

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS GAME DIGITAL
TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH
DASAR**

Fatkhur Rohman Sujarwo¹, Haryadi², Bernadus Wahyudi Joko Santoso³

¹Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, Universitas Negeri Semarang

³Sastra Perancis, FBS, Universitas Negeri Semarang

fathurrohmac300@students.unnes.ac.id, haryadihar67@mail.unnes.ac.id ,

wahyudifr@mail.unnes.ac.id.

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged innovation in Indonesian language learning in elementary schools through the use of digital games. This study used the Systematic Literature Review (SLR) method based on PRISMA to review eight studies published between 2021 and 2025. By searching Google Scholar, we obtained a final analysis of eight relevant articles. The analysis results show that media such as Wordwall, Kahoot, DORA, and Rumah Adiksimba are effective in increasing student motivation and learning outcomes. Supporting factors include attractive design, student engagement, and teacher support, while the constraints are limited facilities and learning time. Overall, game-based learning has been proven effective in improving Indonesian language comprehension in elementary schools. Further research is recommended to develop AI-based adaptive games for more personalized and sustainable learning.

Keywords: Digital Games, Indonesian Language, Elementary School

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar melalui penggunaan *game digital*. Studi ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) berbasis PRISMA untuk meninjau delapan penelitian terbitan 2021–2025. Dengan melakukan pencarian di goggle scholar, didapatkan hasil akhir analisis 8 artikel yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa media seperti *Wordwall*, *Kahoot*, *DORA*, dan *Rumah Adiksimba* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Faktor pendukungnya meliputi desain menarik, keterlibatan siswa, dan dukungan guru, sedangkan kendalanya adalah keterbatasan fasilitas dan waktu pembelajaran. Secara keseluruhan, *game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan *game* adaptif berbasis AI untuk pembelajaran yang lebih personal dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Game Digital, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Transformasi digital ini tidak hanya mengubah cara guru mengajar, tetapi juga cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Salah satu inovasi yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 adalah game digital, yaitu permainan berbasis teknologi yang dirancang dengan unsur edukatif untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan game digital terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Sujarwo & Andaryani, 2024; Lutfiyah et al., 2025; Sofyan et al., 2025). Pada jenjang Sekolah Dasar, penerapan game digital menjadi sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang cenderung senang bermain (Utami et al., 2022; Adhwa et al., 2025; Arisanti et al., 2025). Dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia, guru sering menghadapi berbagai kendala seperti rendahnya minat baca, kesulitan menulis karangan, berbicara serta kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik (Hanni & Yulianto, 2025; Nainggolan et al., 2025; Salbiah & Aulia, 2025). Melalui permainan edukatif yang menampilkan kosa kata, teka-teki bahasa, atau simulasi percakapan, siswa dapat belajar memahami struktur bahasa secara lebih kontekstual dan bermakna.

Penerapan game interaktif, seperti Wordwall dan Kahoot, dapat meningkatkan pemahaman kosakata, kemampuan membaca, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Nurhayati et al., 2025). Namun demikian, hasil penelitian terkait efektivitas game digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia masih menunjukkan variasi temuan. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa & Susanto (2024) dan Hermansah & Jakaria (2025) menunjukkan bahwa penggunaan game digital dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa efeknya

sangat bergantung pada jenis game, rancangan pembelajaran, dan keterampilan guru dalam mengintegrasikannya (Erdiana, 2025). Berdasarkan hal tersebut, artikel ini akan membahas; 1) apakah game digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Dasar, 2) jenis game digital yang paling efektif digunakan 3) faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Metode ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan terstruktur mengenai efektivitas penggunaan game digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Sekolah Dasar. Pendekatan PRISMA digunakan karena memberikan panduan yang jelas dan transparan dalam proses peninjauan literatur, meliputi empat tahapan utama yaitu identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi (Page et al., 2021). Tahap pertama adalah identifikasi, di mana

peneliti menentukan fokus kajian yaitu efektivitas game digital terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pencarian artikel dilakukan melalui publish or perish 8 pada Google Scholar, dengan menggunakan kata kunci “game digital”, “bahasa indonesia”, dan “sekolah dasar”. Batasan pencarian ditetapkan pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025 agar hasil penelitian tetap relevan dengan perkembangan terkini. Dari hasil pencarian awal, diperoleh sebanyak 100 artikel yang berpotensi relevan. Tahap berikutnya adalah penyaringan, di mana peneliti menyeleksi artikel berdasarkan judul dan abstrak untuk memastikan keterkaitannya dengan topik penelitian. Artikel yang tidak sesuai dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia atau yang menggunakan konteks jenjang selain sekolah dasar dieliminasi. Setelah penyaringan, diperoleh 28 artikel yang masih relevan. Tahap selanjutnya adalah kelayakan (eligibility), di mana peneliti membaca dan menelaah isi penuh dari artikel yang lolos tahap sebelumnya. Artikel yang bersifat konseptual tanpa data empiris atau tidak membahas hasil belajar Bahasa

Indonesia dikeluarkan dari analisis. Dari proses ini tersisa 8 artikel yang memenuhi kriteria kelayakan. Tahap terakhir adalah inklusi, yaitu pemilihan artikel yang benar-benar digunakan dalam analisis akhir. Kriteria inklusi yang digunakan meliputi: (1) artikel diterbitkan antara tahun 2021–2025, (2) ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris, (3) membahas penggunaan game digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, (4) subjek penelitian merupakan siswa Sekolah Dasar, dan (5) menggunakan metode eksperimen, kuasi-eksperimen, survei, atau R&D yang menilai hasil dan motivasi belajar. Berdasarkan kriteria tersebut, terdapat 8 artikel yang digunakan dalam tahap analisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil data dari systematic literature review ini merupakan analisis dan ringkasan dari artikel-artikel yang membahas efektivitas penggunaan permainan digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Nastiti et al (2025) dengan judul *“Development Of Rumah Adiksimba : A Game-Based Learning Media To Enhance Students’ Understanding Of*

Interrogative Words”. Media interaktif Rumah Adiksimba berbasis game based learning efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap penggunaan kata tanya. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi, dan uji coba membuktikan peningkatan signifikan. Selain itu, siswa lebih aktif, antusias, dan mampu mengembangkan kalimat tanya secara kontekstual.

Studi yang dilakukan oleh Satyfa et al (2024) dengan judul “ Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi berbasis Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. Peningkatan hasil belajar terlihat ada peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, penggunaan game digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kalimat efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif

media pembelajaran yang menarik dan inovatif di sekolah dasar.

Temuan yang dipaparkan oleh Lainatussifa et al (2025), yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Upt Spf Sdn 105275 Paya Gell” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Web Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Denotatif dan Konotatif. Media ini mampu membuat proses belajar lebih interaktif, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, Web Wordwall efektif digunakan sebagai inovasi media pembelajaran di sekolah dasar

Kajian yang dilaksanakan Zariyah et al (2025) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri 4 Gereneng Tahun Pelajaran 2025/2026” berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 4 Gereneng. Penggunaan Kahoot terbukti membuat proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagian besar peserta didik juga memberikan tanggapan positif terhadap penerapan media ini. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan Kahoot sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Riset yang dilakukan Tazkiah et al (2025) dengan judul “Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan mencocokkan kata efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Aktivitas ini membuat siswa lebih aktif dan termotivasi, sehingga hasil belajar meningkat. Faktor pendukungnya meliputi desain permainan yang menarik dan partisipasi aktif siswa,

namun keterbatasan waktu belajar dan kurangnya fasilitas media pendukung di sekolah sebagai tantangan dalam penerapan media ini.

Penelitian oleh (Aini et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media game edukasi berbasis web yang efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini interaktif, sesuai dengan kurikulum, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi.

Temuan yang dikemukakan (Husniyah, 2022) dengan topik “Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng di Era Digital di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian dibuktikan bahwa media aplikasi DORA berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini membuat proses belajar lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional.

Studi dari (Kurniawan et al., 2025) yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Konjungsi Bahasa Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar”, hasilnya menunjukkan bahwa game edukasi “Kata Hubung Bahasa Indonesia” efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi konjungsi. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dan game edukasi berbasis digital seperti Rumah Adiksimba, Wordwall, Kahoot, DORA, dan permainan mencocokkan kata terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media-media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi seperti kata tanya, konjungsi, dan kosakata. Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan penerapan media ini antara lain desain yang menarik dan interaktif, kesesuaian

dengan kurikulum, keterlibatan aktif siswa, serta dukungan guru dalam menerapkan pendekatan berbasis permainan (game-based learning).

Namun demikian, beberapa kendala juga ditemukan dalam penerapannya, seperti keterbatasan fasilitas digital dan jaringan internet di sekolah, kurangnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan atau membuat media digital, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kesiapan siswa yang beragam dalam beradaptasi dengan teknologi. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat bergantung pada ketersediaan sarana, pelatihan guru, serta pengelolaan waktu dan strategi pembelajaran yang efektif.

E. Kesimpulan

Penggunaan beberapa media pembelajaran berbasis game digital seperti Rumah Adiksimba, Wordwall, Kahoot, DORA, dan permainan mencocokkan kata terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Keberhasilannya didukung oleh desain yang menarik, dukungan guru, serta keterlibatan aktif siswa, namun masih terkendala oleh keterbatasan fasilitas digital, jaringan internet, dan kemampuan seorang guru dalam mengintegrasikan dengan teknologi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan mengeksplorasi pengembangan game adaptif berbasis AI, menguji efektivitas jangka panjang terhadap berbagai keterampilan bahasa, serta mengkaji strategi pelatihan guru agar implementasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia semakin optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhwa, N., Faeza, Nn., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 329–339.
- Aini, M. N., Khasanah, L. A. I. U., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4144>
- Arisanti, F., Laksana, S. D., Zuhri, S., Achmadi, N., & Fardati, F. (2025). Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar

- melalui Integrasi Gamifikasi Digital. *Jurnal JOECES*, 3(1), 34–45.
- Erdiana, L. (2025). FEKTIVITAS PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR. *CONSILIUM: Journal Education and Counseling*, 05(2), 1065–1077.
- Hanni, R. A., & Yulianto, S. (2025). Pengembangan Media Papan Flanel pada Keterampilan Berbicara bagi Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Language Education and Literature*, 10(2), 432–448.
<https://doi.org/10.24235/ileal.v10i2.20260>
- Hermansah, H., & Jakaria, J. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJARA SISWA DI SEKOLAH DASAR Oleh: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670–2680.
<https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.19451>
- Husniyah, A. M. (2022). MEDIA APLIKASI DORA (DONGENG NUSANTARA) PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK DONGENG DI ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR Astri Meilani Husniyah Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak Pendahuluan Di era revolusi industri 4 . 0 , perkembangan. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 316–325.
- Kurniawan, R., Ars, M. G. A., Adrian, Q. J., Ruliyanti, T., Rahayu, M., & Zain, M. Y. (2025). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN KONJUNGSI BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(2), 339–350.
- Lainatussifa, L., Lubis, W., Winara, W., Siregar, T. M. S. B., & Sembiring, M. M. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V UPT SPF SDN 105275 PAYA GELI. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 289–297.
- Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). ANALISIS LITERATUR: PENERAPAN MODEL GAMES BASED LEARNING BERBASIS DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. 10(September), 320–334.
- Nainggolan, D. A., Pamungkas, D. A., Sari, A. R., Fitriyani, S. N., Salsabila, S. N., & Irvan, M. F. (2025). Analisis Faktor Kesulitan Siswa Kelas Iii Dalam Pengembangan Ide Karangan Di Sd Negeri Podorejo 01 Semarang. *Progres Pendidikan*, 6(3), 252–261.
<https://doi.org/10.29303/prospek.v6i3.1360>
- Nastiti, N., Yuwono, A., & Purwati, P. D. (2025). Development of Rumah Adiksimba : a Game-Based Learning Media To Enhance Students' Understanding of Interrogative Words. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 638–647.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13757>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS

- terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Nurhayati, N., Ningsih, R. D., & Triana, T. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Pendahuluan. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 8(1), 61–72.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj*, 372. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Salbiah, S. R., & Aulia, M. R. (2025). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia: Meningkatkan Minat Baca dan Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 4(7), 4511–4519.
- Satyfa, O., Fitriani, S., & Hasniyati. (2024). Pengaruh Media Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Rundeng Kota Subulussalam. *Jurnal Metrum*, 2(1), 42–52.
- Sofyan, R. R., Muhayyang, M., Hari, F., & Sally, S. (2025). Penggunaan Game Digital Berbasis Web dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Yayasan Pendidikan Bungaya Pendahuluan. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(2), 1–14.
- Sujarwo, F. R., & Andaryani, E. T. (2024). “Enjoylish Adventure” Learning Media Based on Construct 2 Improves English Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(3), 676–687. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.81121>
- Tazkiah, I., Purbayani, R., Putra Galuh Ciamis, S., & Barat, J. (2025). Pengaruh Permainan Mencocokkan Kata Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 67–79.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865.
- Zariyah, M., Taufiq, M., Saputra, A. Y., & Sururuddin, M. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 4 GERENENG TAHUN PELAJARAN 2025/2026. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 271–278.