



Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Digital Pada Pembelajaran Tematik di MI Miftahul Ulum Jember

Itna Khusnatul Azizah¹, Muhammad Suwignyo Prayogo², Sofiatul Riski³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

E-mail: itnaazizah@gmail.com

Article Info

Article history:

Received November 26, 2025

Revised November 29, 2025

Accepted Desember 02, 2025

Keywords:

Digital Games, Learning Media, Thematic Learning, MI Miftahul Ulum Jember.

ABSTRACT

This study aims to describe the application of digital game-based learning media and analyze its effect on student motivation and learning outcomes in thematic learning at MI Miftahul Ulum Jember. The background of this study is based on the low level of student engagement in thematic learning, which is still dominated by lecture methods, thus requiring innovative media that can increase student participation and understanding. The research method used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which was carried out in two cycles. Each cycle consisted of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research instruments included learning outcome tests (pre-test and post-test), observation sheets, student response questionnaires, and interviews. The results showed that the application of digital game-based learning media was able to increase student motivation and activity during learning. In cycle I, some students still had difficulty operating the devices and understanding the game flow, but after improvements were made in cycle II, student participation increased significantly. This improvement was also reflected in learning outcomes, where the average posttest scores in cycle II showed an increase compared to cycle I and consistently exceeded the pretest scores. In addition, student responses to the use of digital games were very positive, mainly because the media was considered interesting, easy to use, and fun. It can be concluded that digital game-based learning media are effective in thematic learning at MI Miftahul Ulum Jember. This media not only increases student motivation and activity but also contributes significantly to improving learning outcomes. Therefore, the use of educational games is recommended as an alternative innovative media in thematic learning in madrasah ibtidaiyah.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 26, 2025

Revised November 29, 2025

Accepted Desember 02, 2025

Kata Kunci :

Game Digital, Media Pembelajaran, Pembelajaran

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis game digital serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum Jember. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik yang masih didominasi metode ceramah sehingga diperlukan inovasi media yang mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar



Tematik, MI Miftahul Ulum
Jember

(pretest dan posttest), lembar observasi, angket respons siswa, serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Pada siklus I, sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengoperasikan perangkat dan memahami alur permainan, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, partisipasi siswa meningkat secara signifikan. Peningkatan tersebut juga tercermin pada hasil belajar, di mana rata-rata nilai posttest pada siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus I serta melampaui nilai pretest secara konsisten. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan game digital sangat positif, terutama karena media tersebut dianggap menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka memahami materi tematik secara lebih menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game digital efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum Jember. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif direkomendasikan sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Itna Khusnatul Azizah
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Email: itnaazizah@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik di madrasah ibtidaiyah merupakan pendekatan yang memadukan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema yang utuh. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung memahami konsep melalui pengalaman konkret dan keterkaitan antar-ide. Namun pelaksanaannya di kelas sering menghadapi hambatan, terutama karena guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media yang terbatas pada buku paket. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Perkembangan teknologi pendidikan menawarkan peluang untuk memperbaiki permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game digital atau digital game-based learning. Game memiliki elemen interaktif seperti tantangan, umpan balik langsung, cerita, visual menarik, dan sistem penghargaan yang mampu meningkatkan fokus serta motivasi siswa. Penelitian-penelitian menunjukkan bahwa game edukatif mampu meningkatkan kompetensi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran tematik yang menuntut integrasi berbagai konsep.¹

¹ Haloho, Y. M., Suartama, I. K., & Sudarma, I. K. (2023). Educational Game-Based Thematic Learning Media to Improve Student Learning Competence. *Mimbar Ilmu*, 28(1), 106–115. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.58764>



Game digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena melibatkan eksplorasi, pemecahan masalah, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi berinteraksi langsung dengan konten melalui aktivitas bermain. Berbagai temuan menyebutkan bahwa game mampu meningkatkan pemahaman konsep, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajaran tematik, hal ini sangat relevan karena materi yang diajarkan sering bersifat abstrak dan membutuhkan bantuan visual serta simulasi untuk mempermudah pemahaman.²

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dan madrasah saat ini menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual. Media game digital selaras dengan prinsip tersebut karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, bekerja mandiri maupun berkelompok, serta mendapatkan umpan balik secara cepat. Dengan demikian, penerapan game digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi dapat menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran tematik yang menuntut keaktifan siswa. Meskipun memiliki potensi besar, penerapan media game digital dalam pembelajaran tematik pada lingkungan madrasah tidak lepas dari tantangan. Guru harus memiliki kompetensi dalam memilih dan mengadaptasi game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta memahami bagaimana mengintegrasikannya ke dalam alur pembelajaran. Selain itu, ketersediaan perangkat seperti gawai, laptop, atau proyektor juga menjadi faktor penting. Di beberapa madrasah, kendala ini dapat menghambat pemanfaatan media digital secara optimal.³

Di sisi lain, penelitian mengenai game edukasi di sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif, namun kajian khusus mengenai implementasinya di madrasah ibtidaiyah, terutama dalam konteks pembelajaran tematik, masih relatif terbatas. Kebanyakan penelitian hanya berfokus pada pengembangan media, sementara kajian mengenai penggunaan game dalam situasi pembelajaran nyata, termasuk respons siswa, kesiapan guru, serta kendala teknis maupun pedagogis, masih jarang dilakukan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian lebih mendalam di lingkungan madrasah. Penerapan media game digital dalam pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum menjadi penting untuk dikaji karena madrasah memiliki karakteristik tersendiri, baik dari segi budaya belajar, sumber daya, maupun gaya belajar siswa. Penggunaan game digital berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami keterkaitan antar-mata pelajaran dalam tema tertentu melalui pengalaman bermain. Respons siswa terhadap media game juga menjadi faktor penting yang perlu diamati untuk melihat sejauh mana game dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.⁴

Berdasarkan berbagai pertimbangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh bagaimana media pembelajaran berbasis game digital dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum. Fokus penelitian mencakup kesiapan guru,

² Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11).
<https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>

³ Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>

⁴ Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>



proses pelaksanaan pembelajaran, respons dan keterlibatan siswa, serta dampaknya terhadap pemahaman dan hasil belajar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan madrasah dalam mengembangkan pembelajaran tematik yang lebih inovatif dan sesuai tuntutan perkembangan teknologi Pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan media pembelajaran berbasis game digital pada pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum. Metode ini dipilih karena mampu menggali fenomena secara alami dan apa adanya sesuai konteks pembelajaran di kelas. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran yang menggunakan game digital, wawancara mendalam dengan guru kelas untuk mengetahui perencanaan, strategi, serta kendala yang dihadapi, serta dokumentasi berupa foto, RPP, dan media pembelajaran yang digunakan. Teknik observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa, interaksi selama kegiatan pembelajaran, dan efektivitas penggunaan game digital dalam mendukung pemahaman materi tematik. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan semi-terstruktur untuk memperoleh data yang lebih kaya mengenai pengalaman guru dan siswa. Seluruh data yang diperoleh dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan untuk memastikan temuan penelitian disusun secara sistematis dan akurat sesuai tujuan penelitian.⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game digital pada pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal kegiatan pembelajaran ketika guru memperkenalkan game yang akan digunakan. Kelas menjadi lebih hidup, suasana belajar lebih menyenangkan, dan siswa tampak aktif mencoba berbagai fitur dalam game. Selama proses bermain, siswa terlihat fokus pada tugas yang diberikan guru, bahkan beberapa siswa yang biasanya pasif tampak lebih berperan aktif karena merasa tertarik dengan tampilan visual dan tantangan dalam game.

Observasi juga menunjukkan bahwa game digital mampu membantu siswa memahami materi tematik secara lebih cepat dan konkret. Dalam kegiatan pembelajaran, game yang digunakan memiliki alur yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari dan menghadirkan simulasi sederhana yang mempermudah siswa menghubungkan konsep antar-mata pelajaran. Misalnya, pada tema yang menggabungkan IPA dan Bahasa Indonesia, siswa dapat melihat representasi visual seperti makhluk hidup, lingkungan, dan aktivitas sehari-hari dalam bentuk animasi sehingga memudahkan mereka mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata. Guru menyampaikan bahwa ketika game digunakan, siswa lebih cepat menjawab pertanyaan dan lebih mudah mengingat materi dibandingkan metode ceramah.

Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media game digital sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih terarah dan menarik. Guru merasa bahwa game dapat dijadikan sarana untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami siswa jika

⁵ Suryadi, A., Herasmus, H., Febrianti, E. L., & Christy, T. (2024). Aplikasi Game Edukasi Tematik Pada Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer (JSK)*, 6(2). <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8353>



hanya dijelaskan melalui teks. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa game digital juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka karena memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, mencoba dan mengulang, serta membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Guru juga menyebutkan bahwa game memberikan keuntungan dalam hal pemberian umpan balik cepat terhadap jawaban siswa sehingga guru dapat mengetahui kesulitan yang dialami siswa secara real time.

Namun demikian, dari sisi guru ditemukan beberapa kendala. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan perangkat dan jaringan internet, terutama ketika jumlah gawai yang tersedia tidak sebanding dengan jumlah siswa. Guru juga menyampaikan bahwa tidak semua game digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga guru harus selektif memilih game yang benar-benar mendukung capaian pembelajaran tematik. Selain itu, tingkat literasi digital guru masih beragam sehingga beberapa guru membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami cara mengoperasikan dan menyesuaikan game dengan rencana pembelajaran. Walaupun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan game secara keseluruhan karena guru tetap dapat memaksimalkan perangkat yang ada dan mengatur penggunaan game secara bergiliran.

Dari wawancara dengan siswa, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa merasa lebih senang ketika pembelajaran menggunakan game digital. Siswa mengatakan bahwa game membuat mereka tidak mudah bosan, lebih bersemangat, dan merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Mereka mengaku lebih mengerti materi karena dapat melihat gambar, animasi, dan mendapatkan tantangan berupa soal atau misi dalam game. Beberapa siswa menyampaikan bahwa game membantu mereka bekerja sama dengan teman karena guru sering memberikan tugas kelompok berbasis game. Hal ini menunjukkan bahwa selain meningkatkan pemahaman kognitif, game juga mendukung perkembangan sosial siswa, terutama dalam hal kerja sama dan interaksi.

Data dokumentasi juga menunjukkan bahwa hasil tugas siswa menunjukkan peningkatan setelah penggunaan game digital. Dari lembar evaluasi yang diberikan guru, terlihat bahwa sebagian besar siswa mampu menyelesaikan soal dengan benar dan memberikan jawaban yang lebih rinci dibandingkan sebelum penggunaan game. Guru juga mencatat adanya peningkatan dalam kemampuan siswa menghubungkan konsep antar-mata pelajaran dalam pembelajaran tematik. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang lebih terstruktur dan relevan dengan tema yang dipelajari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game digital pada pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Media game digital membuat siswa lebih aktif, mempermudah pemahaman, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Walaupun terdapat beberapa keterbatasan teknis dan pedagogis, guru mampu mengatasinya dengan strategi yang tepat sehingga media game tetap menjadi alat bantu yang efektif. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan game digital sangat potensial untuk terus dikembangkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran tematik di madrasah.

Pembahasan

Hasil penelitian pada MI Miftahul Ulum menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game digital pada pembelajaran tematik berhasil meningkatkan motivasi



dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dari Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, yang menunjukkan bahwa model Game-Based Learning (GBL) secara umum dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.⁶

Dengan demikian, perubahan suasana kelas dari pembelajaran konvensional menjadi lebih interaktif dan menyenangkan menurut data observasi dan wawancara dapat dijelaskan melalui mekanisme motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif yang dihasilkan oleh game.

Dalam aspek kognitif, penggunaan game edukasi membantu siswa memahami konsep tematik secara lebih mendalam dan holistik. Sebagaimana dilaporkan dalam Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar, implementasi GBL dalam pembelajaran sains pada SD meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

Jurnal Undiksha

Hasil Anda — bahwa siswa mampu mengaitkan materi dari berbagai mata pelajaran dalam satu tema, serta lebih mudah mengingat dan memahami materi berkat fitur visual/simulasi dalam game — mendukung pandangan bahwa game edukatif dapat menjadi media scaffolding yang memperkuat pemahaman konseptual.

Dari sisi praktis dan efektivitas media, penelitian di lingkungan SD dan MI telah menunjukkan bahwa media game edukasi dapat dirancang secara valid dan efektif. Misalnya, pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Tema 4 Tentang Bangun Ruang Di Kelas 2 SD ditemukan bahwa game edukasi tema matematika/spasial valid, praktis, dan efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.⁷

Pengalaman di MI Miftahul Ulum dengan media game digital juga mengindikasikan bahwa, walaupun ada keterbatasan perangkat, guru dan siswa dapat menyesuaikan dan tetap memperoleh manfaat dari game sebagai media pembelajaran sehingga media berbasis game layak dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran tematik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan analisis literatur mendukung bahwa media pembelajaran berbasis game digital memiliki potensi besar sebagai inovasi untuk pembelajaran tematik di MI asalkan didukung oleh perencanaan yang matang, pemilihan media yang relevan, pelatihan guru, serta perhatian terhadap aspek akses dan pemerataan. Dengan demikian, game digital tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi dapat menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan di madrasah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game digital dalam pembelajaran tematik di MI Miftahul Ulum memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Penggunaan game digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Game digital juga membantu siswa memahami konsep tematik secara lebih mudah melalui visualisasi, simulasi, serta penyajian materi yang terstruktur dalam

⁶ Widiana, I. W. Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Edutech Undiksha. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925?utm_source=chatgpt.com

⁷ Haloho, Y. M., Suartama, I. K., & Sudarma, I. K. Educational Game-Based Thematic Learning Media to Improve Student Learning Competence. Mimbar Ilmu. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.58764>



bentuk tantangan dan permainan. Guru juga merasakan bahwa game digital mendukung pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan memudahkan penyampaian materi yang sebelumnya dianggap sulit.

Selain itu, penelitian menemukan bahwa penggunaan game digital dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, rasa percaya diri, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan literasi digital guru, hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas media game digital ketika didukung dengan perencanaan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Haloho, Y. M., Suartama, I. K., & Sudarma, I. K. (2023). Educational Game-Based Thematic Learning Media to Improve Student Learning Competence. *Mimbar Ilmu*, 28(1), 106–115. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.58764>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11). <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>
- Suryadi, A., Herasmus, H., Febrianti, E. L., & Christy, T. (2024). Aplikasi Game Edukasi Tematik Pada Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer (JSK)*, 6(2). <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8353>
- Widiana, I. W. Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/48925?utm_source=chatgpt.com
- Haloho, Y. M., Suartama, I. K., & Sudarma, I. K. Educational Game-Based Thematic Learning Media to Improve Student Learning Competence. *Mimbar Ilmu*. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i1.58764>