caXra Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

Vol. 06, No. 03, 2026, pp. 1136-1149

Model *Games Based Learning* Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia : *Literature Review*

Ananda Aizzatur Rohmah[1], Nadia Azza Fadhila[2], Naila Muthia Dina[3], Serli Melani[4], Rani Setiawaty[5]

[1,2,3,4,5]Universitas Muria Kudus

E-mail: rani.setiawaty@umk.ac.id

Article History:
Submitted : 24-06-2026
Received : 25-06-2026
Revised : 10-07-2026
Accepted : 10-07-2026
Published : 30-09-2026

Abstract: *This study applies a Systematic Literature Review to 35 articles searched through Publish or Perish and Google Scholar. Based on the types or forms, the games based learning model is a digital learning platform namely Quizizz, Unity3D, Scratch, Zep Quiz, Wordwall, and GABIN which have many advantages such as interesting animations, fun quizzes, supporting audio, and feedback or reciprocity from teachers. Based on the benefits, the games based learning model is effective in supporting student motivation, activeness, and academic achievement. Based on the challenges, the games based learning model is difficult to implement due to limited access to technology and teachers' understanding of technology. The synthesis of findings shows that the use of games based learning models that emphasize creativity, the use of technology, and meaningful learning experiences is in line with the needs of 21st century learning competencies. This study discusses the use of games based learning models in Indonesian language learning in elementary schools.*

Keywords: *Games Based Learning, Indonesian Language Learning, Elementary School*

Abstrak: Studi ini menerapkan Systematic Literature Review terhadap 35 artikel yang ditelusuri melalui Publish or Perish dan Google Scholar. Berdasarkan jenis atau bentuk, model *games based learning* merupakan platform pembelajaran digital yaitu Quizizz, Unity3D, Scratch, Zep Quiz, Wordwall, dan GABIN yang mempunyai banyak keunggulan seperti animasi yang menarik, quiz yang menyenangkan , audio yang mendukung, dan feedback atau timbal balik dari guru. Berdasarkan manfaat, model *games based learning* efektivitas dalam menunjang motivasi, keaktifan, dan prestasi akademik siswa. Berdasarkan tantangan, model *games based learning* sulit untuk diterapkan karena keterbatasan akses teknologi serta pemahaman guru terkait teknologi. Sintesis temuan menunjukkan pemanfaatan model *games based learning* yang menekankan kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan pengalaman belajar yang bermakna selaras dengan kebutuhan kompetensi pembelajaran abad ke-21. Kajian ini membahas tentang penggunaan model *games based learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci : *Games Based Learning*, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan beberapa kemampuan seperti mendengar, berbicara, menyimak, menulis, serta mempraktikkan. Terlebih pada siswa jenjang sekolah dasar, mereka membutuhkan inovasi baru untuk memahami materi dengan asyik dan menyenangkan. Hal ini menjadi krusial mengingat pada fase ini anak sedang mengembangkan berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang akan menjadi fondasi bagi perkembangan selanjutnya (C. Rahmawati et al., 2025). Fondasi tersebut merupakan awal dari gerbang literasi untuk jangka panjang. Kemampuan literasi awal perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan relevan dengan dunia anak (Nur & Hidayatullah, 2025). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih et al., 2025) Pembelajaran bahasa tidak hanya membantu siswa memahami dan menguasai bahasa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan berkolaborasi dengan orang lain.

Sebagai guru atau fasilitator, kita harus kreatif dalam menyesuaikan model pembelajaran dengan perkembangan zaman dan teknologi. Jika anak selalu diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, materi yang disampaikan akan cepat hilang dan membuat siswa lebih cepat merasa bosan. Siswa cenderung pasif, belum terbiasa menyampaikan pendapat, dan kurang efektif dalam menyelesaikan tugas kelompok (Dhorifah & Sari, 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui tampilan multimedia yang menarik dari segi visual maupun audio (Rijkiah et al., 2025). Memanfaatkan media digital meningkatkan bakat linguistic peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif (Amanda, 2022).

Model *games based learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengkombinasikan antara materi dengan games atau permainan. *Games based learning* ialah pembelajaran berbasis permainan dengan metode pengajaran yang menempatkan siswa sebagai pihak yang lebih aktif melalui game untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arrahman et al., 2024). Pembelajaran berbasis permainan bisa menambah kemahiran beberasumsi kritis terutama kemampuan mempertimbangkan pengetahuan dimana diizinkan agar mendapatkan kesimpulan serta menetapkan proses dimana penting agar keputusan dapat terambil (Putra et al., 2024). Menurut penelitian (Raka et al., 2026) Pemanfaatan GBL juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Model pembelajaran berbasis permainan memiliki beberapa keuntungan yang difokuskan pada peserta didik, antara lain peserta didik dapat berinteraksi dan terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga peserta belajar umumnya lebih gampang menangkap informasi yang disampaikan, mereka tidak cepat mengalami kebosanan atau kejenuhan, serta mereka akan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Deviyanti et al., 2025).

Games Based Learning (GBL) atau yang sering dikenal dengan pembelajaran berbasis permainan, merupakan platform digital yang mampu menyediakan banyak sekali fitur unggulan seperti animasi, teka – teki silang, kuis, dan tampilan visual yang menarik. Selain menampilkan visual yang menarik, model ini juga dilengkapi dengan audio pendukung animasi yang dapat menarik minat dan semangat siswa. Model games ini diselipkan dengan tantangan – tantangan berlevel yang harus dipecahkan dan diselesaikan oleh siswa agar

 ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

mendapatkan skor maksimal. Melalui elemen kompetisi, hadiah, dan kemajuan level, siswa merasa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Indra et al., 2025). Salah satu keunggulan dari model pembelajaran ini yaitu dapat di aplikasikan di mana saja dan kapan saja, karena guru dan siswa tidak harus bertemu secara tatap muka melainkan daring atau tatap maya.

Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, efektivitas terkait penggunaan model *games based learning* yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa. *Games based learning* mampu melatih keaktifan, konsentrasi, serta kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis suatu permasalahan. Pembelajaran yang menerapkan GBL lebih meningkatkan kemampuan pemahaman, pengetahuan serta mengevaluasi mengenai materi siswa (Arrahman et al., 2024). Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Permatasari & Huda, 2024) dengan pembelajaran yang menerapkan *Games Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi suatu materi dari peserta didik.

Tujuan penulisan artikel ini yaitu mengkaji secara mendalam tentang (1) jenis atau bentuk *games based learning*; (2) manfaat model *games based learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar; (3) tantangan implementasi *games based learning* di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengevaluasi, mengidentifikasi, dan menganalisis literatur yang relevan mengenai penggunaan model *games based learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode SLR dipilih karena dapat memerikan penggabungan data secara menyeluruh, jelas, dan terstruktur sehingga dapat memperoleh gambaran tentang model *games based learning*.

Penelitian ini melibatkan pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Pedoman tersebut meliputi 4 tahap, yaitu identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Empat Tahapan utama tersebut bertujuan agar memastikan artikel yang telah di analisis memenuhi syarat yang ditetapkan sehingga menghasilkan penggabungan data yang benar dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Identifikasi data dilakukan melalui penelusuran artikel dan jurnal ilmiah dengan menggunakan website Google Scholar dan dibantu oleh aplikasi Publish or Perish (PoP) sebagai pencari literatur. Dalam proses pencarian literatur dengan aplikasi menggunakan kata kunci "*Model Games*", "*Based Learning*", "*Pembelajaran Bahasa Indonesia*", "Sekolah Dasar". Pencarian literatur difokuskan pada artikel yang dipublikasikan pada periode 2016-2026 agar mendapat gambaran atau konsep perkembangan penelitian mengenai model *games based learning* berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dalam satu dekade atau 10 tahun terakhir.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) Artikel berbahasa Indonesia atau Inggris, (2) Artikel terbit di jurnal Ilmiah Nasional, (3) Membahas penerapan model *games based learning* dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu (1) Artikel yang berupa duplikat, (2) Tidak sesuai dengan judul atau abstrak, (3) Artikel yang tidak membahas implementasi *Games Based Learning* secara

langsung. Jumlah artikel awal yang ditemukan yaitu 124 artikel. Pada saat proses penyaringan, terdapat 86 artikel yang tidak membahas pada lingkungan sekolah dasar. 3 artikel diantaranya merupakan artikel duplikat, sehingga didapatkan 35 artikel yang sesuai untuk membantu menganalisis model *games based learning* menurut penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Setelah proses penyaringan, artikel di analisis secara tematik berdasarkan jenis atau bentuk dan manfaat dari penerapan model *games based learning*. Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan fokus pada kesesuaian isi artikel dengan fokus model *games based learning* yang dikaji.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jenis atau Bentuk *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil penelitian melalui berbagai artikel yang diperoleh dari Google schoolar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish yang menggunakan kata kunci "Model Games", "*Based Learning*", "Pembelajaran Bahasa Indonesia", "Sekolah Dasar" diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Jenis dan Hasil Penelitian *Model Games Based Learning*

Peneliti	Judul	Model Games Based Learning	Hasil Penelitian
(Rahmawati & Hasanudin,2025)	*Efektivitas Model Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Platform Quizizz terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi*	Quizizz	Platform berbasis web dan aplikasi, mendukung guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran, memiliki beragam fitur yang dapat mengembangkan kompetensi peserta didik, dilengkapi audio pendukung, mendorong motivasi belajar siswa, serta meningkatkan semangat kompetisi antar siswa.
(Alamsyah et al., 2024)	*Media Pembelajaran Mekameka Berbasis Digital Berbantuan Unity3d: Keterampilan Menyusun Kalimat Siswa Sekolah Dasar*	Unity3D	Platform media digital gratis dengan judul "Mekameka" yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara kolaboratif, tampilan yang disajikan yaitu 3D, siswa berinteraksi satu sama lain secara daring dalam kegiatan penyusunan kalimat, serta meningkatkan keterampilan menulis siswa.
(Novitasari et al., 2025)	*Desain Game Based Learning "KaBuCha" berbasis Scratch untuk meningkatkan Pemahaman Kata Baku pada Anak Sekolah Dasar*	Scratch	Game edukasi berbasis digital dengan judul "KaBuCha", meningkatkan pemahaman kata baku melalui mekanisme permainan sederhana, pemain mengendalikan sprite yang bergerak secara horizontal untuk

ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

			menangkap kata baku dan menghindari kata tidak baku yang jatuh dari bagian atas layar, bank kata berisi pasangan kata baku dan tidak baku, level kesulitan yang meningkat berdasarkan skor, menampilkan skor akhir beserta umpan balik singkat kepada pemain.
(Wahyuni et al., 2025)	*Desain Game-Based Learning "MaJeKu" dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Kata Majemuk pada Siswa Sekolah Dasar*	Zep Quiz	Game edukasi berbasis digital dengan judul "MaJeKu", membantu siswa memahami kata majemuk, memiliki animasi dan audio menarik, tampilan visual yang kreatif, meningkatkan minat belajar, mendorong siswa aktif dalam menjawab soal, pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
(Sari & Agrita, 2025)	*Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 227/VIII Tirta Kencana*	Wordwall	Platform pembelajaran game interaktif, menyediakan berbagai macam kuis teka – teki dan template, meningkatkan kreativitas guru, membantu siswa memahami materi, meningkatkan prestasi akademik siswa, menumbuhkan motivasi serta konsentrasi siswa.
(Kristanti & Rahmawati, 2024)	*Transformasi Permainan Bahasa Indonesia (GABIN) Penilaian Digital untuk Mengevaluasi Pemahaman Paragraf Siswa Kelas V SD*	GABIN	Alat penilaian digital interaktif, desain navigasi yang mudah dipahami,dapat diakses melalui barqode atau tautan, membantu guru menilai pemahaman siswa, menampilkan video atau permainan berkaitan dengan materi, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mengasah ketrampilan berpikir kritis, serta memudahkan siswa untuk mengakses tugas kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil dari analisis 6 artikel dan pembahasan dari macam – macam model *games based learning* digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Artikel sisa dari 36 yaitu yang berjumlah 29 artikel, sebagai bukti dan pendukung yang valid untuk menemukan sintesis atau penggabungan data terkait judul

atau topik yang dikaji. Hasil dapat diuraikan sebagai berikut.

Model *Games Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran bahasa Indonesia memberikan angin segar dalam proses belajar mengajar, terutama di jenjang Sekolah Dasar. Dalam pendekatan ini, permainan dijadikan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan (Lutfiyah et al., 2025). Platform digital ini menghadirkan inovasi yang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa pada era teknologi yang semakin berkembang. Dengan memanfaatkan model pembelajaran seperti Quizizz, Unity3D, Scratch, Zep Quiz, Wordwall, dan GABIN baik guru maupun siswa semakin mudah untuk melangsungkan pembelajaran.

Model *games based learning* yang pertama yaitu menggunakan Quizizz yang telah dikombinasikan dengan materi terkait seperti materi menulis teks biografi. Guru mengajak siswa untuk belajar menggunakan gamifikasi atau model pembelajaran berbasis game yang telah dihubungkan dengan materi menulis teks biografi. Penggunaan Quizizz memiliki peran yang melampaui sekadar sarana pemahaman materi bagi peserta didik, melainkan juga juga dapat mendorong motivasi belajar siswa (F. Rahmawati & Hasanudin, 2025). Quizizz memudahkan akses baik guru maupun siswa dalam membagikan materi dan berdiskusi. Fitur – fitur yang canggih telah disediakan di Quizizz tersebut. Mulai dari animasi dan juga audio yang dapat mendorong dan mengembangkan kompetensi siswa. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh (Putri et al., 2025) Guru dan siswa memandang aplikasi quizizz berbasis *game based learning* secara positif karena menyenangkan, mampu membuat belajar menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk membaca serta sesuai dengan tujuan kegiatan yang dilakukan di kelas dalam mendukung minat baca siswa.

Model games yang kedua yaitu Unity3D. Model games ini menampilkan nuansa 3D dipadukan dengan Mekameka (Mencari kata menyusun kalimat), dimana terdapat animasi yang sangat menarik minat siswa agar mencari kata dan menyusun kalimat dengan mudah dan menyenangkan. Unity3D membantu siswa dalam berpikir kritis dan juga bekerja sama dalam tim. Benefit lain dari platform ini yaitu free atau tidak berbayar. Sehingga memudahkan segala aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan Media Pembelajaran Mekameka, siswa dapat meningkatkan kosa kata, memahami struktur kalimat, dan menyempurnakan keterampilan menyusun kalimat secara lebih metodis (Alamsyah et al., 2024). Jika siswa sudah tertarik ketika melihat tampilan games yang telah dikombinasikan dengan gaya 3D, mereka akan semakin penasaran untuk mencoba dan memainkannya sendiri. Menurut (Umam et al., 2024) Dengan memainkan permainan ini, siswa dihadapkan pada situasi yang mendorong mereka untuk memikirkan konteks dan hubungan antarkata dalam menyusun kalimat, sehingga membantu mereka menginternalisasi pola kalimat yang benar secara lebih efektif (Habibullah, Suttrisno, and Pulviana 2022).

Model *games based learning* yang ketiga yaitu Scratch. Game edukasi berbasis digital dengan judul "KaBuCha", meningkatkan pemahaman kata baku melalui mekanisme permainan sederhana. Para siswa mengendalikan sprite yang bergerak secara horizontal untuk menangkap kata baku dan menghindari kata tidak baku yang jatuh dari bagian atas layar. Terdapat bank kata berisi pasangan kata baku dan tidak baku. Selain itu, level kesulitan yang meningkat berdasarkan skor dan diakhiri dengan menampilkan skor akhir beserta umpan balik singkat dari guru kepada siswa. Scratch memiliki beberapa fitur menu

yang perlu dijelaskan kepada peserta, seperti pilihan bahasa yang akan digunakan, tombol play berupa bendera, block program, sprite, tombol bantuan dan bagaimana drag dan drop block coding untuk setiap sprite (Widyaningsih et al., 2026). Jadi, Scratch merupakan alat pemrograman berbasis visual untuk membuat proyek kreatif, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kreativitas, logika, dan proses belajar siswa (Novitasari et al., 2025)

Model games selanjutnya yaitu menggunakan Zep Quiz. Game edukasi berbasis digital dengan judul "MaJeKu". Model ini telah dibuktikan dapat membantu siswa dalam memahami materi kata majemuk dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Zep Quiz memiliki animasi dan audio yang dapat menarik minat belajar siswa sekolah dasar. Dilihat dari tampilan, model ini memiliki visual yang kreatif yang mendorong serta meningkatkan minat belajar siswa. Dalam segi diskusi, Zep Quiz mampu mendorong siswa aktif dalam menjawab soal. Sehingga kesan suasana pembelajaran yang diberikan lebih menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, peran Zep Quiz dapat mendorong partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa keterlibatan belajar merupakan indikator penting untuk efektivitas proses belajar mengajar (Wahyuni et al., 2025). Selain mendorong semangat dan minat belajar siswa, Zep Quiz juga mampu menumbuhkan nilai – nilai Profil Pelajar Pancasila. Nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis, tidak hanya dituliskan secara eksplisit, tetapi diimplementasikan melalui berbagai kegiatan seperti kerja kelompok, kolaborasi saat menyelesaikan soal Zep Quiz, dan aktivitas diskusi di dalam kelas (Ramadhani & Sya, 2025).

Model games yang kelima yaitu menggunakan Wordwall. Platform pembelajaran game interaktif yang menyediakan berbagai macam kuis teka – teki serta template yang menarik rasa ingin tahu siswa. Wordwall juga mampu meningkatkan kreativitas guru serta membantu siswa dalam memahami materi. Model games ini dapat menumbuhkan motivasi serta konsentrasi siswa. Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, Wordwall dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Salah satu kelebihan yang dimiliki oleh Wordwall yaitu web gratis atau tidak berbayar, sehingga memudahkan siswa dan guru agar mengakses web kapan saja. Dikarenakan sebagian besar siswa merasa cepat bosan dan mengantuk saat kegiatan belajar mengajar, fitur – fitur animasi yang menggugah minat belajar siswa telah disediakan dalam model games tersebut. Dalam hal ini penggunakan wordwall dengan *Game Based Learning* akan membuat anak merasa senang, rasa bosan yang muncul akan hilang, serta menarik perhatiannya karena desain yang menarik (Putra et al., 2024). Siswa dapat menghilangkan rasa bosannya karena mereka tertarik pada model pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan. Efektivitas penggunaan model *games based learning* Wordwall menurut penelitian yang dilakukan oleh ('Aini et al., 2024) menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, penguasaan bahasa baku yang lebih baik, dan penguasaan kosakata yang lebih baik (Pramesti et al, 2023).

Model *games based learning* yang terakhir yaitu GABIN. Alat penilaian digital interaktif menawarkan desain navigasi yang mudah dipahami dan mudah digunakan. Penggunaan model games ini juga mudah, yaitu dapat diakses melalui barqode atau tautan. Model games ini dapat membantu guru dalam menilai pemahaman siswa. GABIN menampilkan video atau permainan yang berkaitan dengan materi. Efektivitas penggunaan model games GABIN ini yaitu dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, mengasah

ketrampilan berpikir kritis, serta memudahkan siswa untuk mengakses tugas kapan saja dan dimana saja. GABIN diyakini mampu meningkatkan pemahaman dan konsentrasi siswa. Pengerjaan soal yang diberikan guru untuk siswa melalui GABIN dapat diakses berulang kali, sehingga baik guru maupun siswa dapat mengevaluasi pembelajaran setelah dilakukan penugasan. Menurut (Kristianti & Rahmawati, 2024) Inovasi media ini menarik bagi siswa dan dapat digunakan berulang kali, sehingga menghemat penggunaan kertas, seperti yang dibahas dalam penelitian oleh (Khoirurrohman & Irma, 2021). Ditengah kemajuan era teknologi seperti ini, guru harus bisa menyesuaikan model pembelajaran dengan inovasi yang lebih kreatif dan menarik perhatian siswa, terlebih pada siswa sekolah dasar yang masih sangat rentan akan kebosanan. Perubahan yang diterapkan guru dengan teknologi ini berpengaruh pada pembelajaran di sekolah, karena teknologi ini digunakan khususnya untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa (Simatupang & Usman, 2025).

B. Manfaat Model *Game Based Learning*

Model *game based learning* memberikan dampak positif yang signifikan, diantaranya sebagai berikut.

1. Mampu Menciptakan Suasana Pembelajaran Yang Menarik

Dari sisi kemampuan literasi dasar, data menunjukkan adanya peningkatan persentase pada beberapa indikator, seperti mengenal huruf, membaca kata sederhana, menyimak instruksi, dan menyampaikan pendapat (Nur & Hidayatullah, 2025). Siswa tidak hanya monoton belajar melalui ceramah tetapi juga dapat mempraktikkan secara langsung menggunakan variasi perkembangan teknologi. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian (Rosani et al., 2026) Melalui elemen kompetisi, tantangan, dan reward yang melekat dalam game, siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat mengikuti pembelajaran menulis dibandingkan metode konvensional yang cenderung monoton. Game ini membuat para siswa semangat untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat tanpa ada keraguan yang menghalangi. Sejalan dengan penelitian (Lutfiyah et al., 2025) games digital juga dapat meningkatkan fokus dan kesenangan belajar siswa, membuat mereka lebih tertarik dan mudah mengingat materi Bahasa Indonesia yang disampaikan secara interaktif. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat (Fitriati dkk., 2021) yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukan penggunaan metode permainan digital untuk pengajaran dianggap lebih berhasil daripada menggunakan aplikasi non-game dalam hal evaluasi dan motivasi mereka untuk belajar (Islam et al., 2024).

2. Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa

Melalui berbagai model games tersebut, siswa lebih dapat menunjukkan interaksi sosial melalui kegiatan seperti kerja kelompok, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat. Jika kebiasaan tersebut dilakukan secara terus menerus, siswa akan lebih memunculkan sikap percaya diri karena mereka telah terlatih dalam melaksanakan rangkaian kegiatan diskusi tersebut. Games edukasi bukan hanya memberikan manfaat pada aspek kognitif, tetapi juga perkembangan sosial, karena banyak permainan yang mendorong kolaborasi dan interaksi antarpemain (Sumiah et al., 2026). Model pembelajaran ini sangat membantu dalam menumbuhkan jiwa semangat dan persahabatan siswa. Pernyataan tersebut selaras dengan penyataan yang dikemukakan oleh (Anggraini dkk., 2021) yang menyatakan bahwa game based learning ini memiliki keunggulan yaitu mendorong interaksi siswa secara langsung dan aktif, membantu pemahaman mata pelajaran, memotivasi keterlibatan,

menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, memperkuat persahabatan siswa, dan mendukung para pendidik dalam menyalakan semangat belajar siswa (Islam et al., 2024). Model *games based learning* membuat suasana kelas menjadi hidup karena kegiatan diskusi siswa antar tim atau kelompok dengan persepsi guru. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan (Kurniawan et al., 2025) . Suasana pembelajaran pun menjadi lebih hidup dan interaktif, membentuk pola komunikasi dua arah yang mendorong kolaborasi antara guru dan siswa. Berbagai penelitian melaporkan bahwa penggunaan gim edukatif mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui eksplorasi, pengalaman langsung, serta interaksi dengan berbagai tantangan yang disajikan dalam lingkungan permainan (Abdullah, 2026).

3. Meningkatkan Kreativitas Guru dan Siswa

Pada platform model *games based learning* menyediakan banyak sekali template, kuis, refleksi, dan model animasi yang menarik. Seperti pada model Quizizz, Unity3D, Scratch, Zep Quiz, dan Wordwall. Contohnya pada materi bahasa sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nur & Hidayatullah, 2025) Siswa tidak hanya menghafal materi bahasa, tetapi mempraktikkannya melalui aktivitas menyusun kata, mencocokkan gambar dengan kata, dan menyusun urutan cerita. Sebuah opsi yang bisa dijadikan pertimbangan yaitu menjanjikan yaitu memadukan metode pembelajaran berorientasi proyek (*Project Based Learning*) yang dipadukan dengan pemanfaatan media interaktif dalam proses belajar seperti permainan edukatif (Hendra & Rohaeti, 2025). Sehingga siswa lebih ingat apa yang baru mereka lakukan atau praktikkan serta dapat memahami konsep materi yang disampaikan. Dorongan kreativitas inilah yang nantinya akan menjadi tonggak motivasi siswa. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Amalia et al. (2026) Kreativitas siswa terstimulasi melalui keterlibatan aktif dalam memecahkan permasalahan yang dikemas dalam tantangan permainan, sementara motivasi belajar meningkat karena proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan atraktif.

4. Melatih Kemampuan Literasi Siswa

Game Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik (Lutfiyah et al., 2025). Menurut Anfiah (2018) terdapat keterkaitan antara bermain dengan kemampuan literasi, dan merupakan media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kemampuan literasi anak (Sanki et al., 2025). Ketika siswa membaca aturan – aturan permainan dengan seksama, siswa akan lebih teliti dan lebih memahami tantangan yang diberikan dengan kemampuan literasi mereka agar mendapat skor yang memuaskan. Menurut penelitian (Abdullah, 2026) Penggunaan platform digital, navigasi informasi, interaksi dalam lingkungan virtual, serta pemanfaatan berbagai fitur teknologi selama proses pembelajaran memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan literasi digital siswa (Ermono & Perdana, 2022; Riska et al., 2024; Martoatmodjo et al., 2023).

5. Berpotensi Meningkatkan Prestasi Akademik Siswa

Pada model – model *games based learning* ini, telah di lengkapi dengan fitur umpan balik untuk memotivasi siswa setelah di adakan refleksi. Selain umpan balik, siswa juga diberikan bimbingan oleh guru agar menumbuhkan sikap tanggung jawab belajar. Pada penelitian (Sukarno et al., 2025) dituliskan bahwa *Game-Based Learning* efektif untuk

meningkatkan prestasi akademik apabila menggabungkan aspek kognitif, emosional, dan sosial dalam proses pembelajaran. Terkadang materi bahasa Indonesia terlihat mudah jika hanya dibaca sekilas tetapi setelah dipraktikkan, beberapa siswa mengalami kesulitan untuk mencerna dan memahami materi yang disampaikan. Dengan pemahaman materi meningkat karena informasi diserap dengan cara yang natural dan tidak tertekan, daya ingat menjadi lebih kuat, dan pada akhirnya prestasi akademik pun ikut meningkat, sehingga Bahasa Indonesia tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang menakutkan melainkan sebagai pengalaman belajar yang mengasyikkan (Lutfiyah et al., 2025). Oleh karena itu, *model games based learning* ini hadir ditengah kesulitan siswa agar mereka lebih mudah dan berpotensi meningkatkan prestasi akademik siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Diasti et al., 2026) Hasil observasi selama proses pembelajaran, diketahui bahwa rata – rata bahasa Indonesia setelah penerapan metode *Game Based Learning* mencapai 91,3. Artinya nilai tersebut sudah lebih memenuhi dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai kebijakan sekolah.

C. Tantangan Implementasi *Games Based Learning* di Sekolah Dasar

Selain memberikan banyak sekali manfaat dan juga kelebihan, model *games based learning* juga mempunyai beberapa tantangan dalam mengimplementasikan di sekolah dasar diantaranya sebagai berikut.

1. Keterbatasan Akses Teknologi dan Profesionalisme Guru

Indonesia disebut negara kepulauan karena wilayahnya yang membentang dari sabang sampai merauke. Banyak sekali daerah terpencil yang sampai saat ini masih membutuhkan bahkan mengharapkan bantuan pendidikan dari kebijakan pemerintah. Meskipun *games based learning* memberikan banyak sekali benefit dan juga mendorong perkembangan siswa, platform digital ini juga membutuhkan akses teknologi dan profesionalisme guru yang sangat tinggi. Tidak semua wilayah di Indonesia dapat mengakses dengan mudah platform digital tersebut, karena keterbatasan listrik dan jaringan internet. Selain kesulitan untuk mengakses website atau aplikasi platform digital, tantangan yang paling sering dijumpai yaitu profesionalisme atau keterbatasan pemahaman guru mengenai perkembangan teknologi. Belum adanya pelatihan resmi atau bimbingan teknis dari pihak sekolah atau dinas pendidikan membuat guru harus mencari informasi dan belajar secara mandiri untuk mengoperasikan aplikasi tersebut (Putri et al., 2025). Menurut Indra et al. (2025) Solusi yang dapat diadopsi mencakup pelatihan intensif bagi guru, investasi dalam infrastruktur digital, serta pengembangan strategi gamifikasi yang disesuaikan dengan kondisi masing-masing sekolah.

2. Mengurangi Interaksi Sosial dan Mendorong Ketergantungan Siswa Pada Teknologi

Ditengah perkembangan teknologi yang semakin meledak ini, berbagai cara belajar dapat dilakukan hanya dengan bermodal teknologi. Namun demikian, berbagai tantangan masih dihadapi dalam implementasinya, seperti rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran, minimnya interaksi aktif antara guru dan siswa, serta keterampilan sosial siswa yang belum berkembang secara optimal (Dhorifah & Sari, 2025). Di zaman sekarang, tanpa memandang status usia tidak ada orang yang bisa melepas handphone dari genggam tangannya. Terlebih lagi pada siswa sekolah dasar yang bisa dibilang usianya masih sangat rentan akan ketergantungan teknologi digital. Jika siswa selalu dibiasakan untuk belajar menggunakan teknologi digital, mereka akan lebih meminimalisir interaksi sosial di luar

 ISSN: 2798-4028 (Print), ISSN: 2798-4036 (Online)

pembelajaran dengan teman-temannya bahkan orang di sekitarnya. Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2025) Meskipun memberikan manfaat yang signifikan, implementasi GBL masih menghadapi tantangan, termasuk kesenjangan digital, kurangnya pelatihan guru, dan risiko ketergantungan siswa pada metode berbasis game yang dapat mengurangi interaksi sosial.

3. Siswa Cenderung Memiliki Minat Baca Yang Rendah dan Mencari Informasi Secara Instan

Hidup di serba mudah sekarang ini, mungkin beberapa orang menganggap bahwa peran buku tidak lagi penting dalam proses belajar mengajar. Saat ini, banyak siswa menunjukkan ketergantungan terhadap teknologi, terutama dalam penggunaan gadget atau perangkat digital (Rijkiah et al., 2025). Diterapkannya model *games based learning* mengartikan bahwa seluruh kegiatan belajar mengajar akan beralih ke media digital, dimana baik guru maupun siswa akan lebih sering menggunakan perangkat seperti handphone, smart TV, komputer atau PC dan masih banyak lagi. Seiring berjalannya waktu siswa akan merasa asing dengan adanya buku, karena hampir setiap hari mereka belajar dengan perkembangan teknologi sehingga dampak yang ditimbulkan dari peralihan buku ke digital. Siswa sekarang lebih ketergantungan pada teknologi terutama gawai. Kondisi ini menyebabkan penurunan minat baca di kalangan siswa, karena siswa cenderung mencari informasi secara instan tanpa mendalami isi bacaan (Arrahman et al., 2024).

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian literatur yang dilakukan terhadap 35 artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa model *games based learning* sangat efektif dan menunjang prestasi serta keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Melalui model *games based learning* seperti Quizizz, Unity3D, Scratch, Zep Quiz, Wordwall, dan GABIN, siswa termotivasi agar lebih konsentrasi dan berlatih untuk berpikir kritis. Menurut berbagai penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran ini telah dilengkapi dengan materi dengan animasi yang menarik, quiz yang menyenangkan, audio visual yang mendukung, dan feedback atau timbal balik setelah penugasan. Selain membuat siswa lebih termotivasi, model *games based learning* juga mempermudah guru untuk memulai pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Karena berbasis digital, guru dan siswa tidak perlu untuk bertemu secara langsung saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Beberapa tantangan dalam mengimplementasikan model *games based learning* juga kerap dijumpai menurut beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, terutama ketergantungan pada teknologi digital yang menyebabkan siswa mencari informasi secara instan sehingga dapat menurunkan minat membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

‘Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan media game edukasi Wordwall sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 7*(2), 780–789.

Abdullah, M. N. (2026). Kajian literatur potensi integrasi game-based learning untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(1), 165–178.

Alamsyah, T. P., Setiawan, S., Dasar, G. S., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Media pembelajaran Mekameka berbasis digital berbantuan Unity3D: Keterampilan menyusun kalimat siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, 4*(2), 1562–1577.

Amalia, Z., Amatullah, K. I., Fauziyah, N. Z., & Prasetyo, S. (2026). Model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Primary Education Research, 4*(1), 40–50.

Amanda, D. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Humaniora, 30*(2), 68–74.

Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ayu, D. P., & Agusta, A. R. (2024). Game based learning (GBL) terintegrasi teknologi dalam peningkatan minat baca siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal, 13*(4), 83–90.

Deviyanti, N., Nursyahida, S. F., Fadlah, R. C., & Prasetyo, T. (2025). Desain game-based learning berbasis karakteristik generasi Alpha untuk mengatasi kebosanan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar, 2*(2), 150–164.

Dhorifah, A., & Sari, U. A. (2025). Pengaruh model game based learning terintegrasi artificial intelligence dengan media Quizwhizzer untuk meningkatkan collaborative skill siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 4*(3), 313–327.

Diasti, U. S. P., Taufik, Adi, N. R. M., & Pambawati, G. J. (2026). Eksplorasi penerapan game based learning tergadap minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 12*(1), 576–589.

Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. (2024). *Implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 7 (3) 685-693*.

Hendra, & Rohaeti, E. E. (2025). Pengaruh project based learning berbasis games word search puzzles terhadap pemahaman kosakata baku dan motivasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Estetik Bahasa Indonesia, 8*(2), 197–222.

Indra, S., Sujadi, E., & Putra, H. P. (2025). Evaluasi dampak game based learning dalam era pendidikan digital: Systematic literature review. *Jurnal Kependidikan, 17*(1), 1–21.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Ideas Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 10*(3), 619–628.

Kristanti, A., & Rahmawati, F. P. (2024). Transformation of the Indonesian language game (GABIN) digital assessment for evaluating class V elementary students' paragraph comprehension. *International Summit on Science Technology and Humanity*, 2581–2590.

Kurniawan, A., Feronika, A., Liandri, T. W., Indrajava, T., Puspita, Novianti, T., Sagita, T., Reinita, & Salmaini, S. (2025). Game-based learning with Educandy to improve Indonesian language learning outcomes of grade V elementary school students. *The Future of Education Journal, 4*(6), 1598–1603.

Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Analisis literatur: Penerapan model games based learning berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 320–334.

Ningsih, D. N., Saepuloh, A., Rahmayanti, D., Nurlela, S., & Alfiandi, R. (2025). Analisis

bibliometrik: Penggunaan game based learning dalam pembelajaran bahasa. *Journal of Creative Education Trending Research, 1*(1), 1–12.

Novitasari, R. P., Puspitasari, M. D., & Hasanudin, C. (2025). Desain game based learning "KaBuCha" berbasis Scratch untuk meningkatkan pemahaman kata baku pada anak sekolah dasar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, 1472–1485.

Nur, A., & Hidayatullah, S. (2025). Eksplorasi pengalaman belajar siswa fase A melalui game-based learning dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jambura Elementary Education Journal, 6*(2), 183–194.

Permatasari, I. S., & Huda, C. (2024). Model game based learning menggunakan media puzzle untuk meningkatkan pemahaman suku kata peserta didik kelas IB SDN Sukun 3 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA, 1*(2), 251–258.

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(1), 81–95.

Putri, D., Prananda, G., Oktira, Y. S., & Efendi, N. (2025). The use of Quizizz application based on game based learning model in cultivating reading interest of fifth grade students of SD Negeri 13 Lolong. *The Future of Education Journal, 4*(8), 4483–4487.

Rahmawati, C., Sulistyowati, P., & Suswati, H. (2025). Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik melalui model game based learning pada kelas 2 SD (penanganan peserta didik kinestetik). *Seminar Nasional PPG UNIKAMA, 2*(1), 180–191.

Rahmawati, F., & Hasanudin, C. (2025). Efektivitas model pembelajaran gamifikasi berbasis platform Quizizz terhadap keterampilan menulis teks biografi. *Prosiding Seminar Nasional*, 1959–1977.

Raka, S., Sasongko, W., Pratama, A., & Faroqi, A. (2026). Systematic literature review: Penerimaan game-based learning dalam pendidikan menggunakan TAM. *MDP Student Conference (MSC)*, 1271–1278.

Ramadhani, A. D., & Sya, M. F. (2025). Analisis isi modul ajar berbasis game-based learning: Pemanfaatan media AI Zep Quiz untuk meningkatkan pemahaman teks naratif. *4*, 6980–6990.

Rijkiah, A. R., Rahmawat, D. S., & Rachman, I. F. (2025). Penerapan game-based learning untuk mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 2*(4), 469–480.

Rosani, T. F., Rahayu, S., Salsabila, S., & Ratnasari, D. T. (2026). Analisis penerapan games based learning (GBL) dalam meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 6*(1), 1382–1391.

Sanki, H. A., Listyarini, I., Kholifah, P. N., & Purnamasari, I. (2025). Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran, 8*(1), 301–311.

Simatupang, S. S., & Usman. (2025). Analisis pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Advances in Education Journal, 1*(6), 625–630.

Sukarno, D. N., Luh, N., Nuraini, S., & Ningsih, W. N. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa pada materi bahasa Indonesia menggunakan game-based learning di kelas 5 sekolah

dasar. *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan, 10*(1), 92–99. https://doi.org/10.17977/um027v10i12025p92-99

Sumiah, A., Muhsidi, A. M., & Nurhayati, Y. (2026). Pengenalan dan pelatihan games edukasi sebagai media pembelajaran bagi siswa SDN 3 Purwawinangun. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(2), 78–87.

Umam, N. K., Alfiansyah, I., Bakhtiar, A. M., & Gresik, U. M. (2024). Pengembangan media kartu kuartet untuk keterampilan menulis kalimat sederhana. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 4*(1), 52–62.

Wahyuni, M. I., Shofiana, G., & Hasanudin, C. (2025). Desain game-based learning "MaJeKu" dengan website Zep Quiz untuk pembelajaran kata majemuk pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional*, 1910–1921.

Widyaningsih, T. W., Wibawa, Y. E., Mulya, M. F., Delyuzir, R. D., Anwar, S., Ringo, J. H. S., Larasati, P. D., & Setyawan, I. (2026). Pembelajaran merancang game dan animasi pada anak sekolah dasar menggunakan Scratch. *Jurnal Pengabdian, Inovasi, dan Kewirausahaan Tanri Abeng, 1*(1), 31–35.