



## Optimalisasi Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Game dan Literasi di Sekolah Dasar Negeri 08 Salimpaung

Yarisda Ningsih<sup>1</sup>, Nur azmi Alwi<sup>2</sup>, Intan Resnika<sup>3\*</sup>, Nabila Isya Farhan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

[yarisdaningsih@fip.unp.ac.id](mailto:yarisdaningsih@fip.unp.ac.id)<sup>1</sup>, [nurazmialwi@fip.unp.ac.id](mailto:nurazmialwi@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>, [intanresnika1307@gmail.com](mailto:intanresnika1307@gmail.com)<sup>3\*</sup>,  
[isyaparhan@gmail.com](mailto:isyaparhan@gmail.com)<sup>4</sup>

Korespondensi penulis: [intanresnika1307@gmail.com](mailto:intanresnika1307@gmail.com)

**Abstract:** *In the era of modern education, teachers are expected to create a creative and interactive learning environment. One approach that is increasingly being implemented is game-based learning combined with literacy enhancement at the elementary school level. This study aims to evaluate the effectiveness of this method in improving student learning outcomes. Data were collected through interviews with teachers at SDN 08 Salimpaung and supported by literature from ten scientific journals. The analysis results indicate that this strategy can improve student participation, conceptual understanding, and learning motivation.*

**Keywords:** *educational games, elementary school students, interactive, learning outcomes, literacy*

**Abstrak:** Dalam era pendidikan modern, guru dituntut untuk mampu menghadirkan suasana belajar yang kreatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang mulai banyak diterapkan adalah pembelajaran berbasis game dan penguatan literasi di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru SDN 08 Salimpaung dan didukung dengan literatur dari sepuluh jurnal ilmiah. Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi ini dapat meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman konsep, serta motivasi belajar.

**Kata Kunci:** permainan edukasi, siswa sekolah dasar, interaktif, hasil belajar, literasi

### 1. PENDAHULUAN

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mengajar peserta didik agar memahami materi yang diajarkan. Metode pembelajaran ini mencakup strategi yang digunakan, pendekatan dan teknik saat mengajar di depan kelas. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam memahami cara yang dapat digunakan untuk mengajar peserta didik agar memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas siswa, sehingga dapat menciptakan ide-ide baru dan solusi yang inovatif. Penggunaan metode yang menarik juga harus didukung oleh lingkungan yang baik sehingga siswa bisa berkreasi dengan kreativitasnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran Game Based Learning (GBL)

Pembelajaran interaktif yang berbasis game dan literasi atau sering disebut dengan Game Base Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan, seperti tantangan, aturan, nilai atau interaksi siswa berbasis game untuk mengajarkan

konsep atau keterampilan tertentu kepada peserta didik. Dengan perkembangan teknologi saat ini, aplikasi dan platform game semakin mudah untuk diakses. Game based learning dapat memberikan fasilitas untuk siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa juga diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan juga berdiskusi dengan siswa lainnya. (Yanti dan Yhasmin, 2023). Pada penelitian saat ini kami akan mengumpulkan data melalui wawancara pengajar dalam menggunakan metode game base learning apakah metode ini cocok digunakan untuk anak usia SD.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik mengumpulkan data utama adalah wawancara mendalam dengan guru kelas IV di SDN 08 Silimpaung. Guru memberikan penjelasan terkait pengalaman dan hasil penggunaan media game dan pendekatan literasi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, dokumentasi berupa catatan pengajaran juga dianalisis. Referensi tambahan diperoleh dari lima jurnal karya Dr. Yarisda Ningsih dan lima jurnal Dr. Nur Azmi Alwi. Data yang dikumpulkan dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dalam proses pembelajaran saat guru menggunakan permainan peran untuk materi pengenalan uang. Siswa belajar memahami konsep nilai uang, transaksi sederhana, serta berlatih berkomunikasi melalui aktivitas bermain. Guru menyatakan bahwa metode ini membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi.

Literatur dari Yarisda Ningsih menyebutkan bahwa pendekatan berbasis game menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mampu memicu berpikir kritis. Sementara itu, penggunaan media literasi visual dan digital turut memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam kajian yang dilakukan oleh Nur Azmi Alwi, pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif dan tidak monoton.

Jika ditinjau dari teori perkembangan kognitif Vygotsky, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret. Kegiatan di SDN 08 Salimpaung membuktikan bahwa integrasi antara permainan edukatif dan penguatan literasi memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan hasil belajar siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran yang memadukan elemen permainan dan literasi telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif. Siswa tidak hanya lebih memahami materi pelajaran, tetapi juga menunjukkan perkembangan dalam keterampilan sosial dan berpikir kritis. Oleh karena itu, guru diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan metode interaktif ini. Adanya dukungan dari pihak sekolah dan pelatihan bagi guru juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapannya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN 08 Salimpaung yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan wawancara serta pengumpulan data untuk penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas arahan dan masukan yang bermanfaat dalam proses penulisan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. A. (2020). Pengaruh literasi digital terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 115–123.
- Alwi, N. A. (2021a). Integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis literasi. *Jurnal Literasi dan Pendidikan*, 6(1), 78–89.
- Alwi, N. A. (2021b). Model pembelajaran interaktif di era digital. *Jurnal Pendidikan Inklusif*.
- Alwi, N. A. (2021c). Motivasi belajar anak melalui literasi visual dan interaktif. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*.
- Alwi, N. A. (2021d). Strategi meningkatkan literasi membaca siswa melalui media digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(4), 240–252.
- Alwi, N. A. (2022a). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 134–145.
- Alwi, N. A. (2022b). Penerapan game sederhana dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Interaktif*.
- Alwi, N. A. (2023). Literasi visual dan dampaknya terhadap pemahaman konsep. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 10(1), 22–31.
- Ningsih, Y. (2020). Pemanfaatan game edukatif dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(3), 89–97.
- Ningsih, Y. (2021a). Model pembelajaran interaktif berbasis permainan digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 56–66.

- Ningsih, Y. (2021b). Peran literasi digital dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Ningsih, Y. (2022). Efektivitas game-based learning dalam meningkatkan daya serap siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 15–23.
- Ningsih, Y. (2023a). Interaktivitas dalam proses pembelajaran digital di SD. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(2), 100–112.
- Ningsih, Y. (2023b). Kolaborasi game dan literasi dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 5(4), 187–195.
- Ningsih, Y. (2023c). Optimalisasi pembelajaran IPS dengan pendekatan bermain peran. *Jurnal Guru Cerdas*.