

Game-Based Edutainment Strategi Guru MI Untuk Mengaktifkan Siswa dalam Belajar

Maria Ulfa*, Fitriana, Moh Aan Sulton

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui penerapan strategi game-based edutainment dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan guru MI dan 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keaktifan siswa dari 61% menjadi 89%, rata-rata hasil belajar dari 64 menjadi 86, serta ketuntasan belajar dari 48% menjadi 92%. Penelitian menyimpulkan bahwa game-based edutainment efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Edutainment Berbasis Game, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, MI.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v3i1.2238>

*Correspondence: Maria Ulfa

Email: Mulfa6916@gmail.com

Received: 30-09-2025

Accepted: 30-10-2025

Published: 30-11-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license

(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to improve student activeness, motivation, and learning outcomes in Madrasah Ibtidaiyah by implementing a game-based edutainment strategy in the learning process. The research employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles involving MI teachers and 25 students. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation, and analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results revealed significant improvements, with student activeness increasing from 61% to 89%, average learning scores rising from 64 to 86, and learning mastery improving from 48% to 92%. The study concludes that game-based edutainment is effective in creating interactive and enjoyable learning experiences while enhancing students' academic achievement.

Keywords: Game-Based Edutainment, Student Activeness, Learning Outcomes, Islamic Elementary School.

Pendahuluan

Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih banyak didominasi metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif dan tidak terlibat secara optimal dalam proses belajar (Anjani et al, 2020). Struktur pembelajaran seperti ini bertentangan dengan tuntutan kurikulum modern yang menekankan aktivitas siswa dan penggunaan media pembelajaran inovatif (Fu'adi, 2010). Kondisi tersebut terlihat dari berbagai studi yang menunjukkan rendahnya partisipasi dan motivasi siswa SD/MI ketika metode pembelajaran tidak melibatkan aktivitas menarik atau interaktif (Rohmah et al, 2023). Fakta lain menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih responsif pada pembelajaran berbasis

permainan atau visual dibanding model konvensional (Jahro et al, 2023). Oleh sebab itu, pengembangan strategi edutainment menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat MI (Agustia, 2018).

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran MI adalah kurangnya variasi media yang mampu menarik perhatian siswa dan mengaktifkan mereka secara berkelanjutan (Novita et al., 2019). Guru sering menghadapi situasi di mana siswa cepat bosan akibat metode monoton tanpa elemen permainan atau visual yang menghibur (Wibowo, 2022). Minimnya penggunaan media digital edukatif juga menyebabkan keterlibatan siswa tidak berkembang secara optimal, terutama pada pembelajaran daring maupun luring (Azizatunnisa et al, 2022). Masalah ini berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar di berbagai mata pelajaran dasar (Asriyanti & Purwati, 2020). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa MI yang aktif, visual, dan membutuhkan stimulasi menyenangkan (Rahayu, 2019).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa edutainment dan game-based learning dapat meningkatkan motivasi, namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada jenjang SMP atau SMA sehingga kajian pada MI masih terbatas (Azzahro & Subekti, 2022). Beberapa studi juga hanya meneliti satu jenis permainan seperti Kahoot atau Quizizz tanpa mengombinasikannya dengan strategi edutainment secara komprehensif (Abdillah & Rahayu, 2023). Selain itu, penelitian terdahulu cenderung mengukur efek motivasi tetapi kurang mendalam menilai aspek keaktifan dan hasil belajar secara bertahap menggunakan desain PTK dua siklus (Nurdianti et al, 2020). Penelitian lain menunjukkan adanya potensi besar edutainment tetapi belum mengintegrasikan media game digital dan permainan tradisional dalam satu model pembelajaran terpadu (Harsiwi & Arini, 2020). Kesenjangan ini mempertegas perlunya riset yang mengkaji efektivitas game-based edutainment secara lebih sistematis dan aplikatif pada kelas MI (Miaz et al, 2020).

Urgensi pelaksanaan pembelajaran berbasis game semakin kuat karena siswa generasi sekarang memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas visual, audio, dan interaktif (Gunawan et al., 2024). Tanpa strategi yang sesuai, siswa rentan mengalami kejenuhan belajar dan kurang mampu mengikuti dinamika pembelajaran abad 21 yang menuntut kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital (Setyaningrum, 2025). Pembelajaran berbasis edutainment dapat berfungsi sebagai solusi untuk meningkatkan atensi siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep (Wahiddah & Julia, 2022). Berbagai penelitian juga menegaskan bahwa penggunaan media digital seperti Wordwall, Quizizz, dan Kahoot mampu meningkatkan retensi dan partisipasi siswa secara signifikan (Nugroho et al, 2025). Jika model pembelajaran inovatif ini tidak diterapkan, siswa MI akan terus mengalami hambatan dalam mencapai kompetensi akademik maupun keterampilan sosial (R. Rahayu & Iskandar, 2023).

Penelitian ini berangkat dari rumusan masalah mengenai bagaimana penerapan game-based edutainment dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa MI (Maryono et al., 2018). Tujuan penelitian adalah menganalisis peningkatan partisipasi, motivasi, dan capaian belajar siswa melalui strategi edutainment berbasis permainan digital dan non-digital (Ulfiyah & Wahyuningsih, 2023). Ruang lingkup penelitian dibatasi pada kegiatan pembelajaran di kelas MI yang menggunakan media Wordwall, Kahoot, Quizizz,

dan video animasi sebagai bagian dari intervensi PTK dua siklus (Wahyuni & Haryanti, 2024). Pendekatan ini dilakukan untuk memastikan model pembelajaran dapat diimplementasikan secara nyata oleh guru MI dan relevan dengan kondisi kelas dasar (Zakiana et al, 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan strategi pembelajaran efektif berbasis edutainment di lingkungan MI (Nurtikasari & Fahri, 2020).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Model ini dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara berkesinambungan melalui siklus tindakan yang terstruktur. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan *game-based edutainment*.

Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti menyusun RPP, memilih media permainan (Wordwall, Kahoot, Quizizz, video animasi), dan menyiapkan instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan edukatif di siklus I dan permainan digital interaktif seperti Kahoot Challenge dan Quizizz Live pada siklus II. Selanjutnya, tahap observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa, partisipasi, motivasi, interaksi, serta efektivitas guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan. Pada tahap refleksi, hasil observasi dievaluasi untuk melihat kendala dan menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini terdiri atas beberapa perangkat pendukung yang dirancang untuk memperoleh data secara komprehensif. Lembar observasi siswa digunakan untuk menilai tingkat keaktifan, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, lembar observasi guru berfungsi untuk mengevaluasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis edutainment, termasuk kemampuan menyampaikan materi, mengelola kelas, serta membimbing aktivitas siswa. Penelitian ini juga memanfaatkan tes hasil belajar sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi setelah diterapkannya suatu tindakan pembelajaran. Untuk melengkapi data, digunakan pedoman wawancara guna menggali tanggapan, pengalaman, dan persepsi baik dari siswa maupun guru terkait proses dan hasil pembelajaran. Terakhir, **dokumentasi** berupa foto, video, serta catatan hasil belajar turut dikumpulkan sebagai bukti pendukung yang dapat memperkuat temuan penelitian serta memberikan gambaran nyata mengenai jalannya kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Jenis Instrumen	Tujuan	Bentuk Instrumen	Indikator yang Diukur
Lembar Observasi Aktivitas Siswa	Mengukur keterlibatan siswa selama pembelajaran	Skala penilaian (1–4)	Antusiasme, partisipasi aktif, kerja sama, perhatian
Lembar Observasi Aktivitas Guru	Menilai efektivitas guru menerapkan edutainment	Checklist	Kesiapan media, variasi metode, penggunaan permainan, manajemen kelas
Tes Hasil Belajar	Mengukur peningkatan pemahaman konsep	Tes isian & pilihan ganda	Ketepatan menjawab, ketuntasan belajar
Wawancara Siswa & Guru	Mengetahui tanggapan terhadap edutainment	Wawancara semi-terstruktur	Persepsi siswa, persepsi guru, tingkat kenyamanan
Dokumentasi	Mendukung data kuantitatif & kualitatif	Foto, video, nilai	Aktivitas siswa, keterlibatan guru, perubahan hasil belajar

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa, respons mereka terhadap permainan, serta efektivitas guru dalam menerapkan strategi edutainment; tes hasil belajar untuk memperoleh data kuantitatif mengenai peningkatan pemahaman siswa setelah tindakan; wawancara untuk menggali kesan, pendapat, dan pengalaman siswa serta guru terhadap pembelajaran berbasis game; serta dokumentasi berupa foto kegiatan, video pembelajaran, catatan nilai, dan hasil kerja siswa sebagai bukti pendukung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data untuk menyederhanakan dan memilah informasi penting, penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, dan uraian naratif, serta penarikan kesimpulan guna menilai efektivitas game-based edutainment terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila keaktifan siswa meningkat signifikan dari pra-siklus ke siklus II, motivasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran semakin tinggi, kolaborasi siswa dalam kelompok membaik, serta rata-rata hasil belajar menunjukkan peningkatan dengan tingkat ketuntasan minimal 85%.

Hasil dan Pembahasan Pra-Siklus

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelum tindakan masih berjalan secara konvensional dan berpusat pada guru. Aktivitas belajar didominasi ceramah, tanya jawab, serta latihan tertulis tanpa adanya variasi media pembelajaran yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Secara keseluruhan, keaktifan siswa hanya mencapai 61% yang berada pada kategori *cukup aktif*. Dalam praktiknya, sebagian besar siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan inisiatif untuk bertanya, menjawab, atau memberikan pendapat. Siswa yang aktif hanya berasal dari kelompok tertentu, sedangkan siswa lain tampak kurang berpartisipasi.

Pada aspek akademik, rata-rata hasil belajar hanya mencapai 64, dengan tingkat ketuntasan yang masih rendah. Banyak siswa belum mampu memahami materi secara optimal karena proses pembelajaran kurang memberi kesempatan untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan belajar melalui aktivitas yang menarik perhatian mereka.

Selain itu, ditemukan bahwa:

1. Siswa tampak cepat bosan, terutama ketika aktivitas belajar hanya membaca dan menulis.
2. Suasana kelas pasif, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran.
3. Minimnya variasi media pembelajaran membuat siswa kurang fokus dan mudah terdistraksi.
4. Motivasi intrinsik rendah, terlihat dari kurangnya inisiatif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar tanpa dorongan guru.
5. Guru belum memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis game yang sebenarnya sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa MI.



Gambar 1. Pembelajaran Konvensional Pada Pra-Siklus

Temuan pada pra-siklus ini menjadi dasar kuat bahwa perlu diterapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, tindakan pada siklus I dan II difokuskan pada penerapan *game-based edutainment* sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut.

Siklus I

Pada siklus I, guru mulai menerapkan strategi *game-based edutainment* sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa. Permainan yang digunakan meliputi Wordwall game, Tebak Gambar, Tantangan Kelompok, dan Kartu Permainan Sederhana. Pada tahap ini, guru mengenalkan aturan dasar permainan dan memberikan contoh cara bermain agar siswa bisa beradaptasi dengan metode pembelajaran baru. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan respons awal yang cukup positif. Mereka tampak antusias mengikuti permainan, meskipun sebagian masih perlu penyesuaian. Aktivitas kelompok mulai tampak hidup ketika siswa saling berdiskusi untuk menjawab soal dan menyelesaikan tantangan.

Hasil Siklus I

Hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar. Rincian hasilnya sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa: 76%. Peningkatan terjadi karena siswa mulai terlibat dalam kegiatan permainan, terutama saat sesi tebak gambar dan tantangan kelompok yang menuntut kerja sama cepat.
2. Rata-rata hasil belajar: 79. Angka ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan mulai membantu siswa memahami materi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan konkret.
3. Ketuntasan belajar: 72%. Mayoritas siswa mencapai nilai minimal ketuntasan, meskipun masih ada beberapa yang kesulitan mengikuti ritme permainan.

Permasalahan dan Refleksi Siklus I

Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I, sejumlah kendala masih ditemukan selama pelaksanaan tindakan. Sebagian siswa terlihat masih kebingungan dalam memahami aturan permainan, misalnya salah memilih tombol pada Wordwall atau tidak mengetahui giliran bermain saat kegiatan kelompok, sehingga menyebabkan beberapa siswa tertinggal dari kelompok lain. Selain itu, waktu pembelajaran kurang efisien karena guru membutuhkan waktu cukup lama untuk menjelaskan aturan dan mengatur jalannya permainan, yang akhirnya mengurangi waktu refleksi. Beberapa siswa juga masih menunjukkan sikap pasif, terutama yang pemalu atau kurang percaya diri; mereka lebih banyak menjadi pengamat dan membiarkan teman-temannya mendominasi permainan kelompok. Kendala lain muncul pada adaptasi media digital, karena tidak semua siswa terbiasa menggunakan perangkat sehingga membutuhkan pendampingan lebih intens dalam mengoperasikan Wordwall dan Quizizz sederhana. Kerja sama kelompok pun belum stabil, ditandai dengan koordinasi yang kurang baik dan terjadinya miskomunikasi dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru melakukan refleksi untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Guru menyimpulkan perlunya memperjelas instruksi permainan agar lebih mudah dipahami siswa, memberikan contoh nyata sebelum permainan dimulai, serta mendampingi siswa yang kurang percaya diri agar mereka lebih berani terlibat aktif. Selain itu, manajemen waktu perlu ditingkatkan agar setiap tahap tindakan berjalan optimal. Guru juga merencanakan penggunaan permainan digital dengan petunjuk visual yang lebih jelas serta melakukan pengaturan ulang pembagian kelompok agar lebih seimbang dan menciptakan kerja sama yang lebih efektif. Refleksi ini menjadi dasar yang kuat untuk penyempurnaan strategi pada siklus II.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Siklus II

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I dengan meningkatkan kualitas permainan dan memperbanyak aktivitas berbasis digital. Media yang digunakan adalah Kahoot Challenge, Quizizz Live Competition, video animasi interaktif, leaderboard kelas, serta sistem reward badge. Peningkatan variasi dan kualitas media ini ditujukan untuk membuat pembelajaran lebih kompetitif, menarik, dan memotivasi seluruh siswa untuk lebih aktif.

Guru memulai kegiatan dengan menayangkan video animasi pendek yang berkaitan dengan materi. Hal ini membantu siswa membangun pemahaman awal sebelum memasuki permainan digital. Selama permainan Kahoot dan Quizizz, siswa tampak semakin percaya diri dalam memilih jawaban, berusaha lebih cepat, dan menunjukkan respon positif terhadap persaingan skor secara real time. Leaderboard kelas dipasang untuk menampilkan peringkat sementara, sehingga memicu motivasi siswa untuk memperbaiki skor pada putaran berikutnya. Pemberian badge sebagai penghargaan juga terbukti memberikan dampak positif bagi siswa yang sebelumnya kurang aktif, karena mereka merasa dihargai atas usaha yang dilakukan.

Hasil Siklus II

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibanding siklus I:

1. Keaktifan siswa: 89%. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan permainan. Mereka terlihat lebih fokus, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan bereaksi cepat terhadap tantangan permainan. Tidak ada lagi siswa yang hanya menjadi pengamat.
2. Rata-rata hasil belajar: 86. Nilai ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep semakin baik. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan lebih tepat dalam waktu singkat, yang menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif dan kecepatan berpikir.
3. Ketuntasan belajar: 92%. Tingkat ketuntasan pada siklus II menunjukkan keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh. Hanya beberapa siswa yang masih perlu pendampingan tambahan.
4. Antusiasme meningkat drastis. Siswa tampak sangat bersemangat sejak awal sampai akhir pembelajaran. Mereka berusaha menjadi yang terbaik dalam tiap ronde permainan, aktif berdiskusi saat berada dalam kelompok, dan sering kali meminta permainan tambahan setelah kegiatan selesai.

Keterangan dan Analisis Siklus II

Pada siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Siswa yang awalnya pasif berubah menjadi lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi. Hal ini disebabkan oleh adanya kompetisi berbasis poin pada permainan Kahoot dan Quizizz, serta tampilan visual yang menarik sehingga siswa merasa terdorong untuk terlibat secara penuh. Media digital tersebut menghadirkan gameplay dinamis, musik kompetitif, dan hitungan waktu yang memicu adrenalin siswa, sehingga fokus belajar meningkat dan distraksi berkurang drastis. Selain itu, kerja sama antarsiswa juga menunjukkan perkembangan positif. Ketika mereka harus berdiskusi sebelum memilih jawaban, kemampuan komunikasi, saling membantu, dan pembagian peran antarsiswa semakin terlihat dan berkembang.

Penerapan *reward badge* dalam pembelajaran turut memberikan dampak signifikan, terutama bagi siswa yang sebelumnya kurang percaya diri. Penghargaan sederhana yang diberikan untuk setiap usaha membuat siswa merasa dihargai sehingga partisipasi mereka meningkat, dan rasa percaya diri mereka turut berkembang. Di sisi lain, guru juga menunjukkan peningkatan keterampilan yang nyata dalam mengelola pembelajaran. Pada siklus II, guru lebih terampil dalam mengatur alur permainan, mengelola waktu, memberikan instruksi yang jelas, serta menyisipkan materi pada setiap ronde permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tertata.

Peningkatan tersebut juga memengaruhi suasana kelas secara keseluruhan. Pembelajaran menjadi jauh lebih hidup, interaktif, dan kondusif. Siswa tertib ketika menunggu giliran, aktif saat memainkan permainan, serta menunjukkan antusiasme tinggi sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Ruangan kelas terasa penuh energi positif, dan seluruh peserta terlibat aktif tanpa paksaan. Suasana yang menyenangkan ini memperkuat efektivitas model *game-based edutainment* sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan kolaborasi siswa secara menyeluruh.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator keberhasilan telah tercapai secara optimal. Peningkatan terlihat pada berbagai aspek, terutama aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa yang menunjukkan perkembangan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Strategi *game-based edutainment* terbukti sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, strategi ini juga menunjukkan efektivitas tinggi dalam memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat melanjutkan penggunaan metode ini pada pembelajaran selanjutnya atau mengintegrasikannya dalam materi-materi lain untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Tiap Siklus

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Hasil Belajar	64	79	86	+22
Ketuntasan Belajar	48%	72%	92%	+44%
Aktivitas Siswa	61%	76%	89%	+28%
Aktivitas Guru	72%	84%	94%	+22%
Respons Positif Siswa	–	78%	95%	+17%

Berdasarkan Tabel 2, terlihat peningkatan signifikan pada seluruh aspek pembelajaran setelah penerapan *game-based edutainment*. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 64 pada pra-siklus menjadi 79 pada siklus I dan 86 pada siklus II. Ketuntasan belajar juga mengalami kenaikan dari 48% menjadi 92%, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu mencapai kompetensi yang ditargetkan. Aktivitas siswa pun mengalami peningkatan dari 61% menjadi 89%, menandakan bahwa strategi berbasis permainan berhasil mendorong keterlibatan mereka secara optimal.

Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 72% menjadi 94%, yang menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan. Guru semakin terampil memberikan instruksi, mengatur waktu permainan, mengoptimalkan media digital, serta mengaitkan permainan dengan tujuan pembelajaran. Respons positif siswa juga meningkat tajam, dari 78% menjadi 95% pada siklus II, menandakan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan.

Secara keseluruhan, data pada tabel menunjukkan bahwa penerapan *game-based edutainment* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di MI secara menyeluruh, baik dari segi proses maupun hasil. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna, sehingga meningkatkan motivasi, pemahaman, serta antusiasme siswa. Dengan demikian, strategi ini dapat direkomendasikan sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.



Gambar 3. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Penerapan game-based edutainment terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Pada siklus I, permainan sederhana seperti Wordwall, Tebak Gambar, dan Tantangan Kelompok berhasil menarik perhatian siswa meskipun masih ditemukan beberapa hambatan, seperti pemahaman aturan permainan yang belum merata dan keterbatasan penggunaan media digital. Kendala tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan model pembelajaran baru yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional yang sebelumnya mereka terima. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Harsiwi & Arini, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa sekolah dasar.

Pada siklus II, penggunaan media digital seperti Kahoot, Quizizz, video animasi interaktif, leaderboard kelas, dan sistem reward badge memberikan peningkatan signifikan terhadap keterlibatan siswa. Suasana permainan yang kompetitif, tampilan visual menarik, dan tantangan berbasis waktu membuat siswa jauh lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa tampak aktif memberikan jawaban, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan. Hal ini sesuai dengan hasil studi (Gunawan et al., 2024) yang menegaskan bahwa siswa generasi Alpha lebih responsif dan termotivasi melalui pembelajaran berbasis teknologi dan visual interaktif. Peningkatan motivasi dan partisipasi siswa juga diperkuat oleh temuan (Nugroho et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan retensi dan minat belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar dari 79 pada siklus I menjadi 86 pada siklus II dan peningkatan ketuntasan belajar hingga 92% sejalan dengan penelitian (Azzahro & Subekti, 2022) yang menjelaskan bahwa media evaluasi digital seperti Wordwall, Quizizz, dan Kahoot dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Selain itu, penggunaan gabungan media digital dan permainan non-digital yang dilakukan dalam penelitian ini memperkuat hasil penelitian (Wahyuni & Haryanti, 2024) bahwa suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan.

Selain berdampak pada siswa, penerapan game-based edutainment juga meningkatkan keterampilan pedagogis guru. Guru menjadi lebih kreatif dalam merancang media, mengelola kelas, dan memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran. Pada siklus II, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memberikan instruksi, memfasilitasi diskusi, menggunakan media digital, serta memastikan setiap siswa terlibat dalam kegiatan. Hal ini konsisten dengan penelitian (R. Rahayu & Iskandar, 2023) yang menekankan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital merupakan faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran abad 21. Dengan demikian, game-based edutainment tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar siswa, tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa MI.

Simpulan

Strategi *game-based edutainment* efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa MI. Penerapan media seperti Wordwall, Kahoot, dan Quizizz terbukti membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga keaktifan siswa meningkat dari 61% menjadi 89%, rata-rata hasil belajar naik dari 64 menjadi 86, dan ketuntasan mencapai 92%. Temuan ini menjawab tujuan penelitian bahwa edutainment mampu memperbaiki partisipasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Secara teoretis, hasil penelitian menguatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mendukung teori konstruktivistik dan kebutuhan pembelajaran abad 21. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji variasi permainan lain atau menerapkannya pada mata pelajaran berbeda. Secara praktis, guru dapat terus memanfaatkan media digital ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa MI.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel dengan judul "*Game-Based Edutainment: Strategi Guru MI untuk Mengaktifkan Siswa dalam Belajar*" ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Mathlaul Huda Poncokusumo yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
2. Guru-guru MI yang telah berpartisipasi aktif serta bersedia menjadi narasumber dalam pengumpulan data.
3. Para siswa MI yang dengan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.
4. Dosen pembimbing dan rekan sejawat, atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan artikel ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan bantuan dan motivasi hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga segala bentuk dukungan dan kebaikan yang diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat

memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Daftar Pustaka

- Abdillah, C., & Rahayu, P. Y. R. (2023). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Edutainment Untuk Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal IPMAS*, 3(2), 88–96.
- Agustia, N. R. (2018). Nuansa Edutainment Dalam Pembelajaran Kurikulum SD/MI 2013: Nanda Rahayu Agustia. *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, 4(2), 877–886.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis metode pembelajaran di sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 67–85.
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Analisis faktor kesulitan belajar ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan media evaluasi digital dalam pembelajaran matematika. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207–213.
- Fu'adi, A. (2010). Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan di MI Mitra PGMI STAIN Ponorogo. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1).
- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya belajar Gen Alpha di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Jahro, E. N., Nurashah, I., & Sutisnawati, A. (2023). Meningkatkan Pengetahuan IPS Melalui Media Pembelajaran Picture in the box Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 32(3), 359–368.
- Maryono, M., Budiono, H., & Okha, R. (2018). Implementasi pendidikan karakter mandiri di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 20–38.
- Miaz, Y., Zuardi, Z., & Putera, R. F. (2020). Pelatihan penulisan penelitian tindakan kelas untuk guru Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 19–25.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nugroho, R. Y., Wahidmurni, W., & Wahyuni, E. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Retensi Materi Al-Qur'an dan Hadits serta Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 6 Singosari Malang. *FONDATIA*, 9(3), 598–619.

- Nurdianti, R., Atmojo, I. R. W., & Sularmi, S. (2020). Penerapan metode edutainment berbasis guided discovery learning (GDL) untuk meningkatkan keterampilan menyimpulkan pada pembelajaran IPA kelas iii sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 47–52.
- Nurtikasari, E., & Fahri, M. (2020). Penerapan model pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III MI Nurul Huda 1 Curug. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(1), 42–51.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Rahayu, R., & Iskandar, S. (2023). Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 287–297.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Misbahul Ulum (Jurnal Institusi)*, 1(02 Desember), 109–121.
- Rohmah, O. T., Julia, J., & Syahid, A. A. (2023). Partisipasi Peserta Didik SD Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Blended Learning. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 208–219.
- Setyaningrum, W. (2025). Pengembangan Media Edutainment Pembelajaran Aritmatika Sosial Berorientasi pada Pemahaman Konsep Matematis dan Self-Directed Learning. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(5), 99–113.
- Ulfiah, Z., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 403–410.
- Wahiddah, S. A. N., & Julia, J. (2022). Afirmasi positif: Booster untuk meminimalisir hambatan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 189–199.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154.
- Wibowo, R. (2022). Pengaruh metode experiential learning, metode ceramah dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 2(2), 152–159.
- Zakiana, A., Azizah, B. I., & Hadi, I. Y. (2025). Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MI NW Tenges-Enges: The Use of Edutainment-Based Learning Methods in Improving Student Learning Outcomes in Social Studies Subjects in Class V MI NW Tenges-Enges. *Al-Faiza: Journal of Islamic Education Studies*, 3(2), 131–151.