

# Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Zuhra Amalia<sup>1</sup>, Khansa Ita Amatullah<sup>2</sup>, Nadiya Zulfa Fauziyah<sup>3</sup>, Sigit Prasetyo<sup>4</sup>

1,2,3,4 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, D.I Yogyakarta, Indonesia

## Article Info

### Article history:

Received December 28, 2025.

Revised April 28, 2026.

Accepted June 2, 2026.

Available online June 07, 2026.

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran Digital

Motivasi Belajar

Sekolah Dasar

Copyright ©  
Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta.  
All rights reserved.

## ABSTRAK

Pembelajaran konvensional di Indonesia menghadapi tantangan dalam mengembangkan kreativitas dan mempertahankan motivasi belajar siswa sekolah dasar, dengan data menunjukkan 54% siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran berbasis permainan, menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam berpikir divergen dan memecahkan masalah secara inovatif, serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka dengan pendekatan Systematic Literature Review yang mengikuti pedoman PRISMA, melibatkan 16 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan melalui integrasi media edukatif seperti Quizizz, Kahoot, Baamboozle, dan permainan interaktif lainnya terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dari kategori rendah menjadi sangat tinggi secara signifikan dan berkelanjutan. Model ini juga berhasil meningkatkan kreativitas siswa dengan mendorong kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah dalam lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Temuan menunjukkan konvergensi yang kuat antara data kuantitatif dan kualitatif, dengan konsistensi hasil lintas konteks geografis dan institusi. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi efektif untuk menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional dan kebutuhan kompetensi abad ke-21, dengan faktor penentu keberhasilan meliputi kesesuaian permainan dengan materi, kompetensi guru, dan ketersediaan infrastruktur pendukung.

## ABSTRACT

Conventional learning in Indonesia faces challenges in developing creativity and maintaining learning motivation among elementary school students, with data showing 54% of students are inactive in learning activities. This study aims to describe the implementation of game-based learning models, analyze their impact on improving student creativity in divergent thinking and innovative problem solving, and examine their effects on learning motivation and active student engagement. This research employs a literature review method with a Systematic Literature Review approach following PRISMA guidelines, involving 16 articles that meet the inclusion criteria. The findings indicate that game-based learning through the integration of educational media such as Quizizz, Kahoot, Baamboozle, and other interactive games effectively increases student learning motivation from low to very high categories significantly and sustainably. This model also successfully enhances student creativity by encouraging creative thinking abilities and problem solving in a safe and enjoyable learning environment. The findings show strong convergence between quantitative and qualitative data, with consistent results across geographical contexts and institutions. It can be concluded that game-based learning is an effective strategy to bridge the gap between conventional learning and 21st century competency needs, with success factors including game alignment with materials, teacher competence, and availability of supporting infrastructure.

## Corresponding Author:

Zuhra Amalia

[zuhraamalia197@gmail.com](mailto:zuhraamalia197@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Technology-based learning media not only create more interactive learning experiences, but also increase students' interest in the learning process. This is in line with the growing need for innovation in learning activities, especially with technological advancements that enable the integration of various interactive media into teaching and learning processes (Intan, 2025). In an effort to improve learning effectiveness, the use of learning media has become one of the pro-Islamic Elementary Schooling alternatives. Interactive learning media, in particular, have attracted educators' attention because of their potential to increase student engagement and improve learning outcomes (Putri, 2024). Learning media are tools used by teachers to help clarify the meaning and messages conveyed during the learning process (Siti, 2021).

The quality of education can be reflected through effective and efficient learning processes that motivate students to continue learning and exploring new knowledge. In addition to the learning process itself, teachers also play an important role in the success of learning activities (Dewa et al., 2020). Every interaction in the learning process contains several elements: first, the objectives to be achieved through learning; second, the presence of teachers and students; third, the teaching materials to be delivered; fourth, the methods used to create a supportive learning environment; and fifth, the assessment process to measure the extent to which learning objectives have been achieved (Dewi, 2014). Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dan mempertahankan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang monoton dan konvensional seringkali menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh, dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Palupi dan Suaedi 2025). Data menunjukkan bahwa hampir 54% siswa tidak aktif dalam diskusi pembelajaran, ditandai dengan sikap pasif dan tidak pernah menjawab atau mengajukan pertanyaan atas inisiatif sendiri (Maliani, Suastika, Dantes, dkk. 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi dan minimnya pengembangan kemampuan berpikir kreatif yang seharusnya menjadi fokus penting dalam pendidikan abad ke-21.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Slameto (2010), motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, karena motivasi merupakan dorongan internal yang menentukan seberapa jauh siswa terlibat dalam proses belajar (Siti Maimunah dan Kusmiyati 2024). Keller (1983) dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu menarik perhatian, menunjukkan relevansi, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan. Selain motivasi, kreativitas siswa juga menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran, namun model pembelajaran konvensional yang cenderung mengutamakan hafalan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka (Nurkhakiki dan Nopasari 2025).

Model pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Palupi dan Suaedi 2025). Menurut Vusić dan Geček (2018), pembelajaran berbasis permainan adalah sebuah sistem yang dapat diterapkan dalam proses pendidikan untuk memenuhi kebutuhan minat kognitif serta motivasi belajar. Pembelajaran berbasis permainan memiliki karakteristik interaktif, menyediakan lingkungan belajar yang aman dimana siswa tidak takut melakukan kesalahan, dan memberikan umpan balik langsung (Maliani, Suastika, Dantes, dkk. 2025). Model ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dan mendorong mereka membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui tantangan, hadiah, dan kompetisi, serta mendorong kreativitas siswa dalam memecahkan masalah (Andika dkk. 2025).

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini mengusulkan implementasi model pembelajaran berbasis permainan sebagai solusi dengan merancang kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan edukatif seperti Quizizz, Kahoot, dan kartu permainan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Model ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran aktif dan kolaboratif melalui aktivitas kelompok, diskusi, dan pemecahan masalah dalam konteks permainan, serta memberikan ruang untuk eksplorasi kreatif dimana siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka dan mencoba berbagai strategi pemecahan masalah dalam lingkungan yang aman dan mendukung (Andika dkk. 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa, menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan kreativitas siswa yang meliputi kemampuan berpikir divergen dan memecahkan masalah secara inovatif, serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya literatur tentang model pembelajaran inovatif serta memberikan kontribusi praktis

berupa panduan implementasi yang dapat digunakan oleh guru dan praktisi pendidikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

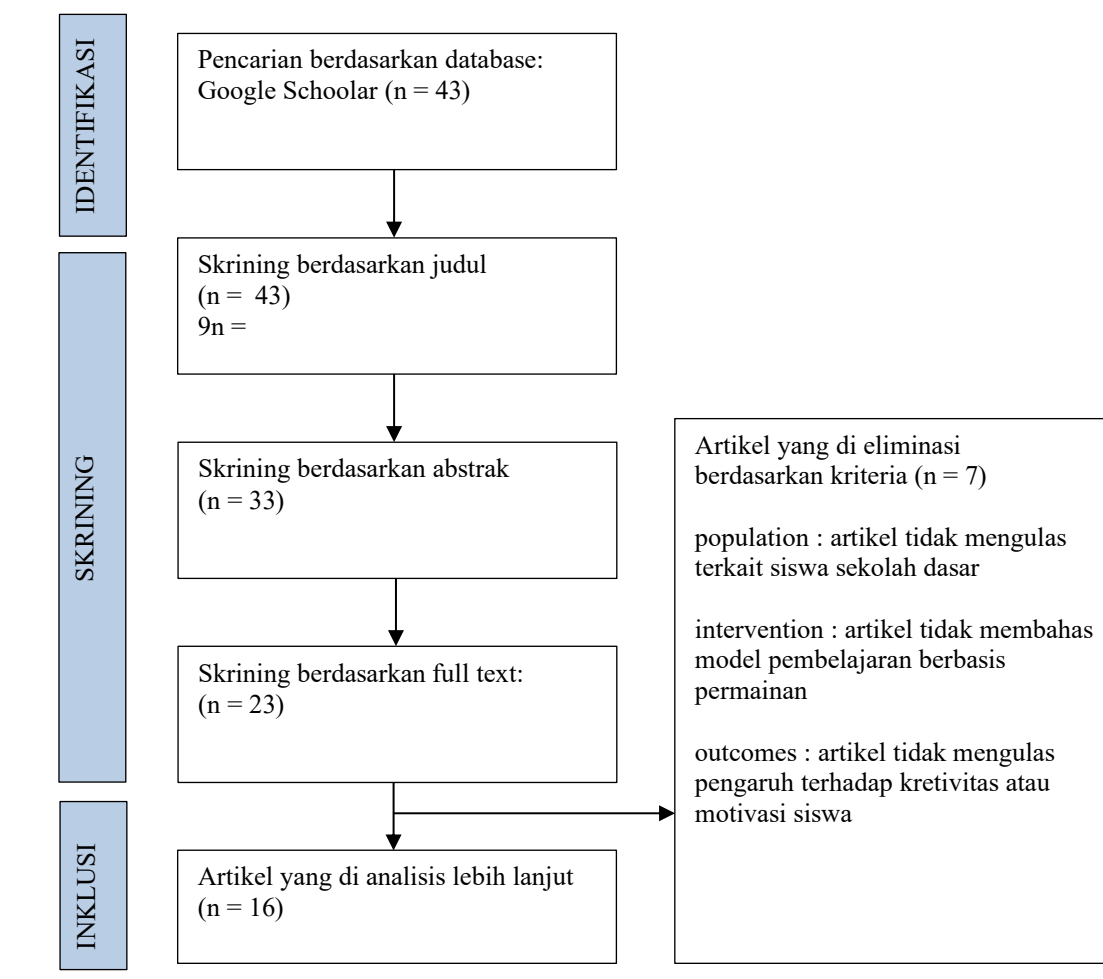
## 2. METODE

Artikel ini termasuk dalam kategori penulisan kajian pustaka. Ini adalah sebuah penelitian yang menggunakan metode kualitatif, jenis riset yang fokus pada tema tertentu. Tinjauan pustaka mencakup pengumpulan, analisis, dan evaluasi berbagai sumber yang memiliki relevansi dengan topik yang dibahas. Tujuan dari kajian pustaka adalah untuk memperdalam pengetahuan mengenai hal-hal yang sudah diketahui tentang topik. Dalam karya ini, penulis mencantumkan sejumlah penelitian atau artikel yang telah ada sebelumnya. Artikel akademik, laporan penelitian, serta sumber lain yang ada hubungannya dengan materi yang dibahas ditinjau oleh penulis sebagai referensi. Penulis juga melakukan perbandingan dan merangkum informasi yang didapatkan (Fajar Ayu dkk. 2024).

Systematic Literature Review (SLR) adalah salah satu teknik dalam penelitian pustaka yang menekankan pada proses pencarian literatur yang teratur, jelas, dan dapat diulang oleh peneliti lain. Metode ini menjelaskan secara rinci setiap langkah yang diambil dalam proses menemukan, memilih, dan menganalisis sumber literatur. SLR bertujuan untuk memperbaiki objektivitas dalam kajian literatur yang seringkali bersifat subjektif, sehingga potensi adanya bias dari peneliti bisa diperkecil. Namun, sejauh mana objektivitas SLR tetap menjadi bahan perdebatan, karena dalam penelitian pustaka, peneliti berperan langsung sebagai alat penelitian. Penggunaan langkah-langkah yang teratur dan mendetail ini membuat pelaksanaan SLR biasanya memakan waktu lebih lama dibandingkan dengan penelitian pustaka yang biasa.

Proses pencarian literatur dilakukan melalui beberapa langkah, yang terdiri dari identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusif. Langkah-langkah ini disusun mengikuti pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). PRISMA adalah seperangkat standar minimum yang didasarkan pada bukti (evidence-based) dan dirancang untuk mendukung penulis dalam menyampaikan berbagai tinjauan sistematis serta meta-analisis yang menilai manfaat dari suatu intervensi atau fenomena tertentu. Pedoman ini menekankan pentingnya pelaporan yang jelas, sistematis, dan menyeluruh untuk memastikan bahwa informasi dalam jenis penelitian ini lengkap dan dapat dipahami.

### DIAGRAM ALUR PRISMA



**Tabel 1. Hasil Pencarian Artikel Yang Memenuhi Kriteria**

No	Penulis	Judul	Jurnal
1	(Cahyani 2025)	Penerapan Model Gambira dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar	CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education
2	(Khoirunnisa dkk. 2024)	Model PBL berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V	Jurnal Pendidikan Profesi Guru
3	(Nurhairunisa dan Adi Apriadi Adiansha 2025)	Penerapan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar	JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar
4	(Sari dan Ahmad 2022)	Game-Based Learning: Media Edutainment Matematika Untuk Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa Sekolah Dasar	Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)
5	(Yulia dkk. 2025)	Peran Game Edukatif Digital dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Problem Solving Sekolah Dasar	Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
6	(Evi Marito Hasibuan dkk. 2024)	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Teknik Evaluasi Berbasis Permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara	EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif
7	(Ni Wayan Pitriani dkk. 2024)	<i>Game Based Learning</i> Berorientasi <i>Kahoot!</i> Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Didaktika: Jurnal Kependidikan
8	(Sholikha dan Marwati 2023)	Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi	National Conference for Ummah (NCU)
9	(Andriyani dkk. 2024)	Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

10	(Pratiwi dkk. 2021)	Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matemaika dan IPA
11	(Islam dkk. 2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	Jurnal Idea Publiishhing
12	(Jingga Pramesti Pujianingsih dkk. 2024)	Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar	JPBB : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya
13	(Maliani, Suastika, dan Dantes 2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswasekolah Dasar	Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia
14	(Sindi dkk. 2023)	Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar	Jurnal Lensa Pedas
15	(Wa Souvi Raaziqal Ningtyas, Dkk 2024)	Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd dumas Surabaya	Journal of Primary Education
16	(Aditama dkk. 2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya

### 3. HASIL DAN DISKUSI HASIL

#### MOTIVASI

Model pembelajaran game-based learning berfungsi sebagai proses pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengalaman bermain game yang menyenangkan mampu membangkitkan semangat dan dorongan internal siswa untuk terus belajar tanpa merasa terbebani (Sari dan Ahmad 2022). Dibawah ini adalah sumber yang membahas mengenai peningkatan motivasi siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran berbasis permainan.

No	Penulis	Tahun	Judul	Jurnal
1	Ayudia Pratiwi, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi, Adiansha, Suciayati	2021	Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matemaika dan IPA

2	Jingga Pramesti, Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot3, Seillamitha Octaviona, Orenza	2024	Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar	JPBB : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya
3	Kireida Rona Islam, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita, Ismi Adnin	2025	Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	Jurnal Idea Publiishhing
4	Y. Maliani, I.N. Suastika,N. Dantes	2025	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswasekolah Dasar	Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia
5	Yunita Andriyani, Nurlinda Safitri, Yuyun Yuniar	2024	Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
6	Viky Aditama, Raodatul Khotimah, Sofiana Ningsih	2025	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya
7	Evi Marito Hasibuan, Yusnitawati, SURIANTI	2024	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Teknik Evaluasi Berbasis Permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara	EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif
8	Ni Wayan Pitriani, Nyoman Dantes, Sariyasa	2024	<i>Game Based Learning</i> Berorientasi <i>Kahoot!</i> Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Didaktika: Jurnal Kependidikan
9	Dini Farichatus Sholikha, Akhwani, Siti Marwati	2023	Penerapan Model Pembelajaran Game Bassed Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi	National Conference for Ummah (NCU)
10	Cahyani dan Maimunah	2025	Penerapan Model Gambira dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar	CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education

11	Khoirunnisa et al.	2024	Model PBL berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V	Jurnal Pendidikan Profesi Guru
----	--------------------	------	---	--------------------------------

## KREATIVITAS

Model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dapat meningkatkan kreativitas siswa karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pemecahan masalah. Ketika siswa bermain game edukatif, mereka didorong untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi terhadap tantangan yang dihadapi dalam permainan (Sari dan Ahmad 2022). Dibawah ini adalah sumber yang membahas mengenai peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran berbasis permainan.

No	Penulis	Tahun	Judul	Jurnal
1	Nurhairunisah et al.	2025	Penerapan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar	JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar
2	Wa Souvi Raaziqal Ningtyas, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi	2024	Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd dumas Surabaya	Journal of Primary Education
3	Yulia et al.	2025	Peran Game Edukatif Digital dalam Meningkatkan Kreativits dan Keterampilan Problem Solving Sekolah Dasar	Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah

## MOTIVASI DAN KREATIVITAS

Pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa secara bersamaan. 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. Kombinasi unsur cerita dan tantangan dalam game menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan tetap termotivasi dalam pembelajaran mandiri (Sari dan Ahmad 2022). Dibawah ini adalah sumber yang membahas mengenai peningkatan motivasi dan kreativitas siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran berbasis permainan.

No	Penulis	Tahun	Judul	Jurnal
1	Sindi Ladya Baharizqi , Sofyan Iskandar , Dede Trie Kurniawan	2023	Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar	Jurnal Lensa Pedas
2	Sari dan Ahmad	2022	Game-Based Learning: Media Edutainment Matematika Untuk	Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain &

			Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa Sekolah Dasar	Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)
--	--	--	---	------------------------------------

## DISCUSSION

Berdasarkan kajian terhadap sumber penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) memiliki pengaruh yang signifikan dan konsisten dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Ringkasan ini menyajikan sintesis temuan utama secara sistematis dan ilmiah dengan menekankan kesenjangan penelitian, triangulasi temuan, serta implikasi praktis bagi pembelajaran di sekolah dasar.

### Kesenjangan antara Praktik Pembelajaran dan Kebutuhan Abad ke-21

Temuan penelitian menunjukkan adanya kesenjangan yang nyata antara pembelajaran konvensional dan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran tradisional yang didominasi metode ceramah cenderung menimbulkan kejenuhan, rendahnya partisipasi siswa, serta minimnya pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kondisi ini tidak sejalan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis.

Model pembelajaran berbasis permainan hadir sebagai alternatif strategis untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Integrasi unsur permainan memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menantang secara kognitif, dan memberikan umpan balik langsung. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif, baik berbasis digital maupun non-digital, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, bahkan mencapai kategori sangat tinggi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan terbukti relevan dengan karakteristik pembelajaran kontemporer yang menuntut keterlibatan aktif siswa.

Dibandingkan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis permainan menunjukkan keunggulan yang signifikan dalam berbagai aspek, seperti keterlibatan siswa, suasana belajar, interaksi sosial, pemahaman konsep, dan ketuntasan belajar. Pembelajaran konvensional cenderung bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sementara pembelajaran berbasis permainan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna.

### Triangulasi Temuan Penelitian

Triangulasi data menunjukkan konvergensi yang kuat antara temuan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari angket motivasi, observasi, dan tes hasil belajar secara konsisten menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan. Sementara itu, data kualitatif dari wawancara dan observasi memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan meningkatnya antusiasme, kepercayaan diri, dan partisipasi aktif siswa. Triangulasi peneliti dan metodologi juga memperlihatkan konsistensi temuan lintas konteks geografis, institusi, dan pendekatan penelitian, mulai dari eksperimen, penelitian tindakan kelas, studi kualitatif, hingga studi pustaka. Konsistensi ini mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan merupakan fenomena yang robust dan dapat digeneralisasikan.

Dari sisi teori, efektivitas pembelajaran berbasis permainan didukung oleh integrasi berbagai kerangka teoretis, seperti konstruktivisme, teori pembelajaran sosial, teori motivasi (Self-Determination Theory), dan teori game-based learning. Konvergensi teoretis ini menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif karena melibatkan konstruksi pengetahuan aktif, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan psikologis dasar, serta penerapan mekanisme permainan yang mendorong keterlibatan belajar.

### Kesesuaian dengan Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Dari perspektif perkembangan kognitif, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar langsung dan kontekstual. Pembelajaran berbasis permainan selaras dengan karakteristik ini karena menyediakan pengalaman konkret, aktivitas manipulatif, serta konteks belajar yang bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Pembelajaran berbasis permainan juga mengakomodasi kebutuhan psikologis anak akan aktivitas bermain sebagai modalitas belajar yang alami. Dengan demikian, pendekatan ini efektif menutup kesenjangan antara potensi perkembangan anak dan capaian belajar aktual.

### **Dampak terhadap Motivasi dan Kreativitas Siswa**

Peningkatan motivasi belajar merupakan temuan yang paling dominan. Hampir seluruh penelitian menunjukkan lonjakan motivasi belajar yang signifikan, baik dari kategori rendah ke sangat tinggi maupun dari kategori cukup ke sangat tinggi. Motivasi yang meningkat tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga berkelanjutan ketika pembelajaran berbasis permainan diterapkan secara konsisten. Selain motivasi, pembelajaran berbasis permainan juga berdampak positif terhadap kreativitas siswa. Permainan edukatif mendorong siswa untuk berpikir divergen, mengeksplorasi berbagai solusi, dan terlibat dalam pemecahan masalah secara kreatif. Lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan memungkinkan siswa bereksperimen tanpa takut gagal, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal.

### **Kesenjangan Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran**

Meskipun perkembangan teknologi pendidikan berlangsung pesat, pemanfaatannya dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa ketika teknologi diintegrasikan melalui pendekatan berbasis permainan, terjadi peningkatan motivasi dan prestasi belajar yang signifikan. Media permainan digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Baamboozle terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, responsif, dan adaptif. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan pada ketersediaan teknologi, melainkan pada desain pedagogis dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara bermakna. Game-based learning yang dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran mampu mengoptimalkan potensi teknologi sebagai mediator pembelajaran, bukan sekadar alat bantu tambahan.

### **Faktor Penentu Efektivitas dan Implikasi Praktis**

Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, antara lain kesesuaian permainan dengan materi dan karakteristik siswa, integrasi dengan kurikulum, kompetensi guru, ketersediaan infrastruktur, serta durasi dan frekuensi implementasi. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan memerlukan perencanaan yang matang, pengelolaan kelas yang efektif, serta pengembangan profesional guru secara berkelanjutan. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis permainan dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Dengan pengelolaan yang tepat, model ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara holistik dan berkelanjutan.

## **4. KESIMPULAN**

Studi ini berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu menjelaskan penerapan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas serta motivasi belajar siswa, menganalisis dampak model pembelajaran ini terhadap perkembangan kreativitas siswa yang mencakup kemampuan berpikir divergen dan memecahkan masalah secara kreatif, serta mengevaluasi pengaruhnya terhadap meningkatnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran berbasis permainan terbukti secara signifikan meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mengeksplorasi berbagai alternatif solusi, dan berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah dalam lingkungan pembelajaran yang aman dan menyenangkan, sedangkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari tingkat rendah atau sedang menjadi sangat tinggi dengan adanya perbaikan yang berkelanjutan.

Penelitian ini menambah wawasan tentang model pembelajaran yang inovatif dengan menggabungkan berbagai sudut pandang teoritis, termasuk konstruktivisme, teori pembelajaran sosial, dan teori motivasi, serta memanfaatkan beragam bukti dari konteks yang berbeda yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif dalam berbagai keadaan. Dari segi praktis, penelitian ini menyediakan panduan yang berguna untuk membantu para guru dan praktisi pendidikan merancang pengalaman pembelajaran yang lebih baik, menyenangkan, dan relevan, sekaligus membantu mereka mengenali faktor-faktor utama yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran berbasis permainan.

Sebagai suatu kajian pustaka, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan literatur, yang hanya mencakup sumber-sumber yang tersedia dan memenuhi kriteria inklusi, sehingga bisa jadi terdapat penelitian lain yang relevan yang belum terdeteksi. Penelitian ini tidak melibatkan pengamatan langsung di lapangan, sehingga analisisnya bersifat sekunder berdasarkan interpretasi temuan dari penelitian sebelumnya, dan variasi konteks dari sumber yang diteliti dapat memengaruhi generalisasi hasil. Selain itu, ada juga keterbatasan dalam mengidentifikasi faktor kontekstual yang lebih spesifik, seperti karakteristik guru, dukungan dari sekolah, dan kondisi sosial ekonomi siswa yang mungkin memengaruhi efektivitas pelaksanaan. Di samping itu, penelitian ini belum mendalami potensi tantangan atau dampak negatif yang bisa muncul dalam penerapan jangka panjang, seperti ketergantungan berlebihan terhadap permainan atau kesenjangan dalam

akses teknologi di antara siswa, sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk memberikan gambaran yang lebih seimbang mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan di tingkat sekolah dasar.

## 5. REFERENSI

- Aditama, Viky, Raodatul Khotimah, dan Sofiana Ningsih. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Andika, Ni Luh Putu, Putu Agustini, Ketut Gde, dan Wawan I Sudatha. 2025. "Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14 (1 Februari): 799–812.
- Andriyani, Yunita, Nurlinda Safitri, dan Yuyun Yuniar. 2024. Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. 09.
- Cahyani, Putri Aprilia. 2025. Penerapan Model Gambira dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. 8 (3).
- Evi Marito Hasibuan, Yusnitawati, dan Surianti. 2024. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Teknik Evaluasi Berbasis Permainan di SD Negeri 003 Tambusai Utara." *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, Juli.
- Fajar Ayu, Amilia, Asih Puspitasari, Nurin Hidayati, dan Adi Fitra Andikos. 2024. "Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi." *ISEDU: Islamic Education Journal* 2 (2): 1–5. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>.
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, dan Ismi Adnin. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 10 (3): 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, dan Seillamitha Octaviona Lorenza. 2024. "Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3 (1): 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>.
- Khoirunnisa, Yulia, Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, dan Lilis Wahyuningrum. 2024. "Model PBL berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 5 (1): 33–40. <https://doi.org/10.22219/jppg.v5i1.26912>.
- Maliani, Y, I N Suastika, dan N Dantes. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar.
- Maliani, Y, I N Suastika, N Dantes, Program Studi, Pendidikan Dasar, dan Universitas Pendidikan Ganesha. 2025. 4808-Article Text-11833-1-10-20250418 (2). 15 (1): 50–61.
- Ni Wayan Pitriani, Nyoman Dantes, dan Sariyasa. 2024. "Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Kependidikan*, Februari.
- Nurhairunisa dan Adi Apriadi Adiansha. 2025. Penerapan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar.
- Nurkhakiki, dan Nopasari. 2025. "Penerapan Model Permainan (Games) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar (Studi Literatur)." *Action Research Journal* 2 (1): 48–56. <https://doi.org/10.63987/arj.v2i1.167>.
- Palupi, Sucitra, dan Hasan Suaedi. 2025. "Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9: 13123–31.
- Pratiwi, Ayudia, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, dan Suciyati. 2021. "Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 1 (1): 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>.
- Sari, Ratih Nor Kartika, dan Hafiz Aziz Ahmad. 2022. "Game-Based Learning: Media Edutainment Matematika Untuk Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA)*.
- Sholikha, Dini Farichatus, dan Siti Marwati. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kedungturi. 01.
- Sindi, Sindi Ladya Baharizqi, Sofyan Iskandar, dan Dede Trie Kurniawan. 2023. "Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar." *Jurnal Lensa Pendas* 8 (1): 9–16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>.
- Siti Maimunah, dan Kusmiyati. 2024. "Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendaboh 3." *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 2 (1): 72–81. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.942>.
- 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>.

Yulia, Nurul Mahruzah, Alvina Eka Febriyanti, Ana Fashol Fitriana, Nur Mala, dan Siti Maria Ulfa. 2025.  
Peran Game Edukatif Digital Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Problem Solving  
Sekolah Dasar. 04 (02).

---