

Pengaruh Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar

Salma Bialfi Karimah¹, Deva Nela Reditha², Ma'mun Hanif³

¹⁻³Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Email: salmabialfikarimah@gmail.com¹, devanelareditha72@gmail.com²,
ma'mun.hanif@uingusdur.ac.id³

Abstract. This study aims to analyze the influence of educational games on elementary school children's learning motivation. Early childhood education relies heavily on literacy skills, which are key factors in academic success and social-emotional development. In this context, educational games emerge as an innovative method to increase children's engagement and motivation to learn through fun, interactive experiences. Digital technology enables personalized learning and increases student participation. The study results indicate that educational games have a positive impact on children's motivation, engagement, and the development of social-emotional skills. Therefore, the application of gamification and educational games can be an effective strategy to support children's literacy and learning motivation in the digital age.

Article History:

Received: 2025-11-10

Accepted: 2025-11-21

Keywords:

educational games,
learning motivation,
elementary school children,
literacy, gamification

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan edukatif terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini sangat bergantung pada keterampilan literasi yang menjadi faktor kunci keberhasilan akademik dan perkembangan sosial-emosional anak. Dalam konteks ini, permainan edukatif muncul sebagai metode inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak melalui pengalaman interaktif yang menyenangkan. Teknologi digital memungkinkan personalisasi pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan edukatif berdampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, serta perkembangan keterampilan sosial-emosional anak. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dan permainan edukatif dapat menjadi strategi efektif dalam mendukung literasi dan motivasi belajar anak di era digital.

Kata Kunci:

game edukasi, motivasi
belajar, anak sekolah dasar,
literasi, gamifikasi

PENDAHULUAN

Peranan pengajar dalam merancang dan mengelola aktivitas permainan yang bersifat pendidikan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan metode ini. Seorang pengajar yang inovatif dapat menyesuaikan aktivitas permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa. Oleh sebab itu, pelatihan bagi pengajar mengenai penggunaan media dan cara-cara baru menjadi sangat penting agar manfaat positif dari permainan pendidikan dapat terus dikembangkan dengan berkelanjutan. Temuan dari penelitian ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan minat, gaya belajar, dan kebutuhan para siswa. Melalui permainan pendidikan, siswa

merasakan keterlibatan penuh dalam proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial (Eveline Siregar dan Frista D. Ramadhani, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah game edukasi, yang dirancang untuk menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran. Game edukasi menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan dalam proses belajar, yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak, khususnya di tingkat sekolah dasar. Menurut penelitian oleh Hamari dan Koivisto (2015), game edukasi dapat meningkatkan engagement dan motivasi siswa karena sifatnya yang interaktif dan kompetitif. Hal ini sangat relevan mengingat anak-anak di usia sekolah dasar cenderung memiliki perhatian yang terbatas dan mudah teralihkan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, tantangan yang dihadapi oleh guru dan orang tua adalah bagaimana menjaga motivasi belajar anak agar tetap tinggi di tengah banyaknya distraksi dari lingkungan sekitar. Sebuah studi oleh Prabowo (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, termasuk game edukasi, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Penelitian tersebut menemukan bahwa 75% anak yang menggunakan game edukasi menunjukkan peningkatan minat dan motivasi dalam belajar dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks. Dengan demikian, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar.

Selain itu, game edukasi juga dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Menurut penelitian oleh Gee (2003), game yang dirancang dengan baik dapat mendorong siswa untuk berpikir secara kreatif dan logis, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan. Contoh nyata dari hal ini adalah game edukasi yang mengajarkan matematika melalui permainan puzzle atau teka-teki, yang tidak hanya membuat anak lebih tertarik tetapi juga melatih kemampuan berpikir analitis mereka.

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan oleh game edukasi, penting untuk diingat bahwa tidak semua game edukasi diciptakan sama. Kualitas dan relevansi konten dalam game sangat mempengaruhi efektivitasnya sebagai alat pembelajaran. Sebuah penelitian oleh Barata et al. (2013) menunjukkan bahwa game edukasi yang memiliki konten yang sesuai dengan kurikulum dan diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran di kelas dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan motivasi dan pencapaian akademis siswa. Oleh karena itu, pemilihan game edukasi yang tepat menjadi sangat krusial bagi pendidik dan orang tua.

Dalam penelitian ini, akan dibahas lebih lanjut mengenai pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar, dengan fokus pada bagaimana game edukasi dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta dampaknya terhadap hasil belajar. Melalui analisis ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai peran game edukasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library Research) yang fokus pada analisis literatur terkait pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. Sumber data diperoleh dari berbagai buku, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian yang relevan dengan topik interaktif dan gamifikasi dalam konteks pendidikan dasar. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sistematis terhadap publikasi yang membahas konsep permainan edukatif, teori motivasi belajar, serta penerapan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini. Analisis dilakukan dengan langkah-langkah membaca, mengidentifikasi tema-tema utama, membandingkan hasil penelitian, dan menarik kesimpulan berdasarkan sintesis dari berbagai sumber ilmiah. Dengan metode ini, penelitian berupaya memberikan pemahaman yang komprehensif tentang peran permainan edukatif sebagai sarana inovatif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Permainan Edukatif

Saat ini, dengan dunia yang bergerak cepat dan didorong oleh teknologi, literasi bagi anak-anak di usia dini menjadi sebuah kebutuhan penting. Keterampilan literasi adalah dasar yang sangat penting bagi anak-anak untuk mencapai kesuksesan akademis, hubungan sosial, serta kesejahteraan mereka di masa mendatang. Menurut Whitehurst dan Lonigan (1998), kemampuan literasi yang dikuasai pada usia dini sangat berpengaruh terhadap kesuksesan akademis di masa depan. Memahami hal ini, para pendidik dan orang tua berupaya menemukan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak, dan permainan edukatif muncul sebagai salah satu pilihan yang kuat dalam mendukung keterampilan literasi.

Permainan edukatif tidak hanya memfasilitasi keterlibatan anak-anak dalam proses belajar, tetapi juga menciptakan platform yang lincah untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan emosional yang penting. Permainan ini biasanya dirancang dengan fitur interaktif yang menarik perhatian anak-anak, sehingga memicu motivasi mereka untuk belajar. Sebagaimana dinyatakan oleh Gee (2003), permainan memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang seperti menjelajahi dan belajar secara aktif. Dalam hal literasi, permainan edukatif dapat membantu anak-anak mengenal huruf, kata, serta kalimat dengan cara yang menghibur dan menarik.

Selain itu, teknologi memiliki peranan penting dalam memudahkan pengalaman belajar yang efektif. Penggunaan media digital, seperti aplikasi pembelajaran dan permainan berbasis komputer, memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hwang dan Chang (2011) mencatat bahwa teknologi dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan anak usia dini, di mana metode pembelajaran yang beragam dan bisa disesuaikan sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan setiap anak.

Pentingnya literasi di usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pengembangan keterampilan

sosial dan emosional yang mendukung pembelajaran seumur hidup. Narasi ini menekankan bahwa melalui permainan edukasi dan penggunaan teknologi, pengajar dan orang tua dapat membangun suasana belajar yang mendorong perkembangan literasi yang menyeluruh bagi anak-anak.

Kepentingan literasi pada anak-anak di usia awal tidak bisa diabaikan, karena merupakan dasar penting dalam pembentukan keberhasilan akademik dan pembelajaran sepanjang hayat mereka di masa mendatang. Keterampilan literasi yang diperoleh sejak dini, seperti penguasaan bahasa, kesadaran terhadap bunyi, serta pengembangan kosakata, menjadi landasan bagi kemampuan mereka dalam membaca dan menulis dengan baik. Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan membaca sejak usia dini sangat berhubungan dengan prestasi akademis di awal; meskipun demikian, ini tidak selalu menjamin pencapaian pendidikan yang optimal sepanjang hidup atau penyesuaian sosial yang baik di kemudian hari (Alexander dan Entwisle, 2007). Oleh karena itu, meski keterampilan literasi awal sangatlah penting, pendidikan seharusnya dipandang sebagai proses berkelanjutan yang mencakup berbagai aspek perkembangan anak.

Selanjutnya, literasi emosional juga memainkan peranan yang sangat vital bagi anak-anak. Literasi emosional membantu anak mengenali, mengatur, dan mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang positif. Ini krusial karena dapat memupuk keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain serta menghadapi tantangan dalam kehidupan (Brackett, et al. , 2019). Dengan pemahaman tentang emosi, anak-anak dapat mengembangkan rasa empati dan keterampilan interpersonal yang akan membantu mereka tidak hanya dalam aspek akademik tetapi juga dalam hubungan sosial mereka di masa mendatang.

Menempatkan literasi awal sebagai prioritas sangat penting tidak hanya untuk pencapaian akademik tetapi juga untuk mengembangkan individu yang berpikiran luas dan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat. Pendidikan yang komprehensif yang mencakup literasi akademis dan emosional akan menghasilkan anak-anak yang siap menghadapi tantangan masa depan dengan keyakinan.

Permainan edukatif semakin diterima di kelas sebagai pendekatan baru untuk meningkatkan proses pembelajaran. Desain permainan ini bertujuan untuk melengkapi metode pengajaran tradisional, menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan (Deterding, et al. , 2011). Dalam konteks pendidikan untuk anak usia dini, permainan edukatif menawarkan kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen, melakukan kesalahan, dan belajar dari pengalaman mereka dalam situasi dengan risiko yang rendah. Ini berbeda dengan cara pengajaran tradisional yang sering kali kaku dan kurang fleksibel, yang bisa menghambat kreativitas serta partisipasi siswa (Gee, 2003).

Sebuah analisis menyeluruh mengenai permainan pendidikan menunjukkan bahwa metode belajar yang berbasis permainan memberikan dampak sedang hingga signifikan terhadap berbagai aspek pembelajaran, termasuk dalam bidang kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan siswa (Sailer, et al. , 2017). Dampak positif ini menunjukkan bahwa permainan pendidikan tidak hanya mendukung anak-

anak dalam memahami materi akademis tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk interaksi sehari-hari. Melalui pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan, anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pendidikan mereka.

Oleh karena itu, permainan pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk belajar, tetapi juga sebagai cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh. Dalam pengajaran untuk anak-anak usia dini, penggunaan permainan pendidikan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengalaman belajar yang lebih efisien dan menyenangkan bagi mereka, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

Menurut Situmorang dan Ariani (2021), penggunaan media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan perkembangan teknologi saat ini berdasarkan penerapan yang ada. Oleh karena itu, Keshav, et al. (2022) menekankan pentingnya pendidik untuk mengasah keterampilan dan kreativitas yang dimiliki agar bisa menciptakan produk pembelajaran yang berkualitas. Keterampilan dan kreativitas tersebut mencakup beberapa aspek, seperti:

- 1) Kemampuan untuk mengkombinasikan berbagai media dalam proses belajar,
- 2) Keterampilan dalam mengelola kelompok siswa yang besar,
- 3) Kemampuan untuk merancang ulang berdasarkan kebutuhan, konteks, dan karakteristik masing-masing siswa, serta
- 4) Kemampuan untuk menyajikan berbagai jenis media pembelajaran. Agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas, seorang pendidik atau guru harus terampil dalam memanfaatkan berbagai alat pembelajaran yang sudah ada maupun yang dikembangkan. Pendidik perlu menguasai penggunaan serta inovasi media, materi, dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah mereka.

Keberhasilan dalam dunia pendidikan tidak hanya dipengaruhi oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan pengajar dalam memanfaatkan berbagai alat pembelajaran yang tersedia. Pengajar yang mahir dalam memanfaatkan media pembelajaran, baik yang konvensional maupun digital, dapat meningkatkan efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran di kelas. Berdasarkan penelitian Mayer (2001), penggunaan media yang sesuai dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks melalui teknik visual dan interaksi. Inovasi dalam pemanfaatan alat pembelajaran, seperti aplikasi berbasis teknologi, sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka. Clark dan Mayer (2016) mengungkapkan bahwa penerapan multimedia secara efektif dapat memperbaiki proses pembelajaran dengan mengintegrasikan teks, gambar, dan suara secara seimbang. Selain itu, para pendidik perlu menguasai berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks sekolah mereka. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran berbasis masalah adalah beberapa strategi yang dapat diterapkan. Johnson dan Johnson (1999) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif tidak

hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga kemampuan sosial siswa. Terakhir, para pendidik harus memiliki keterampilan dalam memberikan penilaian dan umpan balik yang membangun. Penilaian yang dilakukan secara terus-menerus membantu pendidik mengenali kemajuan siswa dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan mereka (Black dan Wiliam, 1998). Dengan keterampilan yang sesuai dalam penggunaan alat pembelajaran, inovasi media, dan model pembelajaran yang tepat, para pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik, yang pada gilirannya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar siswa.

Pemahaman yang mendalam tentang penggunaan media pembelajaran menjadi aspek yang sangat krusial dalam mendukung kemampuan ini. Selain itu, pendidik juga perlu memahami strategi pembelajaran, karena pilihan strategi yang tepat memiliki dampak besar pada kegiatan belajar dan siswa. Strategi ini harus mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Bahkan, para pendidik harus mempertimbangkan partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran. Menurut Arum, et al. (2020), pendidik yang memiliki keterampilan ini Akan dapat menganalisis dan mengubah modul pembelajaran yang dibuat olehnya untuk mencapai hasil yang terbaik.

Salah satu keuntungan utama dari permainan edukatif adalah kemampuan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Kemampuan untuk memecahkan masalah sangat penting untuk beradaptasi dalam masyarakat, dan pembelajaran yang menggunakan permainan telah terbukti menjadi salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan ini (Kiili, 2005). Karakter interaktif dari permainan mendorong anak-anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar, menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi dan kerjasama. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh yang signifikan pada berbagai hasil, termasuk motivasi dan keterlibatan siswa (Sailer, et al., 2017).

Permainan edukatif online, khususnya, memberikan cara belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang secara efektif meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan anak-anak. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan, anak-anak lebih cenderung berpartisipasi dan belajar, yang pada gilirannya meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan potensi permainan edukatif untuk mengubah pengalaman belajar sehingga lebih menarik dan bermanfaat bagi pelajar muda. Oleh karena itu, pengintegrasian permainan edukatif ke dalam kurikulum bisa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan penting bagi anak-anak di masa depan.

Permainan edukatif memiliki peran krusial dalam pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk literasi, terutama dalam aspek kesadaran fonologis dan fonemik. Keterampilan ini adalah elemen prabaca yang mencakup kemampuan mendengarkan, mengenali, dan memanipulasi suara dalam bahasa lisan (Adams, 1990). Dengan mengintegrasikan permainan dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi juga secara aktif menggunakan bahasa dalam

konteks yang menyenangkan (Ginsburg, 2007). Selain itu, permainan yang melibatkan penceritaan dan peran dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan naratif dan pemahaman, yang merupakan bagian penting dalam pengembangan literasi (Vygotsky, 1978).

Integrasi teknologi ke dalam permainan pendidikan telah mengubah cara anak-anak memperoleh pengetahuan. Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan semakin dipahami sebagai alat yang menawarkan berbagai aplikasi dan keuntungan (Cohen, 2013). Ketika teknologi dipadukan dengan media interaktif, ia bertindak sebagai pengarah pembelajaran yang membantu perkembangan anak-anak kecil (Hwang dan Chang, 2011). Penelitian mengungkapkan bahwa permainan edukatif dalam bentuk digital memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, dengan keterlibatan dalam proses belajar sebagai elemen penting (Gee, 2003).

Selain itu, penilaian dan umpan balik dalam permainan pendidikan memainkan peran krusial yang memperkaya pengalaman belajar anak. Riset terbaru menunjukkan bahwa berbagai jenis umpan balik, termasuk variasi dalam tipe dan suara, dapat mempengaruhi performa, daya ingat, rasa ingin tahu, kesan, serta respon emosional anak saat bermain (Shute, 2008). Umpan balik yang baik dapat mendorong siswa untuk terus terlibat dengan materi yang dipelajari. Penilaian formatif dalam konteks keterampilan membaca dan menulis pun berperan penting dalam meningkatkan perkembangan di seluruh institusi pendidikan dengan membantu siswa menerapkan kemampuan literasi di berbagai konteks kurikulum (Black dan Wiliam, 1998). Setelah sesi bermain, guru bisa mengevaluasi hasil belajar dengan menggunakan cara yang kreatif, seperti meminta siswa untuk melakukan perubahan, membuat panduan strategi, atau merancang skenario permainan. Metode ini tidak hanya memperkuat pembelajaran yang telah dilakukan, tetapi juga menstimulasi siswa untuk berpikir kritis dan menerapkan pengetahuan mereka dengan cara yang inovatif (Mayer, 2004).

Peran para pendidik dalam penerapan permainan pendidikan sangat penting, sebab mereka berfungsi sebagai pemandu yang mengarahkan siswa dalam proses bermain dan belajar. Melalui permainan pendidikan, pendidik dapat secara strategis memperkenalkan teknologi di dalam kelas, yang membantu mempertahankan keterlibatan siswa dan mendorong interaksi antar teman sebaya (Kirkley dan Kirkley, 2005). Pendekatan ini menciptakan suasana yang mendukung kolaborasi dan komunikasi yang sangat diperlukan untuk perkembangan sosial dan emosional anak-anak.

B. Konsep Dasar Gamifikasi

a. Definisi Gamifikasi

Gamifikasi adalah suatu usaha untuk merancang elemen permainan dalam pendidikan agar lebih menarik, di mana permainan tersebut dibuat dalam format kompetisi antara pemain dengan berbagai tantangan dan aturan permainan yang memungkinkan adanya umpan balik di antara pemain (Moncada dan Moncada, 2014). Saat ini, gamifikasi banyak diterapkan dalam sektor bisnis dan pemasaran,

dengan berbagai bentuk yang terlihat khususnya di aplikasi-aplikasi startup. Namun, gamifikasi juga telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Istilah gamifikasi pertama kali diperkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam presentasinya di acara TED (Technology, Entertainment, Design) (Saparuddin et al. , 2022). Dalam presentasinya, Pelling menjelaskan bahwa gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dengan tujuan untuk memotivasi para siswa dan meningkatkan kepuasan dalam proses belajar. Dengan penerapan gamifikasi, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terus belajar.

(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Gamifikasi merupakan metode yang memanfaatkan mekanika, estetika, dan pola pikir yang berorientasi pada permainan untuk mendorong individu agar bertindak, meningkatkan pengetahuan, dan menyelesaikan masalah. Salah satu sasaran spesifik yang dimiliki para peneliti adalah merancang intervensi yang membuat orang terlibat dalam kegiatan sehingga ada peluang lebih besar bagi mereka untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Gamifikasi juga sering diterapkan dalam strategi pemasaran perusahaan. Contohnya adalah tangga piano yang ada di Odenplan, Stockholm, Swedia. Di stasiun kereta bawah tanah, tangga tersebut diprogram untuk mengeluarkan not musik saat diinjak. Hasilnya menunjukkan bahwa tangga musik digunakan 66% lebih sering dibandingkan dengan eskalator. Ini adalah contoh gamifikasi, yang merupakan metode dan pendekatan umum yang dipadukan perusahaan dalam strategi promosi mereka. Dalam konteks nyata, peserta didik dalam hal ini tidak merasakan peningkatan dalam proses belajar. Saat siswa menghadapi berbagai tantangan, mereka mungkin mengalami perasaan seperti stres, terbebani, frustrasi, atau kejenuhan. Perasaan-perasaan ini dapat menghalangi mereka untuk mengikuti pembelajaran dengan serius.

Gagasan gamifikasi berlandaskan pada keyakinan bahwa manusia memiliki ketertarikan alami terhadap permainan dan tantangan. Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan seperti poin, tingkat, persaingan, penghargaan, dan tantangan yang menantang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar akan terbentuk melalui interaksi dalam permainan yang seru dan menarik (Binti Hambali dan Lubis, 2022). Dengan memanfaatkan media yang terorganisir dengan baik, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

b. Prinsip dan Fungsi Gamifikasi

Ariani menjelaskan, berdasarkan penelitian oleh Dicheva, bahwa prinsip gamifikasi dapat dibagi menjadi beberapa aspek, yaitu kebebasan untuk gagal, umpan balik yang cepat, kemajuan, dan alur cerita (Ariani, 2020).

1) Kebebasan untuk gagal.

Gamifikasi perlu memperhatikan kecepatan serta tingkat risiko yang bervariasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ini juga harus memberikan "nyawa" tambahan kepada peserta didik, sehingga mereka tidak merasa takut dengan kegagalan dan dapat mendorong diri mereka untuk bereksperimen, mengambil risiko, dan mencoba kembali jika upaya sebelumnya tidak berhasil.

2) Umpan balik cepat

Peserta didik harus mendapatkan umpan balik dan penghargaan secara langsung setelah mereka menyelesaikan tantangan yang diberikan. Permainan perlu diatur sedemikian rupa agar segera memberikan umpan balik yang spesifik setelah dimainkan, baik setelah menyelesaikan tugas individu maupun di akhir setiap tingkat.

3) Perkembangan.

Siswa seharusnya dapat melihat perkembangan mereka secara visual saat mereka bergerak menuju tujuan akhir permainan. Ketika permainan dibagi menjadi beberapa tingkat, siswa berperan sebagai pemain yang memiliki kesempatan untuk menerapkan pembelajaran yang telah didapat sebelumnya pada tahap terakhir. Pada titik ini, sering kali ada tuntutan untuk menggabungkan semua keterampilan atau penguasaan yang telah diperoleh dari level sebelumnya untuk dapat digunakan secara serentak dalam menyelesaikan level akhir.

4) Narasi.

Permainan yang berkualitas biasanya memiliki narasi yang menarik. Materi disusun dalam bentuk cerita dan mengajak siswa sebagai pemain untuk terlibat dalam menyelesaikan cerita tersebut.

Fungsi gamifikasi dalam pembelajaran mirip dengan fungsi dari media pembelajaran, yaitu (1) memicu minat atau tindakan, (2) menyampaikan informasi, dan (3) memberikan petunjuk (Arsyad, 2013). Untuk mencapai fungsi motivasi, media pembelajaran dapat diterapkan melalui metode drama atau hiburan. Tujuan yang diharapkan adalah untuk menumbuhkan minat dan mendorong siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan berdampak pada sikap, nilai, dan perasaan. Sedangkan untuk fungsi informasi, media pembelajaran dapat digunakan untuk mempresentasikan informasi di hadapan sekelompok siswa. Konten dan bentuk penyajian bersifat umum, berperan sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan dasar.

Penyampaian dapat dilakukan dalam bentuk hiburan, drama, atau teknik untuk memotivasi. Media berperan sebagai alat untuk penyampaian informasi yang harus dapat melibatkan siswa baik secara mental maupun melalui aktivitas nyata agar pembelajaran bisa berlangsung. Konten harus dirancang dengan lebih sistematis dan mempertimbangkan aspek psikologis berdasarkan prinsip-prinsip belajar agar dapat menyusun instruksi yang efisien. Selain memberikan kesenangan, media pembelajaran juga harus memberikan pengalaman yang positif dan memenuhi kebutuhan individual siswa.

c. Unsur Gamifikasi

Gamifikasi dapat menjadi fokus dalam setiap proses belajar, hal ini bisa terlihat dari peran gamifikasi yang telah dijelaskan sebelumnya. Selain itu, elemen permainan dalam gamifikasi tentu akan terus berubah mengikuti tren permainan yang berkembang di masyarakat, yang juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi. Selain itu, tidak ada standar minimum untuk penggunaan elemen dalam gamifikasi. Penerapan elemen permainan dalam gamifikasi harus sesuai dengan analisis kebutuhan dari siswa atau instruksional.

d. Manfaat Gamifikasi dalam Pendidikan

Setelah mempelajari dan memahami komponen gamifikasi serta dasar dan perannya seperti yang telah dijelaskan di atas, kita dapat menarik poin-poin penting mengenai penggunaan gamifikasi dalam pendidikan. Ini menjadi alasan mengapa penerapan permainan sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar.

Beberapa manfaat dari permainan adalah *pertama*, memberikan tingkat persaingan dan kerja sama yang lebih tinggi. Permainan dapat memberikan nilai kepada kompetensi, kolaborasi, dan sportivitas yang sangat baik, karena semua peserta di dalamnya harus mematuhi aturan saat bermain. Papan skor yang berfungsi sebagai dorongan motivasi yang kuat biasanya diterapkan dalam situasi kompetitif, namun juga bisa mendukung kerja tim. Melalui poin, lencana, dan level, para pemain dapat dibedakan. Pemain dengan angka tertinggi berada di posisi teratas. Pemain lain pasti akan berusaha mengejar ketertinggalan mereka. Inilah yang menjadikan permainan bersifat menarik atau mengasyikkan.

Kedua, memberikan tujuan yang jelas dan adil, di mana setiap permainan yang ada memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh pemainnya. Dengan demikian, apapun yang kita lakukan tidak akan menyelesaikan level atau misi tertentu kecuali semua yang diminta terpenuhi. Ketiga, hadir dengan umpan balik yang cepat dan berkesinambungan. Saat permainan dimainkan, setiap peserta akan menerima umpan balik terhadap langkah yang telah mereka ambil, hal ini juga dapat menjadi dorongan bagi masing-masing pemain dari informasi yang diberikan. Keempat, menawarkan pilihan dan kesempatan, di mana dalam permainan, pemain bisa memilih segala opsi yang ada karena kontrol penuh ada di tangan mereka. Kita bisa mencoba segala pilihan berdasarkan keinginan kita. Ini berarti, kita memiliki peluang besar untuk menjelajahi dan memahami permainan dengan lebih baik, seperti pada permainan sepak bola, di mana pemain bisa mengatur tempo permainan, kostum, dan lokasi pertandingan. Kelima, berinvestasi dan mengalami kekalahan. Konsep permainan yang paling sering dipahami oleh setiap pemain adalah adanya kemenangan dan kekalahan, yang menjadi bagian tak terpisahkan dari permainan yang dimainkan. Kegagalan sering kali menghalangi kemajuan siswa. Mereka mungkin merasakan penurunan semangat dan keinginan untuk belajar akibat gagal menjawab atau mengalami kegagalan ujian. Sangat jarang penulis melihat kegagalan sebagai suatu hal yang positif untuk perbaikan diri.

Namun, bagi seorang pemain, permainan adalah tantangan yang harus diatasi. Meskipun pemain harus menghadapi kegagalan berkali-kali, sering kali mereka tidak merasa puas setelah menyelesaikan misi atau level dalam permainan tertentu. Ini berarti, pemain dapat beradaptasi dengan kegagalan dalam permainan. Mereka pasti tidak akan mengulangi kesalahan yang sama. Maka, mereka akan mencari cara untuk meraih sukses. Dengan memahami apa yang tidak berjalan dengan baik dan belajar dari kesalahan itu, kita bisa menemukan solusi.

C. Keterlibatan Proses Siswa dalam Kegiatan Belajar

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, keterlibatan merujuk pada kondisi terlibat yang mencakup partisipasi individu serta peranan sikap dan emosi individu dalam situasi tertentu. Sementara itu, proses diartikan sebagai urutan perubahan atau kejadian yang terjadi dalam perkembangan sesuatu, sehingga berproses berarti mengalami tahap-tahap tersebut. Jadi, keterlibatan berproses adalah partisipasi individu baik dari segi sikap maupun emosi dalam serangkaian peristiwa tertentu. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan keaktifan siswa baik secara fisik maupun emosional dalam tahap-tahap pembelajaran yang telah ditentukan melalui berbagai jenis aktivitas belajar. Keberhasilan dalam belajar seharusnya tidak hanya dinilai dari hasil ujian di akhir pembelajaran, melainkan juga dari keterlibatan siswa dalam berbagai tahap (proses) pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan yang ditunjukkan siswa selama waktu pembelajaran penting untuk dipertimbangkan dalam menilai keberhasilan mereka. Pendapat Megawangi juga mendukung hal ini, bahwa penilaian belajar sebaiknya dilakukan tidak hanya di akhir pembelajaran, tetapi juga sepanjang proses belajar berlangsung. Dalam penelitian ini, keterlibatan proses yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar mencakup:

1. Kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran.
2. Kemampuan untuk mengingat kembali informasi atau pengetahuan.
3. Konsentrasi saat mengikuti pelajaran serta tahapan belajar dan kemampuan untuk menjawab pertanyaan dari guru.
4. Kemampuan untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.
5. Kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok.
6. Kemampuan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru atau kelompok.
7. Kemampuan untuk berperan aktif dalam permainan.
8. Kemampuan memberikan kontribusi nilai bagi kelompok (Wahyuddin. , Dkk, 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. Permainan edukatif mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga mendorong anak untuk lebih aktif dalam

proses pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk terus belajar dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi, game edukasi juga berpartisipasi dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, serta emosional anak melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan eksploratif. Dengan demikian, penerapan game edukatif menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan literasi di era digital, serta dapat dijadikan referensi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Barata, G., Gama, S., & Jorge, J. (2013). "Engaging Students with Gamification." *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 1, 1-10.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). "Why do people use gamification services?" *International Journal of Information Management*, 35(4), 419-431.
- Gee, J. P. (2003). "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy." *Computers in Human Behavior*, 19(1), 1-10.
- Mubiar Agustin, Taopik Rahman, Asep Deni Gustiana. (2025). *Game Edukasi: Sukses Pembelajaran Keaksaraan Anak Usia Dini*. Web: https://books.google.co.id/books?id=in1oEQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Pengaruh+Game+Edukasi+terhadap+Motivasi+Belajar+Anak+Sekolah+Dasar&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Prabowo, H. (2020). "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 101-110.
- Saeful Anam, Upik Khoirul A., Rasidi. (2024). *Gamifikasi Dalam Pembelajaran; Membangun Kreativitas dan Kolaborasi Siswa*. Hlm. (9-13). Web: https://books.google.co.id/books?id=OWYQEQAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Pengaruh+Game+Edukasi+terhadap+Motivasi+Belajar+Anak+Sekolah+Dasar&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Wahyuddin., Irwanto., Aspiliyani., &Ubabuddin. (2021). Meningkatkan Keterlibatan Berproses Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik Ular Tangga. *Jurnal PENA*, 1(2), 241.