

**ANALISIS EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME
EDUKASI DALAM PEMBEJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR :
A SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW**

Dwi Nur Widiyanto¹, Rohmani²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kotabumi

dwinurwidiyanto33@gmail.com, rohman.orgos@gmail.com

ABSTRACT

Educational game-based learning media is an innovation in education that raises the bar for science instruction in elementary schools by fusing entertaining and educational elements. This study aims to assess how educational game-based learning resources affect primary school students' scientific learning results. The method used is a Systematic Literature Review (SLR), and the data comes from Google Scholar. The literature search process involved several steps: the first stage produced 361,000 documents using the keyword "Learning Media"; the second stage added the keyword "Educational Game" and produced 16,300 documents; the third stage added the keyword "Science" and produced 7,340 documents; and the fourth stage added the keyword "in elementary school" and produced 2,490 documents. Filtering according to inclusion criteria also yielded seven relevant papers for further examination. The results of the study demonstrate that the use of instructional game-based learning resources considerably and favorably enhances primary school students' scientific learning outcomes. In addition to improving science literacy, these media can increase learning motivation, active student participation, and learning interest. The development of 21st-century skills like problem-solving, creativity, critical thinking, and teamwork is also aided by the use of educational games. Therefore, educational game-based learning resources can be an innovative and effective strategy to improve the quality of science education in elementary schools.

Keywords: educational games, learning media, science, elementary school, systematic literature review

ABSTRAK

Media pendidikan berbasis game merupakan salah satu inovasi pendidikan yang menggabungkan kesenangan dan pengajaran untuk meningkatkan standar pengajaran sains di kelas. Studi ini bertujuan untuk menyelidiki dampak media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar sains siswa sekolah dasar. Metodologi yang digunakan adalah Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR) dengan menggunakan informasi dari Google Scholar. Terdapat beberapa tahapan yang terlibat dalam proses literasi: tahapan pertama menggunakan kata "Media Pembelajaran" dan menghasilkan 361.000 dokumen; tahapan kedua menggunakan kata "Game Edukasi" dan menghasilkan 16.300 dokumen; tahapan ketiga menggunakan kata "IPA" dan menghasilkan 7.340 dokumen; dan tahapan terakhir menggunakan kata "di SD" dan menghasilkan 2.490 dokumen. Tujuh publikasi ditemukan relevan untuk analisis tambahan setelah penelitian dilakukan sesuai dengan kriteria inklusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran berbasis permainan secara signifikan dan positif meningkatkan hasil belajar mahasiswa sains. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tingkat keterlibatan mereka, dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran sains. Singkatnya, bermain game edukatif mendorong pertumbuhan kemampuan abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja tim. Dalam hal ini, sumber belajar berbasis game dapat menjadi cara

yang kreatif dan praktis untuk meningkatkan standar pendidikan sains di sekolah dasar.

Kata kunci: game edukasi, media pembelajaran, IPA, sekolah dasar, systematic literature review

A. Pendahuluan

Karena sekolah dasar merupakan lingkungan utama pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kapasitas siswa, pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia (Umairah & Amaliyah, 2022) . Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting di seluruh tahapan ini untuk memahami peristiwa alam dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan metodis. Pendidikan sains menekankan prosedur ilmiah termasuk pengumpulan data, analisis, dan kesimpulan di samping pemahaman konseptual. Akibatnya, sangat penting untuk memiliki pendekatan pengajaran yang dapat melibatkan siswa dan memberi mereka kesempatan untuk belajar (Aditya et al., 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa teknik pengajaran tradisional berbasis guru terus mendominasi pengajaran sains di sekolah dasar. Siswa menjadi pasif

dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran ketika ceramah bersifat repetitive (Widyasari & Novara, 2018). Hasil belajar siswa yang rendah juga merupakan akibat dari terbatasnya pemanfaatan materi pembelajaran yang menarik. Siswa kesulitan memahami ide-ide abstrak dan tidak selalu mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka, yang memengaruhi seberapa baik mereka mempelajari sains (Kuhh & Pyschal, 2022; Salmi et al., 2023).

Komunitas pendidikan memiliki potensi fantastis untuk berinovasi di ruang kelas berkat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan media pendidikan berbasis permainan edukatif merupakan salah satu inovasi yang dapat dipraktikkan. Permainan edukatif dirancang untuk menggabungkan kesenangan dan pengajaran guna menyediakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan interaktif (Rahmadhea, 2024). Siswa dapat dengan mudah terlibat dalam proses belajar, belajar secara aktif, dan memperoleh

pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual dengan menggunakan jenis media ini (Salsabila & Rezkillah, 2025; Wa Souvi Raaziqal Ningtyas, et al, 2024).

Karakteristik anak sekolah yang mendorong aktivitas bermain membuat penggunaan permainan edukatif dalam pengajaran sains menjadi sangat relevan. Melalui representasi dan simulasi yang menarik, media ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar tetapi juga membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami (Azizatunnisa et al., 2022; Hikmah et al., 2023). Selain itu, permainan edukatif memberikan umpan balik kepada siswa yang memungkinkan mereka untuk menilai tingkat pengetahuan mereka (Hakim et al., 2025; A. Wulandari et al., 2022). Kualitas pengajaran sains dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan memperkenalkan materi pembelajaran berbasis permainan.

Banyak penelitian telah menunjukkan efek menguntungkan dari media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar siswa

(Firdaus, 2020; Ruswandari, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konsep yang lebih mudah (Arsyad et al., 2022; Meidiani et al., 2026).

Siswa yang menggunakan game edukatif memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada mereka yang menggunakan teknik pengajaran konvensional, menurut penelitian tambahan (Linayanti et al., 2020.). Selain itu, ada bukti bahwa game edukatif meningkatkan hasil belajar sains karena kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan partisipatif (Istyasiwi et al., 2021). Game edukatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar, menurut sejumlah temuan penelitian .

Studi ini menggunakan pendekatan tinjauan pustaka untuk menyelidiki secara menyeluruh berbagai temuan penelitian yang relevan dengan penggunaan media pendidikan berbasis game dalam kaitannya dengan hasil pembelajaran IPA, berbeda dengan penelitian

sebelumnya yang biasanya menggunakan metodologi eksperimental atau kuantitatif. Untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang efektivitas media yang dimaksud, penelitian ini berfokus pada penggabungan dan penilaian metodis terhadap berbagai subjek penelitian. Selain itu, studi ini juga mengkaji bagaimana hasil-hasil tersebut saling berkaitan dan mengidentifikasi variabel-variabel yang memengaruhi seberapa baik game edukasi berfungsi di kelas IPA.

Tujuan penelitian ini adalah menggunakan teknik pustaka untuk menganalisis dan menginterpretasikan berbagai temuan penelitian tentang pengaruh media pendidikan berbasis game terhadap hasil belajar siswa IPA di sekolah dasar, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya. Identifikasi pola, kelebihan, dan keterbatasan penggunaan game pembelajaran dalam pendidikan IPA merupakan tujuan lain dari penelitian ini. Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan contoh yang komprehensif dan menjadi sumber bagi peneliti dan pendidik untuk menciptakan strategi

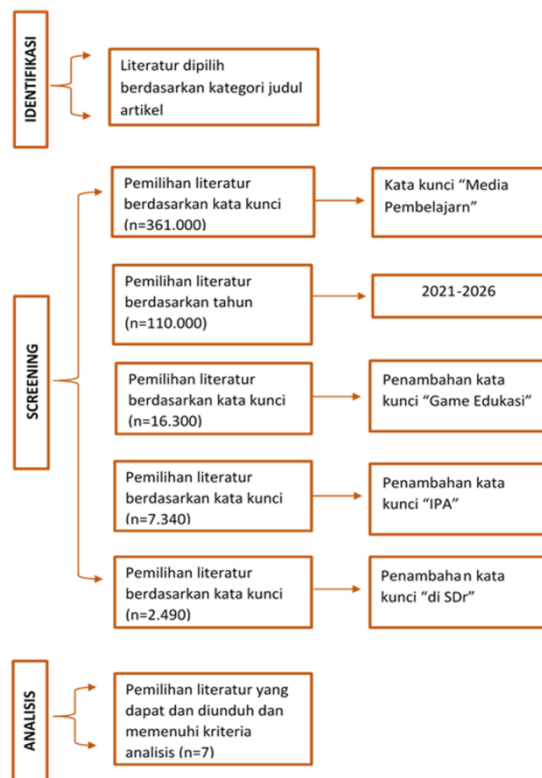
pengajaran yang lebih kreatif dan sukses.

B. Metode Penelitian

Metode yang dipakai pada penulisan artikel ini ialah *Literatur Review* (Primadi & Susanto, 2023). Pada penulisan jurnal tersebut peneliti mencari serta mengelola data dari hasil penelitian yang sumbernya berdasarkan skripsi, artikel dan lainnya yang relevan (Rosseni, 2022). Metode mengumpulkan data memakai metode dokumenter. Penulisan jurnal tersebut memakai analisis deskriptif yang mana data yang sudah didapatkan, dianalisa serta ditelaah dengan menyeluruh, berurutan dan kritis lalu dijelaskan dengan naratif yang mana mudah di pahami serta mampu memberi pemberitahuan yang benar dan jelas tentang kejadian yang di teliti. Melakukan tinjauan pustaka melibatkan lima langkah berikut: (1) menemukan literatur yang relevan; (2) menganalisis materi; (3) mengidentifikasi subjek dan perbedaan antara keadaan yang konsisten dengan teori; (4) menggunakan kronologis, tematik, dan metodologi untuk mengembangkan subbagian secara

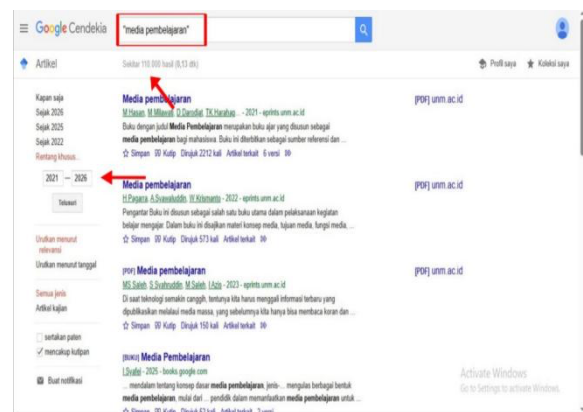
umum; dan (5) melakukan tinjauan pustaka. (Khoirunisa. & Novela, 2022)

Gambar 1. Proses pencarian dokumen artikel dalam Tinjauan Analisis Sistematis



Setelah itu, makalah yang diterbitkan antara tahun 2021 dan 2026 akan membahas hasil pencarian. Pencarian artikel akan dimulai pada April 2026. Pencarian menggunakan kata kunci yang diberikan akan menghasilkan 110.000 hasil untuk berbagai jenis dokumen. Temuan penelitian ditunjukkan pada Gambar 2 untuk istilah "Media Pembelajaran."

Gambar 2. Proses pencarian tahap 1 dengan kata kunci Media Pembelajaran.

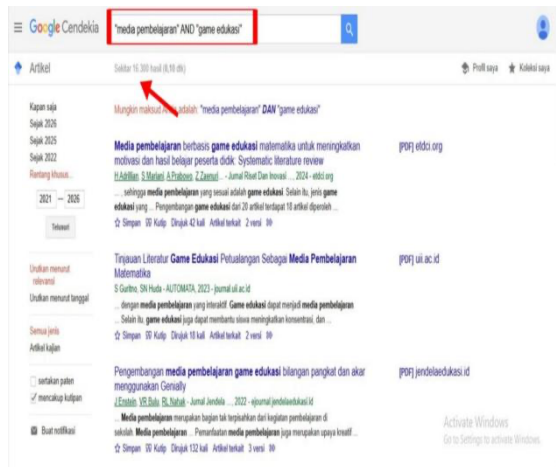


Sebanyak 110.000 dokumen dengan berbagai format file ditemukan selama tahap pertama pencarian. Sebanyak 16.300 dokumen dengan berbagai jenis file yang mengandung kata kunci "Permainan Edukasi" dan "DAN" ditemukan dalam basis data Google Scholar selama putaran kedua pencarian. Setelah pencarian tahap 2, ditemukan 16.300 artikel dalam basis data Scholar. Gambar 3 menampilkan hasil pencarian komprehensif tahap 2.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

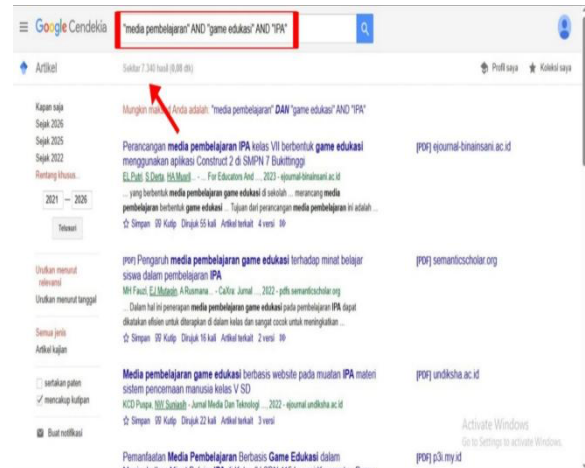
Langkah pertama dalam menyusun artikel adalah berkonsultasi dengan basis data ilmiah di <https://scholar.google.com/>. Empat istilah pencarian—Media Pembelajaran, Permainan Edukasi, Sains, dan Sekolah Dasar—digunakan untuk mengumpulkan 361.000 dokumen melalui riset literatur. Pencarian artikel akan dimulai dengan tahap pertama, "Media Pembelajaran."

Gambar 3. Tahap 2 proses pencarian dengan penambahan kata kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi.



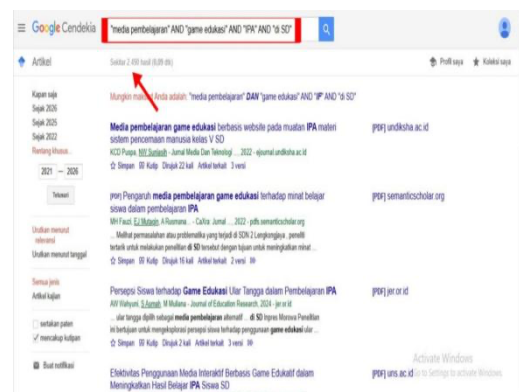
Sebanyak 16.300 dokumen berbagai jenis ditemukan selama fase kedua. Untuk menawarkan artikel yang lebih terfokus untuk analisis, tahap pencarian 3 diselesaikan dengan memasukkan istilah "IPA" dan "AND" di antara kata pertama dan kedua. Sebanyak 7.340 publikasi ditemukan dalam basis data Google Scholar selama investigasi fase ketiga. Seluruh tahap pencarian 3 ditunjukkan pada gambar 4 berikut.

Gambar 4. Proses pencarian tahap 3 dengan menambahkan kata kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, IPA.



Pada fase ketiga, ditemukan 7.340 dokumen dari berbagai jenis file. Untuk menawarkan artikel yang lebih terfokus untuk analisis, istilah "di SD" dan "AND" ditambahkan di antara istilah "second key" dan "third" pada tahap pencarian 4. Sebanyak 2.490 publikasi ditemukan dalam basis data Google Scholar selama studi fase 4. Gambar 5 memberikan ringkasan menyeluruh dari pencarian tahap 4.

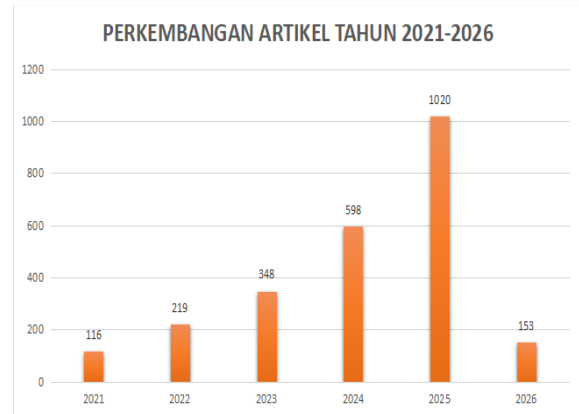
Gambar 5. Proses pencarian tahap 4 dengan penambahan kata kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, IPA dan di SD.



Untuk melanjutkan pengumpulan data, artikel jurnal harus dipilih sebagai dokumen. Buku, esai, dan halaman HTML adalah contoh dokumen yang tidak dapat dicari. Beberapa subjek dihilangkan dari 2.490 yang tersedia karena alasan berikut: 1) Artikel ini tidak membahas topik penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga tidak dapat digunakan untuk menganalisis media pembelajaran permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar; 2) Artikel ini tidak membahas pendidikan sains di sekolah dasar dan tidak ada hubungannya dengan kata kunci yang telah dibahas sebelumnya; 3) Artikel ini tidak mencakup setiap aspek pendidikan. Tujuh artikel diperoleh untuk analisis tinjauan komprehensif setelah lima langkah.

Hasil pembelajaran IPA di SD meningkat setiap tahunnya mulai tahun 2021 dan berlanjut hingga tahun 2026. Gambar berikut mengilustrasikan evolusi artikel ini:

Diagram 1. Perkembangan artikel mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi terhadap Hasil Belajar IPA di SD



Pada diagram 1, maka dapat disimpulkan bahwasanya Perkembangan artikel mengenai Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Hasil Belajar IPA di SD dari tahun 2021 sampai 2026 mengalami peningkatan di setiap tahunnya pada 5 tahun terakhir. Hal tersebut dapat dilihat dari diagram di atas yang mana pada tahun 2021 ditemukan 116 artikel dari berbagai jenis file pada database Google Scholar, Selanjutnya pada tahun 2022 ditemukan hasil pencarian sebanyak 219 artikel. Kemudian pada tahun 2023 ditemukan artikel sebanyak 348 dari berbagai jenis file dan terus meningkat pada berikutnya yaitu 2024 yang mana ditemukan sebanyak 598 artikel. Dan terakhir pada tahun 2025 ditemukan jumlah artikel sebanyak 1020, yang mana jumlah ini

merupakan jumlah artikel terbanyak pada database Google Scholar dari tahun-tahun sebelumnya. Lalu pada tahun 2026 menghasilkan 153 file, akan tetapi jumlah tersebut masih dapat bertambah karena penelitian dilakukan pada bulan april yang mana tahun 2026 belum habis.

Peneliti akan mempelajari dan menganalisis tujuh dari 2.490 publikasi dalam basis data Google Scholar yang berisi frasa "Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains di Sekolah Dasar." Ini adalah temuan dari survei terhadap tujuh artikel tentang bagaimana game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar sains di sekolah dasar.

Table 1.1

N O	Judul Artikel	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1	Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD (Dwi Puspa, 2022)	Jenis dari penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengembangkan produk berupa media pembelajaran game edukasi	Hasil penelitian menurut subjek penelitian berturut-turut 97,50% (sangat baik), 100% (sangat baik), 100% (sangat baik), 97,50% (sangat baik) dan

		berbasis website	96,94% (sangat baik). Perlu dibuat media permainan edukatif berbasis web agar dapat menggunakan materi IPA tentang sistem pencernaan manusia yang sesuai untuk kelas V sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini meliputi bahan ajar yang dapat dimanfaatkan di era digital untuk memotivasi siswa belajar dan melibatkan mereka dalam proses belajar guna meningkatkan hasil belajar mereka.
2	Pengaruh Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Galih Lunik (Kusuma	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre-Eksperimental.	Hasil ini membuktikan adanya pengaruh positif penggunaan media game edukasi WordWall terhadap peningkata

	& Mashari, 2024)		n hasil belajar IPA siswa.				menjadi pengetahuan yang mudah dipahami dan digunakan.	
3	Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis IPA Sebagai Strategi Menuamkan Minat dan Pemahaman Sains di Sekolah Dasar (Rahmadani, 2025)	Artikel ini menggunakan pendekatan studi literatur sebagai metode utama. Studi literatur dilakukan dengan cara menelaah berbagai sumber tertulis yang membahas penerapan game edukatif dalam pembelajaran IPA di jenjang sekolah dasar.	Game edukatif tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, tetapi juga mendorong pengembangan kualitas karakter yang diinginkan dan keterampilan abad ke-21. Dari perspektif seorang pendidik profesional, strategi ini merupakan cara untuk mengubah pendidikan tradisional menjadi pembelajaran yang lebih aplikatif, menarik, dan bermanfaat bagi anak-anak. Permainan instruksional berbasis IPA dapat menjadi alat yang berguna untuk mengubah sains		4	Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa (Qomariet al., 2024)	Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment al design tipe Post-test only control group design.	Hasil uji t penelitian menunjukkan bahwa nilai thitung adalah 8,225 > ttabel = 0,3809 dan nilai sig (2-tailed) adalah 0,00 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis wordwall dalam pelatihan IPAS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena H0 ditolak dan H1 diterima.
					5	Penggunaan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) / Classroom Action Research.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan berbasis Wordwall sangat meningkatkan hasil belajar siswa.

	Negeri 003 Mudik Ulo (M. Wulandari et al., 2025)		Proporsi siswa yang meraih KKM meningkat menjadi 67% pada siklus pertama. Dengan 91% siswa menyelesaikan seluruh tingkatan pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas berbasis Wordwall bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep sains. Siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena menjadi lebih dinamis dan menarik.		game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD (Linayanti et al., 2025)	jenis analisis kualitatif deskriptif berbasis studi literatur (library research), dengan fokus pada analisis dokumen dari sumber-sumber terpercaya yang relevan	ran interaktif berbasis permainan meningkatkan hasil belajar sains siswa di tingkat sekolah. Selain itu, melalui visual, audio, dan simulasi interaktif, media ini dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan pengertian siswa terhadap materi abstrak. Strategi ini mengurangi kesulitan dan hambatan yang saat ini dihadapi pendidikan sains. Oleh karena itu, para pendidik didorong untuk meneliti dan menerapkan materi pembelajaran berbasis permainan sebagai metode pengajaran mutakhir yang
6	Efektifitas penggunaan media interaktif berbasis	Penelitian ini menggunakan studi literature dengan	Dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran				

			mencakup pembentuk lingkungan belajar yang menarik, dinamis, dan inspiratif.
7	Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa (Fauzi et al., 2022)	Metode penelitian yang dipakai peneliti yaitu True Eksperimen Design dengan jenis Posttest Only Control Design.	Berikut ini adalah temuan penelitian tentang pengaruh bahan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran siswa di kelas IPA di SDN 2 Lengkongjaya: (1) penggunaan bahan pembelajaran berbasis permainan baik dan efektif; (2) pembelajaran siswa di kelas kontrol dan eksperimen berbeda secara signifikan; dan (3) terdapat dampak bahan pembelajaran berbasis permainan terhadap pembelajaran siswa di kelas IPA.

Pembahasan

Pemeriksaan terhadap tujuh artikel yang mengevaluasi efektivitas materi pembelajaran berbasis game dalam pengajaran sains di kelas mengungkapkan beberapa pola utama. Dengan persentase penilaian berkisar antara 97,50% hingga 100%, media edukasi berbasis game di situs web termasuk dalam kategori sangat baik, menurut penelitian oleh Dwi Puspa (2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan secara teknis solid dan mampu mendorong lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Penggunaan permainan edukatif berbasis Wordwall meningkatkan hasil belajar siswa, menurut penelitian Kusuma & Mashari (2024). Penelitian oleh Qomaria dkk. (2024), yang menggunakan uji-t untuk mencapai ambang batas signifikansi $0,00 < 0,05$, mendukung hal ini, menunjukkan korelasi yang signifikan antara penggunaan media permainan edukatif dan peningkatan hasil belajar siswa di kelas IPA.

Selain itu, peningkatan hasil belajar yang bertahap dan berkelanjutan merupakan indikasi lain dari efektivitas media permainan pembelajaran. Permainan edukatif

berbasis Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara signifikan, dari 67% di kelas I menjadi 91% di kelas II, menurut penelitian oleh Wulandari et al. (2025). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan kognisi siswa dari waktu ke waktu di samping memberikan keuntungan langsung. Lebih lanjut, Linayanti et al. (2025) menemukan bahwa dengan menggunakan media visual, aural, dan interaktif, permainan pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konsep abstrak IPA. Dalam hal ini, permainan pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep sulit di samping menjadi alat pengajaran.

Lebih lanjut, penelitian oleh Rahmadani (2025) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam kelas sains membantu siswa memperoleh kemampuan abad ke-21 seperti komunikasi, kreativitas, kerja tim, dan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa bermain permainan media berdampak pada kapasitas kognitif siswa serta kemampuan afektif dan psikomotorik

mereka. Penelitian oleh Fauzi et al. (2022) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki pengaruh besar pada motivasi belajar siswa. Ini merupakan fitur penting karena secara langsung berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak komprehensif pada hasil belajar.

Secara keseluruhan, pemeriksaan terhadap berbagai penelitian ini menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis game secara signifikan meningkatkan standar pendidikan IPA di sekolah. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media semacam ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan tidak repetitif. Selain itu, game edukatif dapat membantu menjembatani kesenjangan antara perkembangan teknologi di era digital dan pelatihan di kelas tradisional. Untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, efisien, dan komprehensif yang berfokus pada pengembangan kompetensi siswa, maka sangat mudah untuk

mengintegrasikan media pendidikan berbasis game secara lebih menyeluruh ke dalam proses pembelajaran IPA, baik di kelas bawah maupun kelas atas.

D. Kesimpulan

Pemeriksaan terhadap tujuh makalah yang memenuhi kriteria literatur mengarah pada kesimpulan bahwa media pendidikan berbasis game secara signifikan dan positif memengaruhi peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Menurut perkembangan terbaru dalam teknologi pendidikan, penggunaan berbagai media dapat meningkatkan standar pengajaran dengan membuatnya lebih relevan, interaktif, dan menarik. Game edukatif meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, berpartisipasi dalam pembelajaran aktif, dan memahami konsep abstrak IPA. Hal ini menunjukkan bahwa game pembelajaran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memikat. Selain itu, menyertakan materi pembelajaran berbasis permainan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi siswa. Dengan mendorong

siswa untuk belajar aktif melalui penyelidikan dan percakapan informal, pembelajaran bergaya permainan membuat pembelajaran lebih efisien dan tidak terlalu repetitif. Kurikulum Merdeka, yang mempromosikan pembelajaran kontekstual dan pengembangan keterampilan abad ke-21, sama relevannya dengan penerapan media ini. Permainan edukatif dapat memfasilitasi model pembelajaran berbasis proyek dan aktivitas yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui desain kreatif. Hal ini membuat pengintegrasian materi pembelajaran berbasis permainan ke dalam pengajaran IPA di sekolah dasar menjadi sangat mudah dan lebih menyeluruh. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media ini membantu siswa mengatasi kesulitan dunia yang berubah. Akibatnya, diharapkan para pendidik dapat menciptakan dan menggunakan media permainan edukatif secara optimal dengan menggunakan cara-cara kreatif dan inovatif untuk membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan dan karakteristik siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Siregar, W. S., Gusmaneli, G., Mahmud, J. P., Lintah, Y. L., & Anduring, K. (2024). Model Pembelajaran Adaptif: Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.832>
- Arsyad, S. N., Swandi, A., Devi, Y. N., Rahmadhanningsih, S., Fauzan, A., & Fansury, A. H. (2022). UJI PRAKTIKALITAS PEMBELAJARAN BERBASIS GIM MENGGUNAKAN GDEVELOP PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *KLASIKAL: JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*, 4(3), 785–794. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v4i3.618>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Dwi Puspa, K. C. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44879>
- Fauzi, M. H., Mutaqin, E. J., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA. 02(02).
- Firdaus, Y. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI “PETUALANGAN SI ISAAC” BERBASIS ANDROID PADA MATERI GAYA KELAS IV SEKOLAH DASAR. 08.
- Hakim, N. D., Wardatussa'idah, I., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Kebutuhan Media Game Edukatif Ular Tangga Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2750–2759. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3580>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Istiyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTU DOMINO RANTAI MAKANAN (DORAMA) PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Khoirunisa., M., & Novela, A. (2022). Analysis of psychoanalysis theory in elementary age children analysis: Journal sinta 2 to 6. *Jurnal pendidikan dasar nusantara*.

- <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17046>
- Kuhh, A., & Pyschal, A. (2022). Model of adaptive learning of the stem education system. In *Zbìrnìk Naukovìh Prac' Kam'â nec'-Podìl's'kogo Nacional'nogo Unìversitetu Ìmenì Ìvana Ogiênka. Seriâ Pedagogìčna*. <https://doi.org/10.32626/2307-4507.2022-28.14-19>
- Kusuma, A., & Mashari, A. (2024). *PENGARUH GAME EDUKASI WORDWALL PADA HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN GALIH LUNIK*. 10(1).
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (n.d.). *Efektifitas penggunaan media interaktif berbasis game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD*.
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2025). *Efektifitas penggunaan media interaktif berbasis game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD*.
- Meidiani, N. M., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2026). Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 196–207. <https://doi.org/10.53299/jagomi.pa.v6i1.3900>
- Primadi, C. & Susanto. (2023). *Analysis of Employee Retention Programs and Talent Engagement to Prevent Employee Turnover in Organizations (Systematic Literature Review*. <https://doi.org/10.55927/ajcs.v2i6.4560>
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Rahmadani, S. (2025). *Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis IPA Sebagai Strategi Menemukan Minat dan Pemahaman Sains di Sekolah Dasar*.
- Rahmadhea, S. (2024). *Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains*. 2(2).
- Rossenì, D. (2022). *Validation of Educational Comic Integrated Material of Hidrometeorological Disaster to Improve and Knowledge Environmental Care Attitude*. <https://doi.org/10.4108/eai.21-12-2021.2317242>
- Ruswandari, D. T. (2021). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “QUIZPOLY” BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA KELAS IV SD*. 09.
- Salmi, S., Sudarmin, S., & Samsuddin, Y. (2023). Problem-based learning combined with realistic mathematics approach grade V elementary school. *Jurnal Pembangunan Pendidikan Fondasi Dan Aplikasi*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i2.55581>
- Salsabila, A., & Rezkillah, I. I. (2025). *Menggunakan Lagu Dan Permainan Edukatif Untuk*

- Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. 03(02).*
- Umairroh, S., & Amaliyah, N. (2022). Educational Comic-Based Digital Media to Increase Reading Interest of Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 300–311.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50378>
- Wa Souvi Raaziqal Ningtyas, Dkk. (2024). KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKATIF DI SD DUMAS SURABAYA. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2).
<https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>
- Widyasari, P., & Novara, A. A. (2018). *Peran strategi pengajaran guru dalam relasi antara efikasi guru dan penerimaan teman sebaya terhadap siswa di sekolah inklusif* (Vol. 16, Number 2, pp. 101–113).
<https://doi.org/10.7454/JPS.2018.10>
- Wulandari, A., Alifah, N., & Handayani, L. (2022). PERAN GAME EDUKASI DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR: TINJAUAN LITERATUR. 01(02).
- Wulandari, M., Hermita, N., & Fendrik, M. (2025). PENGGUNAAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR NEGERI 003 MUDI KULO. 11.