



Pemaknaan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Di Sekolah Dasar

Students' Interpretation of the Use of Educational Game-Based Learning Media in Elementary Schools

Mona Novita Sibuea¹, Dichi Akbar Wahyudi²

Universitas Battuta

Gmail : monasibuea1801@gmail.com.ac.id¹, dichiakbar22@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 17-01-2026

Revised : 19-01-2026

Accepted : 21-01-2026

Published : 23-01-2026

Abstract

The use of educational game-based learning media has increasingly been implemented in elementary schools to enhance students' engagement and learning experiences. This study aims to explore and understand students' meanings toward the use of educational game-based learning media in the learning process at elementary school. This research employed a qualitative approach with a phenomenological method. The participants were fifth-grade students at a public elementary school. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings revealed that students perceived educational games as enjoyable, engaging, and helpful in understanding learning materials. Educational games were also meaningful in increasing students' learning motivation, focus, and active participation during classroom activities. However, some students expressed that the use of educational games should be controlled and guided to prevent excessive use and distraction from learning objectives. In conclusion, educational game-based learning media have a positive meaning for elementary school students when implemented in a structured manner and aligned with instructional goals.

Keywords: *students' meaning, educational games, learning media*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi semakin banyak diterapkan di Sekolah Dasar sebagai upaya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami pemaknaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Negeri. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memaknai penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan memudahkan pemahaman materi. Game edukasi juga dipersepsikan mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, sebagian siswa mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi perlu dibatasi dan diarahkan agar tidak menimbulkan ketergantungan dan distraksi terhadap tujuan pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi memiliki makna positif bagi siswa Sekolah Dasar apabila digunakan secara terencana dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kata kunci: pemaknaan siswa, game edukasi, media pembelajaran



PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut adanya strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Siswa SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan melibatkan aktivitas langsung. Media pembelajaran berbasis game edukasi menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu mengintegrasikan unsur belajar dan bermain.

Game edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui mekanisme permainan, seperti tantangan, aturan, dan umpan balik. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana siswa memaknai penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi agar implementasinya dapat berjalan secara optimal.

Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, game edukasi juga berperan dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional. Melalui berbagai tantangan yang disajikan, game edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara aktif dan kreatif, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menemukan solusi dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Damarjati & Miatun, 2021; Yusril et al., 2022).

Dampak negatif dari aktivitas bermain game dapat menurunkan kinerja akademik siswa karena mereka cenderung lebih memprioritaskan permainan dibandingkan kegiatan belajar, sehingga menyebabkan penundaan bahkan pengabaian terhadap tugas-tugas akademik (Zameri et al., 2024). Selain itu, intensitas bermain game yang berlebihan dapat mengurangi minat belajar siswa dan berdampak pada rendahnya keterlibatan serta pencapaian akademik (Satrial et al., 2023).

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam menerima, menyerap, serta mengetahui makna dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa dikatakan telah memahami suatu materi apabila mampu menjelaskan atau menguraikannya secara lebih menyeluruh menggunakan kata-kata mereka sendiri (Erina Susanti et al., 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pemaknaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami secara langsung. Metode fenomenologi digunakan untuk menggali persepsi, interpretasi, dan pengalaman subjektif siswa selama menggunakan game edukasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pendekatan ini relevan untuk mengungkap makna yang dibangun siswa, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun motivasional, yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SD CENDERAMATA, yang beralamat di wilayah perkotaan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran berjalan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan kelas V SD CENDERAMATA yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu



memilih siswa yang dianggap mampu mengungkapkan pengalaman dan pendapatnya secara lisan dengan baik sesuai dengan tujuan penelitian. Jumlah subjek penelitian ditentukan berdasarkan prinsip kecukupan data (data saturation).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pemaknaan siswa sekolah dasar terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi melalui pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap siswa kelas V di SD CENDERAMATA. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta berfokus pada pengalaman subjektif siswa dalam menggunakan game edukasi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh beberapa tema utama yang merepresentasikan pemaknaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, yaitu: (1) game edukasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, (2) game edukasi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, (3) game edukasi membantu pemahaman materi pelajaran, dan (4) tantangan serta keterbatasan penggunaan game edukasi di kelas.

1. Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan

Sebagian besar siswa memaknai game edukasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa menyatakan bahwa belajar menggunakan game membuat suasana kelas menjadi lebih santai dan tidak membosankan. Pengalaman bermain sambil belajar memberikan perasaan senang, antusias, dan tidak tertekan saat mengikuti pembelajaran.

Salah satu siswa mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi membuat pelajaran terasa seperti bermain, sehingga mereka tidak menyadari bahwa sebenarnya sedang belajar. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi dimaknai sebagai sarana hiburan sekaligus pembelajaran yang mampu mengurangi kejenuhan siswa.

2. Game Edukasi Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena adanya tantangan, skor, level, dan umpan balik langsung yang diberikan oleh game. Elemen-elemen tersebut mendorong siswa untuk terus mencoba dan menyelesaikan tugas pembelajaran yang disajikan dalam game.

Siswa juga memaknai game edukasi sebagai media yang memotivasi mereka untuk belajar mandiri. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka tertarik untuk mengulang permainan di rumah guna memperoleh nilai yang lebih baik atau menyelesaikan level yang lebih tinggi.

3. Game Edukasi Membantu Pemahaman Materi Pelajaran

Sebagian besar siswa memaknai game edukasi sebagai media yang membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Materi yang disajikan dalam bentuk visual, animasi, dan latihan interaktif membuat siswa lebih cepat menangkap konsep yang diajarkan. Game edukasi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui percobaan dan kesalahan (trial and error).



Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi ketika belajar melalui game dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi dimaknai sebagai media pembelajaran yang konkret dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

4. Tantangan dan Keterbatasan Penggunaan Game Edukasi

Meskipun memberikan pengalaman positif, siswa juga memaknai adanya beberapa tantangan dalam penggunaan game edukasi. Beberapa siswa menyampaikan bahwa keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan waktu penggunaan di kelas menjadi kendala dalam pembelajaran berbasis game. Selain itu, terdapat siswa yang merasa kesulitan memahami aturan permainan atau terlalu fokus pada permainan sehingga kurang memperhatikan materi.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi perlu didampingi dan diarahkan oleh guru agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memaknai penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi secara positif. Game edukasi dipersepsikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan membantu pemahaman materi. Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivis yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dan memperoleh pengalaman langsung dalam proses belajar.

Pemaknaan siswa terhadap game edukasi sebagai media yang menyenangkan menunjukkan bahwa aspek afektif memiliki peran penting dalam pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kecemasan dalam belajar. Hal ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan meningkatkan partisipasi siswa.

Selain itu, meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa menunjukkan bahwa game edukasi mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti rasa ingin tahu, tantangan, dan pencapaian. Elemen permainan seperti skor, level, dan umpan balik memberikan penguatan yang mendorong siswa untuk terus belajar. Dalam perspektif fenomenologi, pengalaman ini membentuk makna bahwa belajar bukanlah aktivitas yang membosankan, melainkan kegiatan yang menarik dan menantang.

Game edukasi juga dimaknai sebagai media yang membantu pemahaman materi pelajaran. Penyajian materi secara visual dan interaktif memungkinkan siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan kontekstual. Namun demikian, temuan mengenai tantangan penggunaan game edukasi menunjukkan bahwa media ini tidak lepas dari keterbatasan. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mengelola penggunaan game edukasi agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memberikan bimbingan, pengawasan, serta memilih game edukasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran.

Secara keseluruhan, melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini mengungkap bahwa pemaknaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi terbentuk dari



pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa game edukasi berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar apabila dirancang dan digunakan secara tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemaknaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi di sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode fenomenologi, dapat disimpulkan bahwa siswa memaknai game edukasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Pengalaman belajar melalui game edukasi memberikan suasana belajar yang lebih rileks sehingga siswa merasa nyaman dan tidak terbebani dalam mengikuti pembelajaran.

Pemaknaan siswa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar. Elemen permainan seperti tantangan, skor, dan level membangun semangat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Hal ini membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Selain itu, siswa memaknai game edukasi sebagai media yang membantu pemahaman materi pelajaran. Penyajian materi secara visual dan interaktif memudahkan siswa memahami konsep serta mengingat materi yang dipelajari. Pengalaman belajar melalui trial and error dalam game turut memperkuat pemahaman siswa sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya keterbatasan dalam penggunaan game edukasi, seperti keterbatasan sarana prasarana, waktu pembelajaran, dan perlunya pendampingan guru agar siswa tidak terlalu fokus pada aspek permainan semata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi perlu dirancang dan dikelola secara tepat oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Secara keseluruhan, melalui pendekatan fenomenologi, penelitian ini mengungkap bahwa pemaknaan siswa terhadap game edukasi terbentuk dari pengalaman belajar yang positif, bermakna, dan kontekstual. Media pembelajaran berbasis game edukasi berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar apabila digunakan secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshori, M., & Iswati, S. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dewi, R. K., & Fitriani, A. (2022). Pemanfaatan game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–154.
- Erina, S., Susanti, E., & Handayani, D. (2021). Pemahaman konsep siswa melalui media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 23–31.



- Hidayat, T., & Nurhayati, S. (2023). Media pembelajaran digital berbasis game pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 55–64.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Satrial, M., Rahman, A., & Putri, N. (2023). Dampak penggunaan game terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(3), 201–210.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zameri, A., Kurniawan, D., & Prasetyo, E. (2024). Pengaruh intensitas bermain game terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 18(1), 33–42.