

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR

Lilah Rahma Fitri¹, Eva Setya Rini², Evarinha Berliany Serdima Hatibie³, Annisah⁴,
Andini⁵, Rizka Nur Avivah Djawali⁶

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tadulako, Indonesia

Email: lilahrahma.f@gmail.com

ABSTRAK

KATA KUNCI:

Media Pembelajaran,
Game-Based Learning,
Minat Belajar,
Matematika, Sekolah
Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar melalui studi literatur. Metode yang digunakan adalah studi literatur terhadap 21 artikel ilmiah dari *database Google Scholar* tahun 2019–2025 dengan kriteria inklusi artikel yang membahas *game-based learning* pada matematika SD dan indikator minat belajar. Analisis data menggunakan teknik analisis isi (content analysis) secara deskriptif. Hasil sintesis menunjukkan bahwa media yang dominan adalah permainan digital seperti *Kahoot!*, *Wordwall*, dan *Educaplay* serta permainan tradisional seperti congklak dan ular tangga. Indikator minat belajar yang paling meningkat meliputi keterlibatan, perhatian, dan motivasi siswa. Sebagian besar penelitian melaporkan kecenderungan positif penggunaan media permainan, dengan pola temuan menekankan peran tantangan, umpan balik langsung, dan kompetisi dalam meningkatkan minat belajar. Namun, terdapat tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, akses teknologi, dan kesiapan guru. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan dan dukungan yang optimal agar implementasi media pembelajaran berbasis permainan dapat berjalan efektif.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental di jenjang sekolah dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Namun, dalam praktiknya, matematika masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang dapat dilihat dari kurangnya antusiasme, perhatian,

partisipasi aktif, serta rasa ingin tahu selama proses pembelajaran berlangsung (Juliani et al., 2025; Maharani et al., 2025).

Rendahnya minat belajar matematika dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama adalah karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami siswa sekolah dasar. Selain itu, proses pembelajaran yang monoton juga menjadi penyebab penting. Pembelajaran yang monoton umumnya didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tanpa didukung penggunaan media yang bervariasi. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam belajar (Maulidina & Sukiman, 2024). Hal ini juga diperkuat oleh temuan (Kholik dan Muthi 2024) yang menyatakan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) menjadi salah satu alternatif yang potensial. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret dan cenderung menyukai aktivitas bermain (Maulidina & Sukiman, 2024). Media permainan, baik digital maupun tradisional, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif (Reihani et al., 2025). Contoh media yang sering digunakan antara lain *Kahoot!*, *Wordwall*, *Educaplay*, serta permainan tradisional seperti congklak dan ular tangga (Prayuda et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan *Kahoot!* dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Juliani et al., 2025). Selain itu, *Wordwall* juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar melalui variasi tampilan permainan yang menarik (Kholik & Muthi, 2024). Permainan tradisional seperti congklak dan engklek turut berkontribusi dalam membantu pemahaman konsep matematika secara konkret (Dalia et al., 2025; Khairani et al., 2024). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada efektivitas media permainan tertentu secara terpisah. Kajian yang secara khusus mensintesis berbagai jenis media permainan dalam kaitannya dengan peningkatan minat belajar matematika siswa sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi literatur guna menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini memfokuskan pada identifikasi jenis media permainan yang digunakan, analisis dampaknya terhadap indikator minat belajar, serta

penelaahan tantangan dalam implementasinya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif sebagai dasar pengembangan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Data diperoleh dari database *Google Scholar*, serta didukung portal jurnal nasional seperti SINTA dan GARUDA. Pencarian dilakukan menggunakan kata kunci: media pembelajaran matematika, *game-based learning*, minat belajar, dan sekolah dasar, dengan rentang tahun 2019–2025. Proses seleksi dilakukan melalui kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel relevan dengan topik, (2) dipublikasikan dalam jurnal ilmiah, dan (3) membahas minat belajar matematika siswa SD. Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel tidak relevan, (2) di luar rentang tahun, dan (3) tidak tersedia teks lengkap. Artikel yang memenuhi kriteria kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mensintesis temuan terkait jenis media permainan, dampak terhadap minat belajar, serta tantangan implementasinya. Hasil analisis disajikan secara deskriptif dalam bentuk narasi untuk memberikan gambaran yang sistematis dan komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Minat Belajar

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif (Nurmitasari et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan media berbasis permainan menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media permainan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan hasil kajian, media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi

aktif (Moh. Teguh Prasetyo, 2020) Selain itu, media ini juga mendukung peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar melalui aktivitas yang bersifat eksploratif (Rahayuningsih et al., 2024).

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif cenderung mampu mempertahankan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Chen & Yeh, 2019). Hal ini didukung oleh kemampuan media interaktif dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

2. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Bagi Siswa

Pembelajaran berbasis permainan memberikan berbagai dampak terhadap proses dan hasil belajar siswa. Salah satu dampak utama adalah meningkatnya motivasi belajar. Melalui elemen permainan seperti tantangan dan interaksi, siswa menjadi lebih aktif dan memiliki dorongan intrinsik untuk belajar (Djunaedi et al., 2023).

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga mendorong keterlibatan siswa secara lebih intensif. Unsur kompetisi, hadiah, dan tantangan terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Qurtubi et al., 2023). Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dampak lainnya adalah peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep. Melalui aktivitas permainan, siswa dapat mengaplikasikan konsep yang dipelajari secara langsung dan memperoleh umpan balik secara cepat (Fauzi et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

3. Efektifitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan minat belajar siswa

Dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki kecenderungan positif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Efektivitas ini terlihat dari peningkatan partisipasi, perhatian, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran (Rahayuningsih et al., 2024).

Media permainan memungkinkan siswa untuk belajar dalam lingkungan yang lebih fleksibel dan menyenangkan. Aktivitas yang berbasis permainan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret (Saputra et al., 2024).

Secara umum, pola temuan dari literatur menunjukkan bahwa keberhasilan media berbasis permainan dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu adanya unsur tantangan, umpan balik langsung, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor ini berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan mendorong minat belajar yang lebih tinggi (García-Martínez et al., 2023).

4. Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Meskipun menunjukkan berbagai potensi positif, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur dan akses terhadap teknologi di beberapa sekolah (Fadilah, 2020). Kondisi ini menyebabkan implementasi media berbasis permainan belum dapat dilakukan secara optimal.

Selain itu, kesiapan guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis permainan juga menjadi faktor penting. Kurangnya pelatihan dan pemahaman terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menghambat efektivitas penerapan metode ini (Sutrisno & Hamdu, 2020).

Tantangan lainnya berkaitan dengan desain permainan yang harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum (Utomo et al., 2023). Jika tidak dirancang dengan baik, penggunaan permainan justru berpotensi mengurangi fokus siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan yang matang serta kolaborasi antara pendidik dan pengembang media untuk memastikan implementasi yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar, dengan media digital seperti *Kahoot!* dan *Wordwall* menjadi yang paling dominan digunakan

dalam berbagai penelitian, diikuti oleh permainan tradisional berbasis etnomatematika. Indikator minat belajar yang paling konsisten mengalami peningkatan adalah keterlibatan aktif, perhatian, dan motivasi intrinsik siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa unsur interaktif, kompetitif, dan umpan balik langsung dalam permainan berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Implikasinya bagi guru sekolah dasar adalah perlunya kemampuan dalam memilih, merancang, dan mengintegrasikan media permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa, sehingga tidak hanya menarik tetapi juga tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi. Selain itu, guru perlu meningkatkan literasi teknologi dan kreativitas dalam memanfaatkan baik media digital maupun permainan kontekstual.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian empiris yang lebih mendalam mengenai efektivitas masing-masing jenis media permainan terhadap aspek minat belajar tertentu, serta eksplorasi model implementasi yang adaptif terhadap keterbatasan infrastruktur di berbagai daerah. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis permainan dapat semakin optimal dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimsyah, F. A., Fauzi, A., & Rofiq, M. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v3i1.417>
- Chen, C. H., & Yeh, H. C. (2019). Effects of integrating a questioning strategy with game-based learning on students' language learning performances in flipped classrooms. *Technology, Pedagogy and Education*, 28(3), 347–361. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1618901>
- Dalia, A., Muslihin, H. Y., & Nur, L. (2025). Analisis Kebutuhan Desain Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) Matematika Berbasis Permainan Congklak di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(2), 202–210. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/83393>
- Djunaedi, D., Suprapti, I., & Nurnainah, N. (2023). Implementasi game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45–52.
- García-Martínez, I., Fernández-Batanero, J. M., & Cobos-Sanchiz, D. (2023). Game-based

- learning and student motivation: A systematic review. *Education Sciences*, 13(2), 123–135.
- Juliani, R. P., Erita, S., & Anggraini, R. S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot! Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 628–641. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3958>
- Khairani, F., Faradilla, N., & Zuliana, E. (2024). Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 120–128.
- Kholik, C. F., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Chintia Febrina Kholik [1] , Ibnu Muthi [2]. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(7), 1–6. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index>
- Maharani, A., Fitriyah, I., Nursikin, M., Islam, U., & Salatiga, N. (2025). *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*. 6(2), 418–434.
- Matulessy, A., dkk. (2022). Digitalisasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 89–97.
- Maulidina, F. A., & Sukiman, S. (2024). Media Permainan Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 881–890. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4410>
- Moh. Teguh Prasetyo. (2020). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Ico Edusha, September*. <https://prosiding.stainim.ac.id>
- Nurmitasari, N., Astuti, R., & Sutriningsih, N. (2020). Design Media Pembelajaran Matematika Sd Mathbibul Alaihisalam Di Era Covid-19. *JURNAL E-DuMath*, 6(2), 66–72. <https://doi.org/10.52657/je.v6i2.1301>
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 164–174. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i4.1982>
- Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, M. R. (2024). Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443–450. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257>

- Reihani, T. S., Rohmawati, N. D., Istiqomah, A. N., & Andrian, F. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1881–1894.
- Saputra, M. A., Ifrani, I., Hijratunnisah, F., Agustina, U., & Khatimah, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Papan Himpunan dan Roda Berputar pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Indonesia*, 1(2), 6–11. <https://doi.org/10.71436/jpi.v1i2.8>
- Sutrisno, Ri. R., & Hamdu, G. (2020). Aplikasi Mobile Learning Model Pembelajaran STEM untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, JKTP*, 3(3), 227–238. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p227>
- Utomo, S., Budiarto, S., Iswanto, I., Ibnu Abdillah, S., & Ilhamdi, W. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPA Siswa SMP. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(4), 419–424. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i4.957>