

IMPLEMENTASI WEB GAME EDUKASI BAHASA INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI MI NURUL UMMAH SEKAR

Zuhad¹, Ahmad Kholiqul Amin², Muhammad Rinov Cuhazriansyah³, Julia⁴, Luna
Agustin⁵

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Email korepondensi: zuhad@ikippgribojonegoro.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong lahirnya inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas web game edukasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa web game edukasi yang memiliki empat fitur utama, yaitu tebak kata, anagram, dan pasangan kata. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada anak-anak usia sekolah dasar di lingkungan tempat tinggal peneliti. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan dokumentasi selama proses implementasi berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa web game edukasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan kognitif anak. Fitur tebak kata dan pasangan kata membantu meningkatkan kemampuan bahasa dan daya ingat, sedangkan fitur anagram membantu meningkatkan konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan analisis anak. Selain itu, penggunaan web game edukasi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, antusiasme, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa web game edukasi efektif sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: Web Game Edukasi, Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran

Abstract

The development of digital technology has driven innovation in education, one of which is the use of educational games as interactive learning media. This study aims to determine the effectiveness of educational web games in improving the cognitive abilities of elementary school-aged children. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model, which consists of the stages of *Analysis, Design, Development, Implementation*, and *Evaluation*. The product developed is an educational web game with four main features: guessing words, anagrams, and word pairs. The trial was conducted on a limited basis with elementary school-aged children in the researcher's neighborhood. Research data was obtained through observation and documentation during the implementation process. The results of the study indicate that educational web games have a positive impact on children's cognitive abilities. The guessing words and word pairs feature helps improve language skills and memory, while the anagram feature helps improve

children's concentration, accuracy, and analytical skills. In addition, the use of educational web games can also increase learning motivation, enthusiasm, and children's engagement during the learning process. Based on the results of the study, it can be concluded that educational web games are effective as interactive learning media in supporting the improvement of elementary school-aged children's cognitive abilities.

Keyword: Educational Web Games, Indonesian Language, Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Teknologi tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi; sekarang juga menjadi alat pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Game edukasi adalah salah satu cara teknologi dapat digunakan dalam pendidikan. Game edukasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran untuk membuat belajar lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Penggunaan game edukasi menjadi semakin relevan di era digital karena anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi. Jannah, Hattarina, and Ariyanti (2023) menyatakan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat menciptakan budaya belajar digital yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Ishak, Hasran, and Din (2023) menyatakan bahwa penggunaan game digital dalam pendidikan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan berdampak positif pada prestasi belajar mereka.

Salah satu komponen penting dalam perkembangan anak, khususnya pada usia sekolah dasar, adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif mencakup kemampuan untuk berpikir, mengingat, memahami informasi, menganalisis, dan memecahkan masalah. Kemampuan ini sangat penting untuk proses belajar anak karena mempengaruhi kemampuan mereka untuk menerima, mengolah, dan memahami pelajaran. Anak-anak pada tahap sekolah dasar sedang mengalami fase perkembangan yang membutuhkan stimulasi yang tepat untuk memungkinkan perkembangan kognitif mereka sepenuhnya.

Namun, banyak hambatan yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak masih ditemukan dalam metode pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional, yang biasanya monoton dan tidak interaktif, dan minat yang rendah dalam pelajaran. Kondisi-kondisi ini sering menyebabkan anak bosan dan mengurangi keterlibatan mereka dalam pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, media pembelajaran harus lebih kreatif, interaktif, dan mampu menarik perhatian anak.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan edukasi membantu perkembangan kemampuan kognitif anak. Pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama pemikiran logis dan pemecahan masalah, menurut penelitian Mahmud Muhammad Sofwan (2023). Game edukasi juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, menurut penelitian Hasanah and Gudnanto (2023). Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Berliana, Rusdiyani, and Atikah (2024), game edukasi digital dapat meningkatkan fokus, daya ingat, dan keterlibatan siswa dalam pelajaran. Game edukasi berbasis digital, menurut penelitian tambahan oleh Zhang et al. (2023), dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah dan berpikir kritis.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa game edukasi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak. Namun, masih diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis game yang menyatukan berbagai aspek kemampuan kognitif dalam platform yang mudah diakses. Akibatnya, penelitian ini menawarkan solusi melalui pengembangan web game edukasi yang terdiri dari tiga fitur utama: tebak kata, anagram, dan pasangan kata. Tujuan dari fitur tebak kata adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata, ketelitian, kemampuan menganalisis susunan huruf, dan kemampuan berpikir cepat. Sementara itu, fitur pasangan kata meningkatkan daya ingat, kemampuan menghubungkan ide, dan pemahaman hubungan antarkata. Diharapkan ketiga fitur tersebut dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama pembelajaran bahasa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif web game edukasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas 4, 5, & 6 MI Nurul Ummah Sekar, khususnya kemampuan kognitif yang terkait dengan pembelajaran bahasa, seperti kemampuan berpikir kritis, daya ingat, penguasaan kosakata, konsentrasi, dan kemampuan untuk memahami hubungan antarkata. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat platform pembelajaran berbasis web yang inovatif, interaktif, dan mudah digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran bahasa di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Metode ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk membuat web game edukasi dan menguji kemampuan mereka sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa di sekolah dasar. Tahap pertama adalah analisis. Pada titik ini, kebutuhan pengguna diidentifikasi; analisis karakteristik siswa MI Nurul Ummah Sekar dilakukan; dan penelitian literatur tentang kemampuan kognitif anak dan penggunaan game edukasi dalam proses pembelajaran dilakukan. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk memilih fitur dan materi untuk web game.

Tahap kedua adalah desain. Pada titik ini, perancangan sistem, antarmuka pengguna atau UI, alur permainan, dan pembuatan materi dan soal untuk game dilakukan. Web game yang dikembangkan terdiri atas tiga fitur utama, yaitu tebak kata, anagram, dan pasangan kata. Ketiga fitur tersebut dirancang untuk melatih kemampuan berpikir, meningkatkan penguasaan kosakata, daya ingat, konsentrasi, kemampuan menganalisis, serta memahami hubungan antarkata sebagai bagian dari kemampuan kognitif dalam pembelajaran bahasa. Dimaksudkan untuk membantu siswa mempelajari pemecahan masalah, daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis (Cuhazriansyah dkk, 2026).

Tahap ketiga adalah pertumbuhan. Pada titik ini, proses pembuatan web game yang dirancang dilakukan. Pembuatan halaman permainan, database soal, sistem penilaian, dan pengujian fungsi setiap fitur adalah semua bagian dari pengembangan. Model ADDIE dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran Ade Rahayu (2025).

Implementasi adalah tahap keempat. Pada saat ini, siswa MI Nurul Ummah Sekar menggunakan game online sebagai pendukung pembelajaran. Sebagai cara untuk mengetahui reaksi pengguna terhadap media yang dikembangkan, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan dan memainkan semua fitur game. Tahap terakhir adalah evaluasi. Ini

dilakukan untuk mengetahui apakah web game yang telah dikembangkan berguna atau tidak. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan dan memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran (Cuhanazriansyah dkk, 2025).

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung respons dan keterlibatan anak selama menggunakan web game edukasi. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui efektivitas penggunaan web game edukasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa web game edukasi Bahasa Indonesia yang dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di MI Nurul Ummah Sekar. Produk ini dapat diakses melalui browser web pada komputer, laptop, atau ponsel pintar tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Salah satu opsi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital adalah pengembangan media berbasis web. Metode ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini juga dibuat untuk digunakan sebagai alat belajar mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Web game edukasi memiliki UI (*user interface*) yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami untuk di MI Nurul Ummah Sekar. Siswa harus dapat menggunakan media secara mandiri dengan menggunakan warna yang cerah, ikon yang sederhana, dan navigasi yang mudah. Selain itu, setiap permainan memiliki sistem skor, jumlah jawaban benar, sisa soal, dan umpan balik yang diberikan segera setelah siswa menjawab pertanyaan. Karena siswa dapat melihat hasil yang diperoleh secara langsung dan terdorong untuk memperbaiki skor mereka, fitur ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Web game edukasi Bahasa Indonesia ini terdiri dari tiga fitur utama: tebak kata, anagram, dan pasangan kata. Fitur tebak kata bertujuan untuk membantu siswa memahami petunjuk, memperkaya kosakata mereka, dan menggunakan kemampuan berpikir mereka untuk menemukan jawaban yang tepat berdasarkan informasi yang diberikan. Fitur anagram bertujuan untuk membantu siswa menjadi lebih konsentrasi, lebih teliti, lebih mampu menganalisis susunan huruf, dan lebih dapat menyusun huruf secara acak. Selain itu, fitur pasangan kata bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat kata-kata melalui kegiatan mencocokkan dua kata yang saling berhubungan. Ini memungkinkan siswa untuk memahami hubungan antarkonsep dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketiga fitur tersebut dibuat berdasarkan gagasan belajar sambil bermain, yang membuat belajar lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Uji coba terbatas dilakukan setelah proses pengembangan web game edukasi selesai. Implementasi dilakukan di MI Nurul Ummah Sekar dengan melibatkan 29 siswa sebagai responden, yang terdiri atas 7 siswa kelas IV, 10 siswa kelas V, dan 12 siswa kelas VI. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan serta melihat bagaimana web game edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama pelaksanaan uji coba, seluruh siswa diberikan kesempatan untuk mencoba setiap fitur yang tersedia, yaitu tebak kata, anagram, dan pasangan kata.



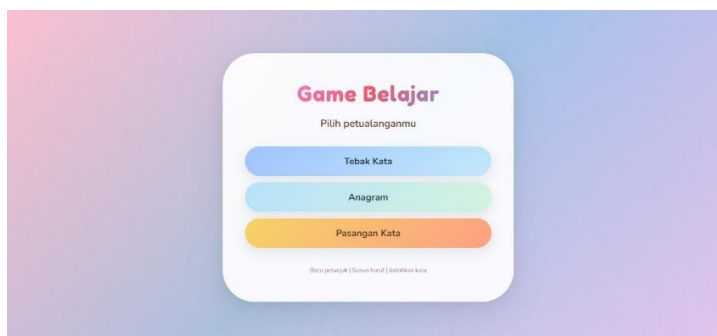
Gambar 1. Pelaksanaan Implementasi Web Game Edukasi di Kelas VI MI Nurul Ummah Sekar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai penggunaan game online edukasi. Sejak peluncuran media, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang besar dan aktif menyelesaikan setiap permainan yang tersedia. Siswa lebih terlibat dan lebih fokus selama proses pembelajaran karena konsep belajar sambil bermain, navigasi yang mudah, dan tampilan visual yang menarik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Zhang et al. (2023), yang menyatakan bahwa game edukasi digital dapat membantu siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. Siswa Mencoba Web Game Edukasi Bahasa Indonesia

Tampilan awal web game edukasi disusun secara sederhana agar mudah digunakan oleh siswa. Pada halaman utama tersedia tiga menu permainan yang dapat dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran, yaitu tebak kata, anagram, dan pasangan kata. Halaman utama web game edukasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 3. Tampilan Awal Web Game

Web game edukasi dicobakan pada siswa MI Nurul Ummah Sekar setelah proses pengembangan selesai. Implementasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana media yang

telah dikembangkan dapat digunakan untuk mengajar Bahasa Indonesia dan untuk mengetahui bagaimana siswa menggunakannya. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa, terdiri dari 7 siswa di kelas IV, 10 siswa di kelas V, dan 12 siswa di kelas VI. Selama kegiatan, para siswa diberi kesempatan untuk mencoba semua fitur yang tersedia di web game edukasi, sedangkan para peneliti mengamati partisipasi, antusiasme, dan respons siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase
IV	7	24,1%
V	10	34,5%
VI	12	41,4%
Total	29	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa 29 siswa dari MI Nurul Ummah Sekar dari tiga jenjang kelas digunakan web game edukasi. Siswa dari kelas IV, V, dan VI dipilih dengan tujuan untuk mempelajari penggunaan web game pada tingkat perkembangan yang berbeda. Peneliti memperoleh gambaran tentang kemudahan penggunaan media dan reaksi siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan dengan melibatkan lebih dari satu jenjang kelas.

Siswa menunjukkan antusiasme yang besar terhadap penggunaan web game edukasi selama proses implementasi. Sejak pengenalan media, sebagian besar siswa menunjukkan minat. Siswa lebih aktif mengikuti pelajaran jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional karena tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, dan konsep permainan yang interaktif. Tampak bahwa siswa ingin mencoba semua fitur yang tersedia dan memperoleh skor terbaik pada setiap permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat membantu siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Zhang et al. (2023), yang menyatakan bahwa game edukasi digital dapat membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Tabel 2. Hasil Observasi Implementasi Web Game Edukasi

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Antusiasme siswa	Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama menggunakan web game edukasi.
Keterlibatan siswa	Siswa aktif mencoba seluruh fitur permainan dan menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.
Penguasaan kosakata	Siswa mampu memahami serta menambah kosakata melalui fitur tebak kata dan pasangan kata.
Konsentrasi	Sebagian besar siswa mampu berkonsentrasi dengan baik saat menyelesaikan permainan anagram.
Daya ingat	Siswa mampu mengingat hubungan antarkata melalui aktivitas mencocokkan pasangan kata.
Respons terhadap media	Siswa menyatakan web game menarik, mudah digunakan, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

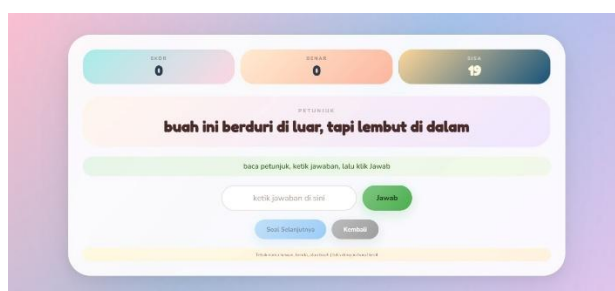
Seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 2, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan web game edukasi meningkatkan pengalaman belajar siswa. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam setiap permainan dan menunjukkan minat yang besar

terhadap materi yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Penggunaan media berbasis permainan tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran, tetapi juga dapat membuat kelas menjadi lebih menyenangkan, yang membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti aktivitas sepanjang waktu.

Setelah siswa mencoba semua fitur web game edukasi, peneliti mengamati tindakan siswa selama implementasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap fitur memberikan pengalaman belajar yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Melalui kegiatan bermain, siswa tidak hanya berinteraksi dengan media, tetapi mereka juga secara tidak langsung belajar mengingat informasi, menganalisis kata, memahami kosakata, dan mengaitkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu fitur yang paling menarik perhatian siswa adalah tebak kata. Siswa dalam permainan ini diminta untuk membaca instruksi yang ada dan kemudian mengetikkan jawaban yang tepat pada kolom yang disediakan. Setiap pilihan yang benar akan menambah skor, dan pilihan yang salah dapat diperbaiki untuk memberi siswa kesempatan untuk belajar dari kesalahan mereka. Sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memainkan permainan selama implementasi. Mereka terlihat sangat tertarik untuk membaca petunjuk, berbicara dengan teman mereka tentang soal yang dianggap sulit, dan mencoba menuliskan jawaban berdasarkan apa yang mereka ketahui. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal kosa kata tetapi juga mencoba memahami petunjuk yang diberikan sebelum memberikan jawaban yang tepat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa fitur tebak kata dapat membantu siswa memperkaya kosa kata mereka dan memahami makna kata dalam konteks tertentu. Setelah membaca petunjuk secara cermat, kebanyakan siswa dapat menjawab soal dengan benar. Adanya sistem skor langsung dan umpan balik mendorong siswa untuk menyelesaikan semua soal yang tersedia. Temuan tersebut sejalan dengan Hasanah and Gudnanto (2023) yang menyatakan bahwa game edukasi mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam memahami apa yang mereka pelajari.

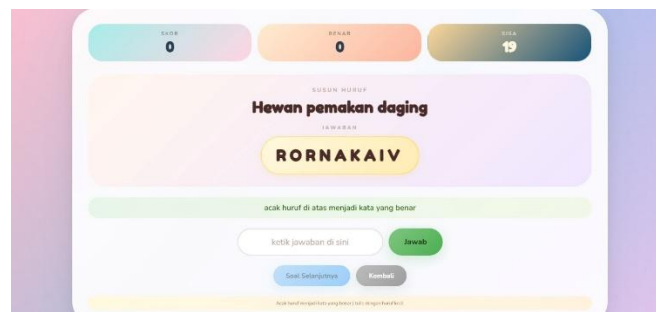


Gambar 4. Tampilan Fitur Tebak Kata

Anagram menuntut siswa untuk menyusun huruf-huruf yang telah diacak menjadi kata yang benar, yang berbeda dengan fitur tebak kata. Dalam aktivitas ini, siswa harus berkonsentrasi, memahami pola huruf, dan mengingat kosakata yang telah mereka pelajari sebelumnya. Beberapa siswa menunjukkan kesulitan menyusun huruf yang tersedia pada awal implementasi. Namun, setelah mencoba beberapa soal, siswa mulai memahami pola permainan dan mampu menyusun kata dengan lebih cepat. Ini menunjukkan bahwa semakin sering siswa menggunakan fitur anagram, semakin baik pula mereka mengenali susunan huruf dan menemukan jawaban yang tepat.

Anagram meningkatkan ketelitian siswa selain meningkatkan kemampuan berpikir mereka. Sebagian besar siswa tampaknya membaca susunan huruf secara berulang sebelum

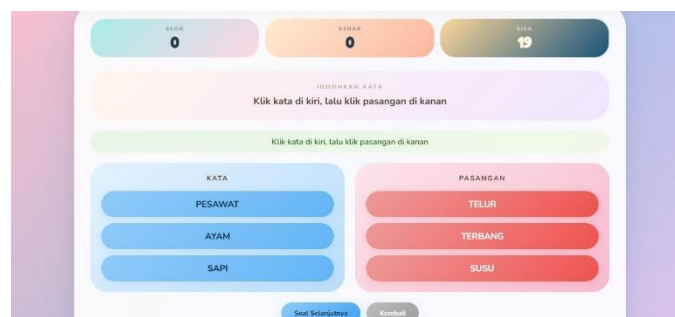
menuliskan jawaban dan mencoba mengaitkan huruf-huruf tersebut dengan kosakata yang mereka ketahui sebelumnya. Proses ini menunjukkan bagaimana siswa melakukan aktivitas analisis dasar sebelum membuat keputusan tentang jawaban yang tepat. Aktivitas pembelajaran seperti ini dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih sistematis daripada hanya menebak jawaban secara acak. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Humaida and Suyadi (2021), yang menyatakan bahwa game edukasi digital dapat membantu siswa menjadi lebih fokus, lebih konsentrasi, dan lebih mampu berpikir dengan lebih baik dengan cara yang interaktif.



Gambar 5. Tampilan Fitur Anagram

Pasangan kata adalah fitur berikutnya. Ini adalah permainan di mana siswa diminta untuk mencocokkan dua kata yang saling berhubungan. Mereka harus memilih kata di kolom sebelah kiri dan kemudian memasangkannya dengan kata yang sesuai di kolom sebelah kanan. Aktivitas ini meningkatkan daya ingat siswa dan membantu mereka memahami hubungan antarkata. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami aturan permainan dengan cepat, yang memungkinkan mereka menyelesaikan soal dengan cepat.

Sepertinya siswa lebih aktif mengaitkan ide-ide mereka dengan pilihan jawaban yang tersedia saat menggunakan fitur pasangan kata. Siswa dapat menghubungkan ayam dengan telur, pesawat dengan terbang, dan sapi dengan susu, sebagai contoh. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengingat kosa kata secara terpisah tetapi juga memahami hubungan makna antar kata. Kondisi ini meningkatkan daya ingat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep dasar pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan yang digabungkan dengan media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna daripada pembelajaran murni melalui ceramah atau membaca buku.



Gambar 6. Tampilan Fitur Pasangan Kata

Peneliti juga mencatat bagaimana siswa menggunakan web game edukasi di MI Nurul Ummah Sekar selama proses implementasi. Untuk mendukung temuan penelitian, dokumentasi digunakan. Seperti yang ditunjukkan oleh dokumentasi, siswa sangat terlibat

dalam setiap fitur. Sebagian besar siswa tampak fokus pada soal yang ditampilkan pada layar, berbicara dengan teman mereka ketika mereka menghadapi masalah, dan senang ketika mereka berhasil menyelesaikan permainan dengan skor yang baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa web game edukasi memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan serta mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi selama implementasi, menunjukkan bahwa penggunaan web game untuk mengajar Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh antusiasme siswa ketika mencoba setiap permainan, keberanian siswa untuk mencoba lagi jika jawaban yang diberikan salah, dan peningkatan interaksi siswa selama proses belajar. Web game memberi siswa kesempatan untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Ini membedakan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh pemahaman melalui proses berpikir dan pemecahan masalah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Zhang et al. (2023), yang menyatakan bahwa game edukasi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena mereka membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, siswa tampak lebih fokus pada materi yang disajikan pada layar selama implementasi. Siswa dimotivasi untuk menyelesaikan setiap permainan hingga selesai berkat sistem skor yang menarik dan umpan balik langsung.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan web game edukasi juga berdampak positif pada peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Ini terutama berlaku untuk penguasaan kosakata, daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan untuk memahami hubungan antarkata. Dalam fitur tebak kata, siswa dilatih untuk memahami petunjuk dan mengaitkannya dengan kosakata yang telah mereka pelajari sebelumnya. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berpikir sejenak sebelum memberikan jawaban sehingga mereka secara bertahap belajar memahami arti kata. Hasil ini mendukung penelitian Hasanah and Gudnanto (2023) yang menyatakan bahwa game edukasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Anagram, di sisi lain, menjadi lebih sulit bagi siswa karena mereka harus menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Dalam aktivitas ini, siswa harus berkonsentrasi, memahami pola huruf, dan menganalisis berbagai kemungkinan jawaban sebelum membuat keputusan. Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih cepat menyelesaikan permainan setelah beberapa kali mencoba. Hal ini menunjukkan bahwa latihan berulang dengan media permainan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Humaida and Suyadi (2021), yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis game, melalui aktivitas belajar yang interaktif, dapat meningkatkan konsentrasi, fokus, dan kemampuan berpikir siswa.

Siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam mencocokkan kata-kata yang memiliki hubungan makna dalam fitur pasangan kata. Karena aktivitas ini membantu siswa menghafal kosa kata dan memahami hubungan antara konsep, mereka lebih memahami konsep pembelajaran. Siswa belajar menghubungkan informasi yang telah mereka pelajari dengan yang baru melalui permainan ini. Ini meningkatkan proses pembelajaran mereka. Karena sistem memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, siswa tampak lebih percaya diri ketika berhasil menemukan pasangan kata yang tepat.

Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa MI Nurul Ummah Sekar memiliki kemampuan untuk menggunakan web game edukasi Bahasa Indonesia sebagai alat pembelajaran interaktif. Media yang dibuat tidak hanya membantu guru menyampaikan pelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih aktif, membuat mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa game online, sebagai contoh, dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa implementasi web game edukasi Bahasa Indonesia memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui fitur tebak kata, anagram, dan pasangan kata, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif melalui aktivitas bermain yang edukatif. Oleh karena itu, web game edukasi yang dikembangkan berpotensi menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan kemampuan kognitif dalam aspek penguasaan kosakata, daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan memahami hubungan antarkata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa web game edukasi Bahasa Indonesia yang dikembangkan melalui metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE berhasil diimplementasikan sebagai media pembelajaran interaktif di MI Nurul Ummah Sekar. Web game ini terdiri atas tiga fitur utama, yaitu tebak kata, anagram, dan pasangan kata, yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia melalui aktivitas belajar sambil bermain. Tampilan yang menarik, antarmuka yang sederhana, serta kemudahan dalam penggunaan membuat web game dapat digunakan dengan baik oleh siswa selama proses pembelajaran.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang positif terhadap penggunaan web game edukasi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam menyelesaikan setiap permainan yang tersedia. Fitur tebak kata membantu meningkatkan penguasaan kosakata dan kemampuan memahami petunjuk, fitur anagram melatih konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan menganalisis susunan huruf, sedangkan fitur pasangan kata membantu meningkatkan daya ingat serta kemampuan memahami hubungan antarkata. Selain itu, penggunaan web game edukasi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui semangat siswa dalam mencoba setiap fitur, keinginan untuk memperoleh skor terbaik, serta kesediaan untuk mengulang permainan ketika jawaban yang diberikan belum tepat.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi web game edukasi Bahasa Indonesia dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti penguasaan kosakata, daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan analisis, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, web game edukasi berpotensi untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. 2025. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis Dan Tahapan." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4(3): 459–70. doi:10.54259/diajar.v4i3.5092.
- Berliana, Dinda, Isti Rusdiyani, and Cucu Atikah. 2024. "Game Edukasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8(1): 201–10. doi:10.31004/obsesi.v8i1.5913.
- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Ainindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarok, M. F. (2025). Gamifikasi dalam Pendidikan. *NABA EDUKASI INDONESIA*.
- Cuhanazriansyah, M. R., Junarti, J., Amir, D. R., Hidayad, A. A., Irhadanto, B., Mayasari, N., & Suriyah, P. (2026). PEMBERDAYAAN LITERASI ANAK DISABILITAS MELALUI KAMUS INTERAKTIF ADAPTIF: PROGRAM PENDAMPINGAN DI DESA SUMBANG, BOJONEGORO. *Journal of Educational Research and Community Service*, 2(2), 76-85.
- Hasanah, Uswatun, and Gudnanto Gudnanto. 2023. "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." *Khazanah Pendidikan* 17(2): 73. doi:10.30595/jkp.v17i2.17650.
- Humaida, Rifka Toyba, and Suyadi Suyadi. 2021. "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT." *Aulad: Journal on Early Childhood* 4(2): 78–87. doi:10.31004/aulad.v4i2.98.
- Ishak, Shahrul Affendi, Umi Azmah Hasran, and Rosseni Din. 2023. "Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance." *Education Sciences* 13(2). doi:10.3390/educsci13020102.
- Jannah, Faridahtul, Shofia Hattarina, and Dyah Ariyanti. 2023. "The Implementation of Educational Games as a Digital Learning Culture in Elementary School Learning." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(5): 5523–30. doi:10.31004/obsesi.v7i5.5127.
- Mahmud Muhammad Sofwan. 2023. "Influence of Game-Based Learning in Mathematics Education on the Students." *Frontiers in Psychology* Volume 14(2023).
- Seli, Seli_marlita, Tri Wahyuningsih, and Fachrul Rozie. 2025. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Game Edukasi Anak Cerdas Pada Kelompok B Di TK Tunas Rimba 1 Samarinda." *Early Childhood Journal* 4(2): 96–105. doi:10.30872/ecj.v4i2.4333.
- Zhang, Yufan, Nurul Nadwa Zulkifli, Ahmad Fauzi Mohd Ayub, and Zewen Shang. 2023. "Analysis to Creation: Using the ADDIE Model to Develop an Educational Game for Children." *31st International Conference on Computers in Education, ICCE 2023 - Proceedings* 1: 621–23. doi:10.58459/icce.2023.1043.