan mampu beradaptasi dalam menyampaikan materi yang tidak hanya kaya informasi, tetapi juga menarik dan relevan bagi siswa. Di dunia pendidikan, media adalah alat yang sangat

membantu dalam mencapai tujuan atau indikator pembelajaran (Wulandari et al., 2024). Media pembelajaran merupakan komponen yang utama untuk mencapai kesuksesan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran bisa berupa alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi selama proses belajar, dengan harapan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta berpotensi meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar (Fitriya et al., 2024; Setiawaty, 2024; Setiawaty et al., 2024; Ulhaq et al., 2025).

Salah satu pendekatan baru yang telah mendapat perhatian besar dalam pendidikan dasar adalah penggunaan permainan edukasi sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bisa meningkatkan kemampuan berpikir siswa, terutama berpikir kritis. Media pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian oleh Shinta Meyza Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan edukasi seperti ular tangga yang digabungkan dengan kartu baca dapat mendorong siswa belajar dengan lebih bersemangat serta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar membaca dasar. Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan permainan tradisional yang telah dimodifikasi untuk pendidikan memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan literasi dan numerasi. Media pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Game edukasi mencakup semua jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemain, baik itu permainan tradisional maupun modern yang memiliki unsur pendidikan. Game edukasi merupakan metode atau alat pendidikan yang memiliki sifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta interaksi dengan lingkungan sosial (Hellyana et al., 2023)

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis seberapa efektif media permainan edukasi dalam proses belajar di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, literasi, numerasi, serta hasil belajar anak-anak. Dengan menerapkan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), penelitian ini secara sistematis mengidentifikasi tren, pola, serta dampak positif dan tantangan yang muncul dari penggunaan media permainan edukasi, baik yang berbasis digital maupun yang tidak, dalam berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar.

Studi-studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa game edukasi, baik yang berbasis digital maupun tradisional yang telah dimodifikasi, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Contohnya, penelitian oleh Shinta Meyza Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kartu baca dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan awal membaca siswa. Selain itu, juga terlihat bahwa ada pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa ketika menggunakan media game edukasi (Nugroho & Ma'arif, 2022). Di sisi lain, Wulandari et al. (2024) membuktikan bahwa media Pop Up Book yang berbasis game edukasi dapat mengurangi kejemuhan dan secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Beberapa penelitian ini menekankan bahwa penggabungan antara elemen permainan dan media visual yang inovatif merupakan kombinasi yang efektif dalam merangsang cara berpikir siswa agar lebih kritis dan kreatif.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menjelaskan secara mendetail bagaimana media game edukasi digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, baik dari aspek jenis media, metode pembelajaran, pencapaian kemampuan siswa (berpikir kritis, literasi, numerasi, hasil belajar), serta cara pengintegrasianya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, artikel ini diharapkan dapat memberikan sumbangan baik secara teoritis maupun

praktis kepada guru, peneliti, dan pengembang media pembelajaran untuk memaksimalkan penggunaan permainan edukasi dalam konteks pendidikan dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada protokol PRISMA sebagai dasar seleksi dan identifikasi artikel. Metode ini dipilih karena mampu memberikan wawasan yang komprehensif mengenai pola dan kecenderungan hasil dari berbagai sumber akademis yang relevan. Analisis yang dilakukan dalam studi ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan tujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengombinasikan temuan dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pemanfaatan media permainan edukasi dalam proses belajar di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari artikel akademik melalui basis data, yaitu Google Scholar, ERIC, dan semantic dengan menggunakan bantuan aplikasi Publish or Perish.

Proses pencarian literatur menggunakan kata kunci “Pemanfaatan Game Edukasi di Sekolah Dasar” dengan fokus pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2019 hingga 2024. Dari pencarian yang dilakukan, berhasil ditemukan 50 artikel yang kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi menjadi 18 artikel, yang meliputi ketersediaan artikel dalam bentuk penuh, relevansi dengan tema penggunaan media permainan edukasi dalam pendidikan, serta kualitas metode penelitian yang diterapkan. Setelah dilakukan penyaringan, terdapat 18 artikel yang memenuhi kualifikasi untuk dianalisis lebih lanjut. Selanjutnya, data dari artikel terpilih diekstraksi dengan memeriksa bagian abstrak, metode yang digunakan, hasil penelitian, dan kesimpulannya. Informasi yang dikumpulkan meliputi nama penulis, tahun publikasi, jenis media permainan edukasi yang digunakan, serta temuan penelitian terkait jenis dan dampak game edukasi terhadap kemampuan berpikir kritis, literasi, numerasi, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Data yang telah dikumpulkan kemudian disintesis menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengidentifikasi pola, tren dalam penelitian, dan implikasi penggunaan media permainan edukasi dalam pembelajaran. Dengan analisis yang terstruktur ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan media permainan edukasi di tingkat sekolah dasar.

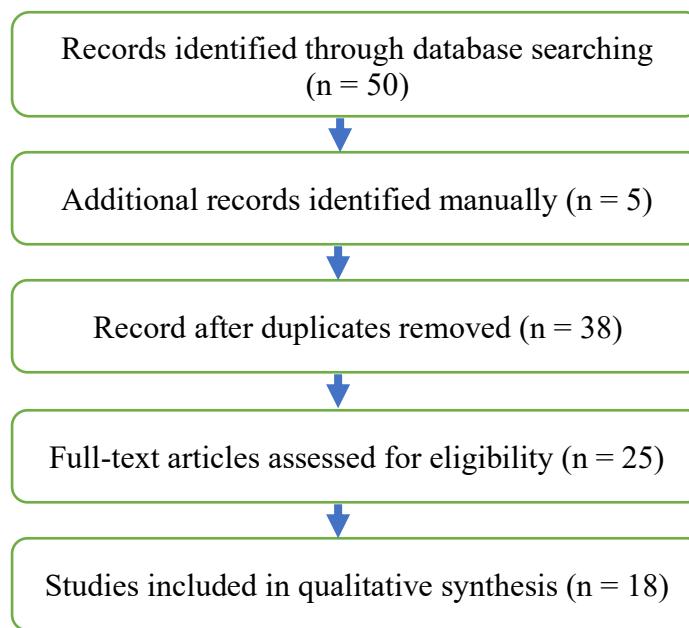


Diagram 1. Tahapan Seleksi Data Melalui Model PRISMA

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari berbagai artikel yang diperoleh dari data-based Google Scholar, ERIC, dan semantic dengan menggunakan bantuan aplikasi *Publish or Perish* dan memanfaatkan kata kunci “Pemanfaatan Game Edukasi di Sekolah Dasar” diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1

Hasil Penelitian Literatur Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar

Judul Penelitian	Penulis	Nama Game	Hasil
<i>Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar</i>	(Nurhayati & Langlang Handayani, 2020)	Game online (Free Fire, Massively Multiplayer Online (MMO), Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), dan lainnya.	Hasil studi menunjukkan bahwa mayoritas pemain game daring di sekolah dasar merupakan penggemar berat game daring. Game online juga berdampak pada hasil pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.
<i>Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar</i>	(Nurhikmah et al., 2023)	Game Educandy	Pembelajaran yang menggunakan permainan dapat memperbaiki sifat belajar siswa karena sarana ini dianggap mengasyikkan.
<i>Pengembangan Game Edukasi Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD</i>	(Kirom & Aini, 2023)	Aplikasi SAC	Game edukasi yang efektif dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung siswa di tingkat sekolah dasar.
<i>Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SD Negeri 050650 P. Rambung</i>	(Dewi & Cahya, 2019)	Game Educandy	Pembelajaran berbasis game terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada kelompok.
<i>Peran Game Edukasi Berbasis Sastra dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP</i>	(Solihati & Nani, 2024)	Game Edukasi	Permainan yang berfokus pada sastra secara drastis meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta kemampuan berpikir kritis mereka.

<i>Pengaruh Game Edukasi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik</i>	(Rohma, 2025)	Game Edukasi	Game edukasi dapat berfungsi sebagai sarana yang ampuh untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, yang sangat krusial dalam menghadapi berbagai tantangan di dunia yang semakin rumit.
<i>Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis</i>	(Damarjati & Miatun, 2021)	Game Edukasi Petualangan Program Linier	Game edukasi "Petualangan Program Linier" telah disetujui untuk dipakai sebagai alat pengajaran dan dinilai efektif baik dari segi materi maupun dalam hal pelaksanaan.
<i>Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Game Edukasi</i>	(Abdurrohman, 2016)	Game Edukasi Wordwall	Pemanfaatan game edukasi Wordwall terbukti ampuh dalam memperbaiki kemampuan berpikir kritis matematis para siswa.
<i>Model Guided Discovery Learning Berbasis Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar</i>	(Cholifah & Fada, 2022)	Game Edukasi	Berdasarkan hasil penelitian mengenai model pembelajaran guided discovery yang berbasis permainan memiliki dampak terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas 5 SD Negeri 2 Sumber Tangkil.
<i>Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21</i>	(Ni'mah & Rondli, 2023)	Game Edukasi	Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan game pendidikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di tingkat sekolah dasar.
<i>Pengaruh Game Edukasi Quizziz terhadap Kemampuan Berpikir Krisis Matematika Siswa Kelas IV</i>	(Dias Septiani & Venni Herli Sundi, 2024)	Game Edukasi Quizziz	Hasil dari analisis hipotesis melalui uji T menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada kelompok kontrol yang menerapkan permainan edukasi Quizziz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
<i>Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk</i>	(Shinta Meyza Putri et al., 2024)	Game Ular Tangga	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga dibuat dengan baik;

*Meningkatkan  
Kemampuan Membaca  
Permulaan Kelas 2 SD  
Plosojenar*

guru memiliki respons yang sangat positif, dengan skor 4,82, dan siswa menunjukkan minat yang meningkat untuk belajar; dan hasil belajar siswa meningkat sebesar 24,09 poin, dengan rata-rata pretest 50. Media ini dianggap layak dan dapat meningkatkan keterampilan membaca awal siswa kelas II.

<i>Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Implementasi Game Edukasi Marbel Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar</i>	(Suci Aniyawati, 2023)	Game marbel	Implementasi Permainan Pendidikan Marbel Dalam Proses Belajar Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar. Aplikasi ini dinilai memadai dan pantas digunakan untuk mendukung siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar, agar bisa memahami matematika dengan lebih mudah, yang dianggap oleh sebagian anak sebagai mata pelajaran yang sulit.
<i>Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quizalize Dengan Model Morrisson Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X di MA Darul Amin</i>	(Lisda & Jasiah, 2025)	Game Edukasi Berbasis Quizalize	Hasil study menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi yang berbasis Quizalize dapat diterapkan dalam belajar Al-Qur'an Hadits.
<i>Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Tari Di SDN 106164 Sambirejo Timur</i>	(Indik Syahrabani, 2023)	Game Based Learning	Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat memperbaiki keterampilan berpikir kritis siswa dalam pelajaran seni tari di kelas V SD Negeri 106164 Sambirejo Timur Kec. Percut Sei Tuan

<i>Keefektifan PBL Berbasis Games Berbantuan Brain Math Puzzle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD</i>	(K.Purwanti & Z.Rini, 2022)	Game Brain Math Puzzle	Hasil studi menunjukkan bahwa kemampuan untuk berpikir kritis dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan permainan serta didukung oleh media. Hasil analisis t-test berpasangan menunjukkan bahwa tingkat signifikansi.
<i>Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02</i>	(Sepriyanti et al., 2024)	Game Edukasi Educaplay	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukasi bernama Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar para siswa. Kelompok yang diujikan menunjukkan peningkatan nilai dari 65 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, dengan p-value.
<i>Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi</i>	(Ni Luh Putu Ika Sintya Devi, I Made Ardana, 2025)	Game Edukasi Ular Tangga	Permainan edukasi ular tangga berbasis Android untuk mata pelajaran matematika kelas IV SD dinyatakan sangat valid (98,21% dari pakar media dan 98,33% dari pakar isi) serta praktis (dengan rata-rata 90 persen guru dan peserta didik menganggapnya mudah digunakan). Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan permainan sejenis pada bidang dan materi yang lainnya.

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil dan pembahasan dari bentuk-bentuk pemanfaatan media game edukasi pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar dapat diuraikan menjadi 5 hasil, yakni:

### 1. Tren Umum dan Dampak Positif Game Edukasi

Riset menunjukkan adanya kecenderungan yang semakin jelas dalam penggunaan game edukasi sebagai alat pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Banyak dari penelitian yang dianalisis menyimpulkan bahwa game edukasi memiliki dampak yang besar dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk hasil kognitif, afektif, serta keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, kerja

sama, dan literasi. Pemanfaatan game seperti Educandy, Wordwall, Quizizz, Educaplay, serta permainan kontekstual seperti ular tangga memberikan dampak positif pada minat, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

## 2. Keterampilan Berpikir Kritis sebagai Fokus Utama dalam Game Edukasi

Berbagai studi telah menekankan dampak positif dari permainan edukasi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, yang merupakan salah satu keterampilan dasar dalam Kurikulum Merdeka serta pendidikan abad 21. Contohnya, penelitian yang dilakukan oleh Rohma (2025), Cholifah dan Fada (2022), serta Ni'mah dan Rondli (2023), menunjukkan bahwa penerapan permainan edukasi tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir dengan lebih analitis, tetapi juga membantu mereka meningkatkan keterampilan memecahkan masalah melalui tantangan yang mengandung soal-soal HOTS (Higher Order Thinking Skills). Ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya dilihat sebagai bentuk hiburan semata, tetapi telah bertransformasi menjadi alat strategis dalam mendukung proses berpikir tingkat tinggi.

## 3. Media Game Edukasi Untuk Peningkatan Literasi, Numerasi, dan Hasil Belajar

Selain aspek berpikir kritis, berbagai penelitian mengindikasikan bahwa permainan edukasi ampuh dalam meningkatkan keterampilan literasi, numerasi, serta prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Studi oleh Kirom dan Aini (2023) menyoroti kontribusi game berbasis inkuiri dalam memperbaiki kemampuan literasi dan numerasi siswa. Selain itu, Educaplay (Sepriyanti et al., 2024) serta permainan berbasis Quizalize (Lisda & Jasiah, 2025) juga menunjukkan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa, terlihat dari peningkatan nilai antara pre-test dan post-test yang mencolok. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran melalui permainan dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

## 4. Ragam Media Game Edukasi dan Konteks Penggunaannya

Penelitian-penelitian ini juga menunjukkan berbagai jenis media permainan edukasi yang diterapkan, baik yang bersifat digital maupun non-digital. Beberapa jenis media yang digunakan antara lain aplikasi Android seperti online, Game Educandy, Aplikasi SAC, Game Edukasi, Game Edukasi Petualangan Program Linier, Game Edukasi Wordwall, Quizziz, Game Ular Tangga, Game Marbel, Quizalize, Game Based Learning, Game Brain Math Puzzle, Game Edukasi Educaplay, serta permainan papan, yang disesuaikan untuk tujuan pembelajaran. Konteks penggunaannya pun bervariasi, tidak terbatas pada mata pelajaran matematika atau bahasa, tetapi juga mencakup seni tari dan pelajaran Al-Qur'an Hadits. Ini menunjukkan betapa fleksibel dan adaptifnya permainan edukasi dalam berbagai disiplin ilmu.

## 5. Dampak Negatif Game Edukasi

Di tengah berbagai kelebihan dan potensi positif dari penggunaan media game edukasi, penting juga untuk mempertimbangkan sisi lain dari dampak penggunaan game dalam lingkungan pendidikan. Hasil studi yang dilakukan oleh Nurhayati dan Langlang Handayani (2020) memperingatkan mengenai kecanduan bermain game online pada anak-anak SD yang dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan kognitif dan sosial mereka. Penelitian lain oleh Putra et al. (2021) menemukan bahwa meskipun game edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menyebabkan penurunan konsentrasi serta gangguan dalam interaksi sosial anak. Selain itu, studi oleh Mulyadi dan Rachmawati (2022) menunjukkan bahwa tanpa bimbingan guru, siswa cenderung lebih fokus pada elemen permainan daripada pada materi pembelajaran itu sendiri, sehingga mengurangi efektivitas proses belajar.

Temuan ini menunjukkan pentingnya pengawasan dari guru maupun orang tua dalam penggunaan game edukatif di sekolah dasar. Penggunaan media game harus dilandasi oleh desain pembelajaran yang tepat sasaran, dengan mempertimbangkan tujuan instruksional, durasi penggunaan, serta karakteristik peserta didik. Beberapa studi, seperti yang dilakukan oleh Anggraini dan Sari (2023) menegaskan bahwa keterlibatan guru dalam memfasilitasi refleksi setelah bermain game edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat koneksi antara pengalaman bermain dan hasil belajar.

Sebagai strategi mitigasi terhadap potensi dampak negatif, guru dapat menetapkan batas waktu penggunaan game serta mengintegrasikan aktivitas diskusi dan refleksi setelah bermain guna memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari. Selain itu, pemilihan game edukatif harus mempertimbangkan aspek pedagogis, bukan sekadar aspek hiburan. Penerapan *blended learning* menggabungkan game dengan metode pembelajaran konvensional dapat mengoptimalkan hasil belajar sekaligus menjaga keseimbangan aktivitas digital dan nondigital. Pengembangan kebijakan kelas seperti "kontrak belajar digital" juga dapat menjadi pendekatan preventif agar siswa memahami batasan penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Orang tua juga perlu dilibatkan melalui komunikasi berkala agar strategi penggunaan game di sekolah selaras dengan pengawasan di rumah (Santoso & Fitria, 2021).

Secara keseluruhan, koleksi temuan penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukasi bisa menjadi metode pembelajaran yang efisien dan menyenangkan apabila digunakan secara bijaksana. Para guru dan pengembang media harus terus berinovasi agar permainan yang digunakan tidak hanya menawan, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan siswa. Dengan strategi implementasi yang tepat, potensi negatif dari game dapat diminimalisasi, dan manfaat maksimalnya dapat diraih dalam mendukung perkembangan kognitif, afektif, maupun sosial siswa SD.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kajian menyeluruh yang telah dilakukan terhadap 18 studi ilmiah mengenai pemanfaatan media permainan edukasi di tingkat sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak-anak. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga telah menjadi alat strategis yang dapat mendorong kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan penyelesaian masalah.

Beragam jenis media permainan, baik yang bersifat digital seperti Educandy, Wordwall, SAC, Quizizz, maupun yang tradisional seperti ular tangga dan papan edukasi, telah terbukti mampu meningkatkan semangat belajar, keterlibatan aktif, serta pencapaian belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain kemampuan analisis berpikir, banyak penelitian juga mengungkapkan bahwa permainan edukasi efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi, numerasi, dan karakter belajar siswa seperti kemandirian, kolaborasi, dan ketahanan.

Pemanfaatan media permainan harus dirancang secara cermat dan kontekstual. Permainan yang tidak disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau digunakan tanpa pengawasan dapat memunculkan risiko seperti kecanduan digital dan gangguan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, guru dan pengembang media perlu mengutamakan prinsip pedagogis dalam desain game serta membatasi durasi penggunaannya secara proporsional. Implikasinya, permainan edukasi dapat menjadi solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam mendorong kemampuan berpikir kritis dan

kolaboratif pada siswa SD. Sebagai saran, integrasi permainan dalam proses belajar hendaknya dibarengi dengan pelatihan guru, penyusunan panduan implementasi, dan pelibatan orang tua agar pemanfaatannya lebih optimal dan berkelanjutan. Dengan pendekatan yang tepat, media permainan berpotensi menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, D. (2016). "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Abstrak". *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 5(2), 90–97.
- Anggraini, S., & Sari, R. P. (2023). "Refleksi Pembelajaran Melalui Game Edukatif Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 55–64.
- Cholifah, T. N., & Fada, S. (2022). "Model Guided Discovery Learning Berbasis Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1276–1285. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3286>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis". *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Dewi, & Cahya, N. (2019). "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SD Negeri 050650 P. Rambung". *Jurnal Edukatif*, V(1), 66–72.
- Dias Septiani, & Venni Herli Sundi. (2024). "Pengaruh Game Edukasi QUIZZIZ Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas IV". *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 2203–2210.
- Fitriya, A. N., Wulandari, D. D., Khairinida, N., Pujianti, R., & Setiawaty, R. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi pada Materi Hakikat NKRI Kelas IV SDN 3 Undaan Kidul". *JPKN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52.
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). "Game Edukasi "Perjalanan Si Koko" Sebagai Media Pembelajaran". *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Indik Syahrabunu, R. P. (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Tari Di SDN 106164 Sambirejo Timur". *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78. <http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- K.Purwanti, & Z.Rini. (2022). "Keefektifan PBL Berbasis Games Berbantuan Brain Math Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD." *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 12(4), 300-307. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39844>
- Kirana, Andra, et al. (2025). " Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar (SD)", *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier* 9(1), 248-254.
- Kirom, S., & Aini, M. R. (2023). "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD". *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 50–59. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3576>
- Lisda, N., & Jasiah. (2025). "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Quizalize Dengan Model Morrisson Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X di

- MA Darul Amin". *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 134–144.
- Mulyadi, A., & Rachmawati, D. (2022). "Efektivitas penggunaan game berbasis edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa SD". *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 12(2), 134–141.
- Ni'mah, F., & Rondli, W. S. (2023). "Penerapan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Abad 21". *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2), 99–112. <https://doi.org/10.54168/iluminasi.v1i2.200>
- Ni Luh Putu Ika Sintya Devi, I Made Ardana, I. W. K. (2025). "Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi". *JPPi* 5(1), 456–466. DOI: <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1415>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). "Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nurhayati, I., & Langlang Handayani, L. (2020). "Dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa SD". *Jurnal Psikologi Anak dan Pendidikan*, 3(1), 23–30.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442. DOI: <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4472>
- Putra, W. D., Lestari, N. I., & Widodo, T. (2021). "Pengaruh game edukatif terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar". *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(3), 201–210.
- Rohma, E. A. (2025). "Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I". *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 386–396. DOI: <https://doi.org/10.61722/jmia. v2i1.3361>
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). "Pengaruh Game Edukasi Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Neglasari 02". *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2).
- Setiawaty, R. (2024). "Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus". *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485.
- Setiawaty, R., Alfiandi, M. N., Lestari, P., Alhamdani, M. H. Y., Astuti, L. D., & Izharifa, F. R. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Kopiko sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia". *Pedagogik*, XII(2), 65–76. DOI: <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v12i2.9733>
- Shinta Meyza Putri, Anisa Surya Kartika, Erdea Widiyani, & Rani Setiawaty. (2024). "Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar". *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 54–67. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.524>
- Solihati, & Nani. (2024). "Peran Game Edukasi Berbasis Sastra Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP". *Jurnal Sasindo UNPAM* 12(2), 47–53. DOI:10.32493/sasindo.v12i2.47-53
- Suci Aniyawati, R. (2023). "Implementasi Game Edukasi Marbel Pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 Sekolah Dasar". *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 400–420. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Ulhaq, J. D., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2025). "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa

- Kelas V". *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1439–1451. DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2871>
- Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Fitriya, A. N., Pujiyanti, R., & Setiawaty, R. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat Nkri Kelas 4 Sdn 3 Undaan Kidul". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.6099>.