

PERAN PERMAINAN BERBASIS DIGITAL DITINJAU DARI MINAT BELAJAR DAN LITERASI PADA SISWA KELAS V DI SD MUHAMMADIYAH 4 SURABAYA

Putri Nabila Sekardini

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Holy Ichda Wahyuni

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Ishmatun Naila

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Alamat:

Pendidikan Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Surabaya

Korespondensi penulis: putri.nabila.sekardini-2024@fkip.um-surabaya.ac.id,
holyichdawahyuni@fkip.um-surabaya.ac.id, ishmatunnaila@fkip.um-surabaya.ac.id

ABSTRACT. *The development of digital technology encourages innovation in the learning process in elementary schools, particularly in efforts to foster learning interest and strengthen students' literacy skills. This study aims to describe the role of digital-based games as a learning medium in supporting learning interest and literacy skills in elementary school students. Observation, interviews, and documentation are the data collection techniques used in this study. The research subjects consisted of students and teachers at the elementary school level who implemented educational games in learning activities. The results showed that digital-based games demonstrated student engagement through learning activities that were more interesting, interactive, and in accordance with the characteristics of the digital generation. In addition, activities in digital games contributed to strengthening literacy skills, particularly through understanding instructions, reading texts, and completing story-based tasks. This study confirms that digital games can be an effective learning medium when used in a targeted manner and in accordance with learning objectives. This research is expected to serve as a reference for teachers and schools in developing innovative and contextual learning strategies.*

Keywords: Interest in learning, Literacy, games, Digital

ABSTRAK. Perkembangan teknologi digital mendorong adanya inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar dan penguatan kemampuan literasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan berbasis digital sebagai media pembelajaran dalam mendukung minat belajar dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian terdiri dari siswa dan guru pada jenjang sekolah dasar

yang menerapkan game edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan berbasis digital menunjukkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, aktivitas dalam permainan digital berkontribusi pada penguatan kemampuan literasi, khususnya melalui pemahaman instruksi, pembacaan teks, dan penyelesaian tugas berbasis cerita. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan digital dapat menjadi media pembelajaran yang efektif apabila digunakan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Kata Kunci: Minat Belajar, Literasi, Permainan, Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam era saat ini berdampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Hadirnya perangkat pintar, aplikasi interaktif, dan permainan berbasis digital menciptakan peluang baru dalam proses belajar-mengajar. Implementasi model pembelajaran Game-Based Learning (GBL), memungkinkan guru memanfaatkan permainan edukatif baik dalam bentuk digital maupun non-digital untuk mendapatkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Adanya media pembelajaran berbasis permainan digital (digital game-based learning) dapat mendorong keterlibatan siswa yang kurang termotivasi dengan metode konvensional. Media pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang memiliki kemampuan untuk membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan, menumbuhkan semangat belajar pada siswa supaya lebih aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran (Mikrouli et al., 2024). Pendekatan ini semakin diminati karena menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menstimulasi motivasi siswa untuk belajar pada berbagai mata pelajaran.

Salah satu tantangan utama pendidikan dasar adalah menjaga minat belajar siswa agar tetap tinggi. Banyak penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional umumnya kurang mampu menarik perhatian siswa yang sudah terbiasa dengan dunia digital dan hiburan dari gadget. Dalam konteks ini, permainan edukatif digital dapat menjadi jembatan efektif antara hiburan dan aktivitas belajar. Sebagai contoh, penggunaan game edukatif digital terbukti berkontribusi pada minat belajar siswa SD

karena game menyajikan tantangan, umpan balik instan, dan aspek interaktivitas yang tidak selalu ada dalam metode pembelajaran tradisional. Hal ini dibuktikan melalui penelitian yang dilakukan oleh Suadi & Usmania (2024) menunjukkan bahwa permainan edukatif digital melalui Wordwall dapat meningkatkan motivasi siswa, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan siswa memberi respon positif terhadap konsep media pembelajaran tersebut

Kemampuan literasi merupakan kompetensi dasar yang berperan penting dalam keberhasilan belajar siswa. Pada era digital, literasi tidak hanya mencakup keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, serta memanfaatkan media digital secara tepat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan literasi sebagai kemampuan menggunakan, memahami, mengevaluasi, dan merefleksikan teks dalam berbagai konteks untuk mengembangkan keterampilan. Namun, kemampuan literasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat 70 dari 78 negara dalam bidang pemahaman membaca. Pada era saat ini teknologi digital sudah berkembang pesat di berbagai kalangan usia. Pemanfaatan gadget tidak jarang ditemui di sekolah dasar. Kondisi tersebut mendorong pendidik dan peneliti untuk mengeksplorasi strategi pada minat belajar dan literasi siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Pembelajaran di sekolah dasar membutuhkan inovasi yang mampu menstimulasi pemahaman dan keterlibatan siswa. Inovasi pembelajaran yang tepat akan membantu siswa menerapkan pengetahuannya secara optimal (Mutohhari et al., 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa (Budiarto et al., 2020).

Menurut Arsyad (2016) menyatakan bahwa perubahan perilaku merupakan salah satu indikator yang menandakan orang itu telah belajar, yang mungkin menyebabkan perubahan tingkat pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Menurut Djamarah (2002), indikator minat belajar yaitu rasa senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa diperintahkan, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, dan memberikan perhatian. Sedangkan menurut Slameto (2010: 180), beberapa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, yang menjadi indikator

minat belajar dalam penelitian ini adalah keaktifan, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang siswa. Pemanfaatan permainan digital sebagai media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kemampuan literasi, khususnya literasi digital siswa. Pada Digital Literacy Across the Curriculum (2009; 21), terdapat 8 komponen literasi digital, yaitu 1) Functional Skill and Beyond, 2) Creativity, 3) Collaboration, 4) Communication, 5) The Ability to find and select Information, 6) Critical Thinking and Evaluation, 7) Cultural and Social Understanding, 8) E-Safety, sehingga dalam penelitian ini yang menjadi indikator literasi adalah creativity, collaboration, communication, dan critical thinking and evaluation.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang umum digunakan di era saat ini adalah metode GBL, yaitu penggunaan permainan berbasis digital sebagai media pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas GBL dalam meningkatkan minat belajar dan literasi. Ulfa et al., (2022) melaporkan bahwa penerapan GBL di sekolah dasar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi dan numerasi. Penelitian Widiana (2022) juga menunjukkan dampak positif GBL terhadap minat belajar dan pemahaman konsep ilmiah siswa. Temuan terbaru dari Amalia et al., (2024) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dengan metode GBL memiliki minat belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan metode konvensional. Penggunaan permainan edukatif digital sebagai media pembelajaran sudah diterapkan di SD Muhammadiyah 4 Surabaya, terutama di kelas IV hingga kelas VI SD yang sudah menggunakan banyak platform seperti Wayground, Wordwall, Gimkit, Baamboozle, dan Kahoot. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran yang menerapkan adanya permainan digital sebagai media pembelajaran membuat siswa-siswa SD Muhammadiyah 4 Surabaya lebih bersemangat belajar, namun perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran permainan digital dapat berkontribusi pada minat belajar dan keterampilan literasi siswa kelas V di SD Muhammadiyah 4 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua dalam mempertahankan dampak positif penggunaan permainan digital.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini mendeskripsikan peran permainan digital terhadap minat belajar dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena yang berlangsung secara alamiah dan bukan dalam keadaan yang terkendali (Sugiyono, 2021). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2013) menyatakan pendekatan kualitatif memiliki karakteristik seperti menggunakan latar alamiah, menggunakan manusia sebagai instrumen utama, menggunakan metode kualitatif (pengamatan, wawancara, atau studi literatur) untuk menjangkau data, menganalisis data secara induktif, menyusun teori dari bawah ke atas (*grounded theory*), menganalisis data secara deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, membatasi masalah penelitian berdasarkan fokus, Sedangkan teknik analisis data penelitian kualitatif yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman melalui beberapa tahapan seperti mereduksi data atau menyederhanakan data mentah menjadi informasi yang bermakna dan terstruktur; penyajian data berupa narasi deskriptif, grafik, bagan, atau tabel yang menunjukkan keterkaitan antarfenomena yang diteliti; dan pengambilan kesimpulan melalui cara memikirkan kembali selama penulisan, meninjau kembali catatan yang diperoleh di lokasi, mengkaji ulang dan berdiskusi dengan kawan sejawat dalam upaya menjabarkan kesepakatan intersubjektif, dan usaha keras untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.

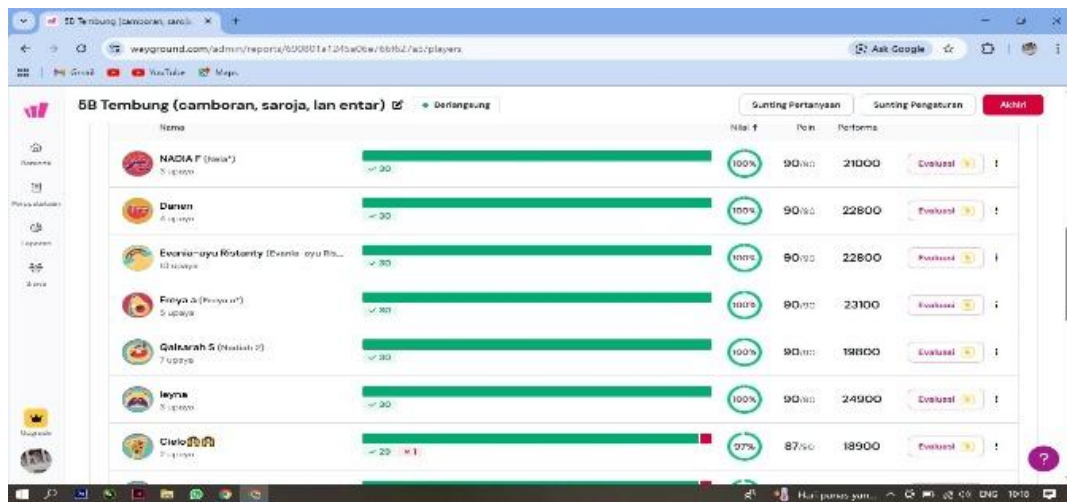
Pendekatan kualitatif ini digunakan dengan beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan pendekatan kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak. Kedua, pendekatan ini mendeskripsikan secara langsung tentang peran permainan berbasis digital dalam perkembangan motivasi belajar dan kemampuan literasi siswa. Ketiga, pendekatan ini lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan pola-pola nilai yang dihadapi dan kegiatan yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data yang erat hubungannya dengan peran pembimbing dalam

mengembangkan minat belajar dan literasi siswa berupa data adanya ketika penelitian dilakukan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi bisa disebut sebagai suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung kepada obyek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan permainan berbasis digital. Peneliti mencermati perilaku siswa, keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar, interaksi siswa–guru, serta bagaimana game digital dimanfaatkan dalam pembelajaran dan dicatat oleh peneliti. Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang peneliti ajukan kepada informan. Pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber pada perwakilan guru bidang studi, wali kelas, dan siswa kelas V sebagai informan serta dokumen-dokumen penunjang penelitian berupa dokumentasi. Berdasarkan sumber data tersebut informan adalah data primer sedangkan dokumentasi adalah data sekunder. Pengumpulan data dilakukan di kelas V SD Muhammadiyah 4 Surabaya pada 5, 12, dan 17 November 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi berperan penting dalam mendukung minat belajar dan kemampuan literasi siswa. Dengan adanya permainan berbasis digital merupakan contoh nyata yang sudah tidak asing lagi digunakan sebagai media pembelajaran. Banyak sekolah sudah menerapkan media pembelajaran berupa permainan berbasis digital agar suasana belajar tidak monoton dan tidak membosankan. Permainan digital seperti Wayground, Wordwall, Gimkit, Kahoot!, dan lainnya menyediakan fitur-fitur yang menarik dan sesuai untuk menjadi media pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dapat mendukung minat belajar karena siswa belajar sambil bermain. Pembelajaran dengan permainan digital berbasis teks juga dapat mendukung literasi digital siswa. Selain itu, peran guru dan fasilitas pendukung sangatlah penting dalam menerapkan pembelajaran ini.



Gambar 1. Hasil perolehan siswa menggunakan permainan digital (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD secara langsung seperti pada Gambar 1, menunjukkan bahwa 6 siswa dapat memperoleh nilai yang sempurna melalui platform Wayground. Perolehan nilai sempurna ini dapat diartikan jika permainan berbasis digital mampu mendukung minat belajar dan literasi digital siswa. Perolehan penelitian Gambar 1 mendukung temuan Filianti dan Wahyuni (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif mampu meningkatkan kemampuan literasi karena melatih siswa memahami teks secara berulang dan kontekstual. Permainan digital memungkinkan siswa dapat mengulang permainan untuk memperoleh nilai sempurna. Oleh karena itu, teknologi ini dapat mempermudah siswa maupun guru. Hasil observasi ini diperkuat hasil wawancara dengan siswa inisial EAA dari pertanyaan mengenai peran permainan digital membantu saat belajar yang menyatakan bahwa “Saya lebih bersemangat karena dengan bermain, belajar menjadi tidak membosankan. Permainan digital juga membuat belajar lebih menarik sehingga mempermudah saya dalam memahami materi”. Hasil wawancara dilengkapi oleh siswa kedua, yaitu inisial JQM menyatakan bahwa “Ada aktivitas membaca, khususnya saat pelajaran bahasa atau agama, banyak kosakata yang baru saya tahu dan terdapat soal pendek maupun panjang sehingga saya harus membaca dengan cermat”.

Pernyataan siswa menunjukkan adanya kontribusi positif peran permainan digital dalam minat belajar siswa kelas V SD, di mana dengan belajar melalui permainan digital tampilannya menarik, menimbulkan rasa senang, memiliki sistem penilaian langsung, serta memungkinkan untuk mengulang permainan untuk memperoleh skor lebih baik. Selain itu berdasarkan observasi Gambar 1 dan Gambar 2b serta hasil wawancara, permainan digital juga berkontribusi positif terhadap kemampuan literasi siswa, khususnya saat pelajaran bahasa. Permainan yang memuat bahasa daerah, teks instruksional, narasi, dan dialog menuntut siswa untuk membaca dengan cermat agar dapat melanjutkan permainan. Beberapa siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya bila terdapat kosakata ataupun instruksi yang belum dipahami, berdiskusi bila dikerjakan secara bekerja sama, serta mencoba memahami dan mengingat kembali materi secara mandiri melalui kuis yang terdapat dalam permainan digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Islam et al., (2024) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan digital mempunyai pengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Siswa dilatih berpikir kreatif dan lebih adaptif terhadap situasi melalui tantangan dalam permainan. Hal ini dapat membantu siswa lebih siap menghadapi tuntutan dunia nyata yang kompleks dan selalu berubah.

Kemampuan literasi digital siswa juga mengalami perkembangan, dimana siswa dituntut memahami sistem peraturan dalam permainan, memahami simbol digital, dan memanfaatkan fitur tertentu untuk mencapai tujuan permainan. Proses ini membantu siswa mengembangkan keterampilan dasar dalam memahami informasi berbasis digital, yang penting dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Temuan ini memperkuat penelitian Filianti dan Wahyuni (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa karena permainan menuntut pemahaman teks secara berulang dan kontekstual. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan kemampuan merangkum informasi, menafsirkan pesan, dan menjelaskan kembali narasi yang mereka temui dalam permainan, yang menunjukkan adanya proses berpikir literatif yang aktif. Selain itu, anak-anak akan lebih tertarik untuk membaca ketika mereka terlibat dalam alur cerita dalam game (Putra & Rahayu, 2021). Permainan

digital dapat menciptakan suasana kolaboratif dan kompetitif yang sehat antarsiswa. Siswa tampak saling membantu, berbagi strategi bermain, dan mendiskusikan cara menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi ini memperkuat temuan bahwa permainan digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membangun interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Romadany & Dananier, 2024).

Menurut Meilisa dan Alwi (2024) menjelaskan bahwa fitur-fitur dalam game, seperti tantangan, hadiah, dan elemen visual yang menarik, mampu merangsang rasa ingin tahu anak serta mendorong mereka untuk membaca lebih banyak. Selain itu, penggunaan cerita dalam game dapat memperkuat kemampuan literasi naratif siswa, sementara tantangan berbasis teks atau kuis meningkatkan memahami makna, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Siswa belajar memahami instruksi, membaca narasi permainan, serta menafsirkan informasi yang muncul selama bermain. Siswa memperlihatkan ketelitian membaca dan pemahaman, karena mereka menyadari bahwa mengikuti alur permainan secara tepat dan bila terjadi kesalahan interpretasi dapat memengaruhi hasil permainan. Siswa juga lebih termotivasi membaca teks pada kuis melalui permainan digital karena terdapat unsur waktu, tantangan, dan kompetisi. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan kemampuan memahami informasi, merangkum, serta menginterpretasikan materi yang disajikan. Menurut Meilisa dan Alwi (2024) menjelaskan bahwa fitur-fitur dalam game, seperti tantangan, hadiah, dan elemen visual yang menarik, mampu merangsang rasa ingin tahu anak serta mendorong mereka untuk membaca lebih banyak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan digital dapat berfungsi sebagai faktor pemicu dalam minat belajar dan kemampuan literasi siswa. Dengan perolehan hasil yang baik maka dapat dikatakan bahwa siswa semakin memahami materi yang disajikan dalam bentuk permainan berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa permainan digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi dapat menjadi pemicu motivasi belajar, sebagaimana diperkuat oleh penelitian Suandi dan Usmania (2024) yang menjelaskan bahwa model game-based learning dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan pada kegiatan pembelajaran, termasuk menggunakan permainan berbasis digital. Ditambahkan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru bidang studi inisial BJ mengungkapkan bahwa

“Mayoritas siswa lebih termotivasi untuk belajar dan membaca dengan bermain dibanding menggunakan metode konvensional”. Hasil wawancara dengan guru wali kelas inisial NAI menjelaskan bahwa “Permainan digital membuat siswa termotivasi dalam belajar dan semangat dalam membaca karena siswa menganggapnya belajar sambil bermain sehingga memunculkan rasa senang saat belajar”.

Selain adanya motivasi siswa dalam belajar dan membaca, faktor lainnya seperti pemahaman siswa, fasilitas, dan peran guru juga memiliki peranan yang penting. Hasil wawancara dengan siswa inisial ZDR dari pertanyaan mengenai faktor keberhasilan dan hambatan saat belajar menggunakan permainan digital menyatakan bahwa “Jika ingin mendapat skor yang baik maka saya harus menguasai materi terlebih dulu, selain itu dari sekolah juga sudah mendukung menggunakan permainan digital saat belajar dengan adanya WiFi, namun untuk hambatan terbesar saya selama bermain secara digital adalah sinyal”.

Pernyataan siswa diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru bidang studi dan guru wali kelas yang memiliki pendapat sama jika sekolah sudah memfasilitasi penggunaan permainan berbasis digital dengan adanya pelatihan bertemakan teknologi untuk guru serta adanya perangkat penunjang seperti membawa gadget bagi guru dan siswa, WiFi, dan komputer atau smart TV di setiap kelas. Selain itu SD Muhammadiyah 4 Surabaya sudah menerapkan pembelajaran dengan perangkat digital di kelas IV sampai kelas VI. Pernyataan hasil wawancara tersebut dapat dibuktikan dengan hasil observasi sesuai pada Gambar 2 dimana kondisi kelas yang sudah tersedia perangkat (Gambar 2a) dan kemampuan siswa memahami materi (Gambar 2b) dalam mendukung pembelajaran berbasis permainan digital. Dari pernyataan hasil wawancara dan observasi ini dapat membuktikan bahwa adanya motivasi belajar siswa dan fasilitas menjadi faktor pendukung permainan digital dalam memotivasi minat belajar dan



kemampuan literasi siswa.

Gambar 2. Hasil observasi saat kegiatan belajar mengajar berbasis permainan digital, a) Tersedia fasilitas dalam mendukung pembelajaran, dan b) Adanya motivasi dan kemampuan literasi siswa saat belajar. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Hasil wawancara ini juga dibuktikan dengan observasi selama kegiatan belajar-mengajar didapati bahwa lingkungan belajar yang kondusif turut mendukung minat belajar siswa. Ketersediaan perangkat digital yang memadai, ruang kelas yang tertata baik, dukungan sosial serta peran guru sangat penting dalam mengoptimalkan penggunaan permainan digital. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang memastikan permainan sesuai dengan capaian pembelajaran, memberikan pengarahan sebelum kegiatan dimulai, serta mengelola dinamika kelas saat proses berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian Thenaya dan Indrapangastuti (2025) yang menekankan bahwa efektivitas model *game-based learning* sangat bergantung pada kemampuan guru mengarahkan dan mengontrol aktivitas siswa selama bermain agar tetap berorientasi pada tujuan akademik. Guru memberi arahan mengenai cara membaca instruksi digital dengan benar serta menuntun siswa mengevaluasi informasi yang muncul dalam permainan. Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif meliputi perangkat yang memadai, akses internet stabil, dan suasana kelas yang suportif memfasilitasi peningkatan kemampuan literasi siswa selama menggunakan permainan digital. Dengan demikian, kemampuan literasi siswa tidak hanya terbentuk dari konten permainan digital, tetapi juga bergantung pada bagaimana guru mengelola proses pembelajaran dan bagaimana lingkungan mendukung terjadinya interaksi yang bermakna dalam penggunaan media tersebut. Dengan demikian, penggunaan permainan digital secara terstruktur dan terarah terbukti mampu mendukung minat belajar siswa melalui aktivitas belajar, didukung peran guru yang adaptif, serta lingkungan belajar yang mendukung.

Secara keseluruhan, permainan digital bukan hanya meningkatkan keterampilan membaca dan memahami teks, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, literasi digital, serta kolaborasi belajar yang bermakna. Dengan pengelolaan yang tepat, media berbasis permainan digital ini berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan literasi siswa di tingkat sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada proses pembelajaran menggunakan permainan berbasis digital di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media berbasis permainan digital mampu memberikan kontribusi positif ditinjau dari minat belajar dan kemampuan literasi siswa. Penggunaan game edukatif terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan interaktif. Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, terlihat dari partisipasi aktif selama pembelajaran, antusiasme dalam menyelesaikan tantangan, serta dorongan intrinsik untuk memahami konten yang disajikan melalui permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Meilisa dan Alwi pada tahun 2024 yang menyatakan bahwa fitur-fitur permainan, seperti tantangan, hadiah, dan elemen visual yang menarik, mampu memotivasi minat belajar dan membaca. Selain itu, aktivitas dalam permainan digital terbukti memberikan dukungan terhadap penguatan kemampuan literasi.

Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih sering membaca instruksi permainan, menafsirkan konteks cerita, serta merespons tugas berbasis teks terutama kosakata baru yang ada selama permainan. Hal ini berkontribusi pada penguatan kemampuan membaca pemahaman, literasi digital, dan pemecahan masalah. Wawancara dengan guru dan siswa mengonfirmasi bahwa game edukatif membantu siswa memahami materi pelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital menjadikan siswa lebih tertarik untuk membaca ketika mereka terlibat dalam alur cerita dalam game (Putra & Rahayu, 2021). Saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang inovatif dilengkapi dengan perangkat serta lingkungan belajar yang mendukung agar dapat merangsang minat belajar dan meningkatkan literasi siswa. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam cakupan jumlah subjek dan konteks sekolah yang terbatas, sehingga penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan pendekatan analisis yang lebih luas untuk memperkuat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2 (1): 190-201.
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., dan Sudiyanto, S. (2020). Student's View of Using Digital Learning Media in Classroom Activities: A Case of Public Senior High School in Cirebon, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10 (1): 47-54. <https://doi.org/10.23960/jpp.v10.i1.202006>
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ermono, E. A. Y., & Perdana, P., I. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (3): 226-230. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Filianti, I. B., & Wahyuni, S. (2024). Pengaruh Game Edukatif Terhadap Kemampuan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (2): 577-585.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, dan Adnin, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Kamarudin, K. (2024). Online Games And Students' Learning Interest On English Learning Achievement. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 8 (3): 179–188. <https://doi.org/10.58258/jisip.v8i3.7181>
- Meilisa, & Alwi N. A. (2024). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 5 (4): 257-261.
- Mikrouli, P., Tzafilkou, K., & Protogeros, N. (2024). Applications and Learning Outcomes of Game Based Learning in Education. *International Educational Review*, 25–54. <https://doi.org/10.58693/ier.212>
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutohhari, F., Sofyan, H., & Nurtanto, M. (2021). Technological Competencies: A Study on the Acceptance of Digital Technology on Vocational Teachers in Indonesia. *Proceedings of the 1st International Conference on Law, Social Science, Economics, and Education, ICLSSEE 2021*, 1–11. <https://doi.org/10.4108/eai.6-3-2021.2305971>
- Putra, A., & Rahayu, S. (2021). Literasi membaca dalam era digital: Studi kasus implementasi game edukasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9 (2): 88-102.
- Romadany, R., & Dananier, N. (2024). Interaksi Game Online dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas V A SDN 04 Marga Jaya. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4 (2): 1190-1203. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1741>
- Suandi & Usmania, A. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Melalui Game-Based Learning Berbasis Wordwall. *Journal of Islamic Education*, 2 (2): 22-32.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, A. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24 (2): 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Thenaya, P. F., & Indrapagastuti, D. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning (GBL) dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Inovatif*, 6 (1): 45–54.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1): 17– 22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wibowo, R., & Rukmana, L. (2023). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(3): 77–86.
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemamahan Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10 (1): 1-10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>