

Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar

¹Yogi Ageng Sri Legowo, ²Nimas Puspitasari, ³Yolla Shintya, ⁴Lilies Nur Alimatul Baligh,

⁵Jodi Nugroho Setiyawan

agengyogi0@gmail.com

^{1,2,3,4,5}Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman Guppi

ABSTRAK

Pengembangan gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak lepas dari identifikasi karakter permainan siswa sekolah dasar. Pemilihan jenis, unsur dan elemen permainan dalam gamifikasi lebih sering didasari oleh asumsi pengembang, atau guru bukan siswa. Hal ini tentu saja kurang tepat, mengingat penerapan unsur game ini diharapkan dapat memunculkan motivasi dari dalam siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik permainan siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskripsi kuantitatif dengan melibatkan 155 siswa sebagai sampel dari kelas 3 dan kelas 5 SD di 3 (tiga) sekolah dasar yang berbeda. Teknik sampling yang dipilih adalah teknik Purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) jenis permainan yang dimainkan siswa sekolah dasar adalah game dengan aturan, bermain peran, fungsional, dramatis konstruktif, dan memanipulasi objek; (2) Jumlah permainan yang dimainkan siswa sebanyak 80 jenis permainan, 46 jenis permainan berbasis android, 32 jenis permainan berbasis non-android dan non elektronik, dan 2 jenis lainnya menggunakan media elektronik non android; (3) mayoritas siswa (96 siswa) tertarik dengan permainan berbasis android dengan alasan menggunakan multimedia yang menarik dan seru, Interaktif, dapat dimainkan banyak orang dan komunikatif.

Kata kunci: karakter permainan siswa SD, jenis permainan, bermain game

Gamification: Identification of Kinds of Elementary School Students' Games

ABSTRACT

The development of gamification in learning in elementary schools cannot be separated from the identification of the play characters of elementary school students. The selection of types, elements and game elements in gamification is more often based on the assumptions of the developer, or the teacher, not the student. This is of course not quite right, considering that the application of game elements is expected to generate motivation from within students to be active in learning. This study aims to identify the characteristics of student play in elementary schools. The research method used was quantitative descriptive research involving 155 students as a sample from grade 3 and grade 5 elementary school in 3 (three) different elementary schools. The selected sampling technique is purposive sampling technique. The results showed that: (1) the types of games played by elementary school students were games with rules, role playing, functional, constructive dramatic, and manipulating objects; (2) The number of games played by students was 80 types of games, 46 types of games based on Android, 32 types of games based on non-Android and non-electronics, and 2 other types using non-Android electronic media; (3) the majority of students (96 students) are interested in android-based games on the grounds that they use multimedia that is interesting and exciting, interactive, can be played by many people and is communicative.

Keywords: elementary school student game characters, game types, playing games

PENDAHULUAN

Bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan siswa, terutama siswa sekolah dasar. Motivasi dari dalam yang tinggi yang ditunjukkan oleh aktivitas bermain membuat anak betah bermain dalam waktu yang lama. Menurut laporan Kominfo, tercatat sebesar 78,8% dari warga Indonesia (dari berbagai usia) secara sukarela (motivasi internal) untuk menonton materi *gaming* dari berbagai *platform*. Enam faktor penyebab seseorang menyukai permainan yaitu: (1) kebebasan; (2) pilihan yang beragam; (3) elemen-elemen permainan yang menarik; (4) *interface*; (5) tantangan; dan (6) aksesibilitas, terus berkembang dan modern (Kominfo.go.id, [2022](#)).

Melihat tingginya motivasi dari dalam anak untuk bermain game, banyak penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di dalam kelas. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan permainan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran baik permainan berbentuk permainan tradisional, maupun permainan berbasis online/ modern (Rahyuni et al., [2021](#)).

Bermain merupakan aktivitas yang umum ditemukan pada anak dan memiliki banyak manfaat bagi perkembangan psikologi anak. Bermain dapat mengembangkan kemampuan psikomotorik, sosial, kognitif, menumbuhkan emosi positif dan motivasi untuk aktif dalam kegiatan (GÖK et al., [2020](#)). Meskipun demikian, tidak semua guru memandang bermain sebagai aktivitas yang positif. Dalam suatu penelitian (Akinci & Yildirim, [2021](#)) menemukan bahwa ada perbedaan signifikan antara persepsi guru senior (>36 tahun) dengan guru baru (<25 tahun). Hal sama dikemukakan oleh Bozan yang menemukan bahwa terdapat perbedaan persepsi guru terhadap permainan yang signifikan antara guru dengan usia 20-30 dan guru dengan usia lebih dari 40 tahun. Guru usia dibawah 30 tahun lebih terbuka terhadap penerapan permainan dalam pembelajaran dibandingkan guru usia di atas 40 tahun. Guru usia di bawah 30 tahun memiliki pengetahuan tentang permainan dan pemanfaatannya dalam pembelajaran, sedangkan guru senior lebih menekankan pada pengalaman mengajar mereka (Howard & McInnes, [2013](#)). Dalam penerapan permainan dalam pembelajaran, persepsi guru ini sangat penting karena guru memiliki peran dalam memastikan siswa memperoleh manfaat dari permainan dan membimbing jalannya permainan (Ismiyanti, [2020](#)).

Tantangan pemanfaatan permainan dalam pembelajaran (gamifikasi) saat ini lebih besar dibandingkan masa lalu, karena perkembangan teknologi dan informasi bergerak lebih cepat dan memberikan lebih banyak pilihan permainan. Mulai tahun 2001, minat permainan semakin tinggi dengan munculnya permainan online di Indonesia modern (Kominfo.go.id, [2022](#)). Pada tahun 2009, setelah munculnya ponsel *touchscreen*, disusul berkembangnya permainan berbasis ponsel tahun 2010, semua orang dapat bermain *game online* pada ponsel mereka kapanpun dan dimanapun. *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association* (MMA) melaporkan ada 60 juta pengguna game mobile di Indonesia tahun 2018 dan akan semakin bertambah banyak seiring perkembangan jumlah dan kualitas permainan berbasis ponsel (Finlay et al., [2022](#); Khodeir, [2018](#); Leidl et al., [2020](#); Li et al., [2019](#); Rasheed et al., [2020](#)).

Perkembangan dunia permainan yang tinggi tersebut dapat berdampak positif namun juga berdampak negatif. Kontrol yang kurang baik dari diri sendiri dan orang tua menyebabkan anak lebih mudah menjadi korban dari dampak buruknya permainan (Ismiyanti & Permatasari, [2021](#)). Beberapa penelitian ditemukan bahwa bermain yang tidak terkontrol atau berlebihan (kecanduan) dapat berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar (Sukma et al., [2022](#)); menurunkan aktivitas belajar siswa (Koi et al., [2017](#)); pembelajaran matematika (Ramadhan, [2020](#)); bahkan dapat berpengaruh negatif terhadap kesehatan, terutama kesehatan mata, yaitu astenopia (Anggraeni, [2017](#)); menjadi stimulan perkembangan emosi dan sosial yang negatif seperti mudah marah, lebih agresif dan antisosial (Paremeswara & Triana Lestari, [2021](#)).

Tingginya resiko permainan berbasis online yang tidak terkontrol juga diparah dengan rendahnya kesadaran negara untuk menyediakan taman bermain atau fasilitas bermain bagi anak yang edukatif dan aman terhadap perkembangan anak. Tidak hanya di Indonesia, berdasarkan penelitian dari Inggris dan Amerika Serikat mencatat adanya penurunan alokasi waktu bermain anak di taman bermain dan ketidakcukupan taman bermain (Gray, [2014](#)). Tekanan kurikulum akademik dan ujian ikut menurunkan kesempatan siswa untuk bermain di sekolah. Hal ini tentu saja bertolak belakang dengan hasil penelitian Trudeau & Shephard yang menemukan bahwa dengan banyak mengalokasikan waktu bermain kepada siswa tidak akan menyebabkan penurunan prestasi akademik mereka. Tentunya, pengembangan permainan di sekolah harus dikontrol dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa (Türkoğlu, [2019](#)). Tantangan yang lebih besar adalah pada

bagaimana cara menerapkan unsur-unsur permainan yang membelajarkan namun juga disenangi (memberikan motivasi) siswa. Guru dapat memberikan pilihan-pilihan permainan yang membelajarkan tanpa mengurangi unsur menyenangkan dari aktivitas tersebut.

Penerapan game dalam pembelajaran secara umum membedakan pengertian antara “*just play*” dengan gamifikasi. *Just play* dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan bermain yang hanya untuk memperoleh kesenangan tanpa ada unsur belajar (Cahyaningtyas et al., [2022](#)). Sedangkan gamifikasi adalah pengintegrasian atau memasukkan unsur-unsur dan atau elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Gamifikasi merupakan usaha untuk mengangkat kembali konsep *edutainment*, yaitu proses pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur (Granic et al., [2014](#)). Siswa akan lebih aktif belajar melalui kegiatan-kegiatan yang dirancang menjadi menarik dan menyenangkan. Anak-anak (siswa SD) lebih memilih untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan. Dalam penelitian mengungkapkan bahwa permainan terbukti meningkatkan waktu konsentrasi, dan kinerja akademik.

Siswa akan belajar lebih efektif melalui proses belajar yang positif dan interaksi yang tinggi terhadap lingkungan sekitar atau dengan objek di sekitar mereka. Vygotsky menyatakan bahwa faktor kematangan bukan satu-satunya yang mempengaruhi penguasaan pengetahuan, namun juga interaksi anak dengan lingkungan mereka. Hal sama juga diungkapkan oleh Bruner, bahwa dengan memberikan kesempatan anak untuk memanipulasi objek anak akan belajar lebih banyak (Koi et al., [2017](#)).

Gamifikasi memiliki 4 tahap, yaitu (1) Identifikasi karakteristik siswa; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) identifikasi permainan yang sesuai; dan (4) membuat konten permainan. Identifikasi karakteristik siswa meliputi umur siswa, kelas/tingkatan siswa, komposisi jenis kelamin /gender, kemampuan kognitif, pola interaksi sosial dan emosional serta potensi kinerja siswa. Sedangkan identifikasi permainan yang sesuai meliputi karakteristik permainan yang disukai siswa dilihat dari jenis permainan, elemen permainan yang digunakan, unsur-unsur permainan yang dan identifikasi potensi permainan sebagai media membelajarkan (Kiryakova et al., [2014](#)).

Menjadi hal mendasar bagi penelitian di bidang gamifikasi untuk mengidentifikasi permainan yang sesuai dengan perkembangan dan minat siswa. Setidaknya identifikasi awal yang dilakukan yaitu mengidentifikasi jenis permainan

disuka, untuk memastikan siswa tetap termotivasi untuk aktif belajar dan memastikan unsur menyenangkan selalu hadir dalam setiap kegiatan. Dengan mengidentifikasi permainan yang sering dimainkan oleh siswa, peneliti atau guru dapat mengetahui keterampilan individu dan karakteristik permainan apa yang dapat dioptimalkan dalam pembelajaran tersebut, terutama perbedaan individu dan gender siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian secara mendalam tentang karakteristik dan unsur apa saja yang membuat siswa begitu tertarik dengan permainan dan mengalokasikan waktu mereka setiap hari pada aktifitas bermain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif (Ismiyanti & Handoyo, [2021](#)). Metode penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menggambarkan suatu kondisi melalui angka secara objektif. Lokasi penelitian berada di tiga sekolah dasar di Ungaran Timur yaitu: (1) SD N Kawengen 01, (2) SD N Susukan 01, dan (3) SD N Beji 02. Penentuan ketiga sekolah tersebut didasarkan pada penyebaran lokasi dan karakter sekolah yang dianggap dapat mewakili populasi. SD N kawengen 01 terletak pada bagian paling timur kecamatan Ungaran Timur, SD N Susukan 01 berada pada pertengahan wilayah kecamatan Ungaran Timur dan SD N Beji terletak pada bagian paling barat pada wilayah kecamatan Ungaran Timur. Data diperoleh melalui angket, wawancara mendalam dan kajian literatur berkaitan dengan permainan yang dimainkan oleh siswa. Penelitian dilakukan pada bulan 4-22 Juli 2022 dengan sampel sebanyak 155 siswa yang terdiri dari 64 siswa kelas 3 SD dan 91 siswa kelas 5 SD. Metode sampling yang digunakan adalah metode purpose sampling dengan tujuan mewakili kelas rendah dan kelas tinggi. Di samping itu dengan karakter siswa SD yang masih memiliki keterbatasan dalam menjawab pertanyaan dari angket dan wawancara sehingga akan sangat tepat jika kelas rendah diwakili oleh kelas yang paling tinggi, yaitu kelas 3. Teknik analisis data menggunakan metode analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

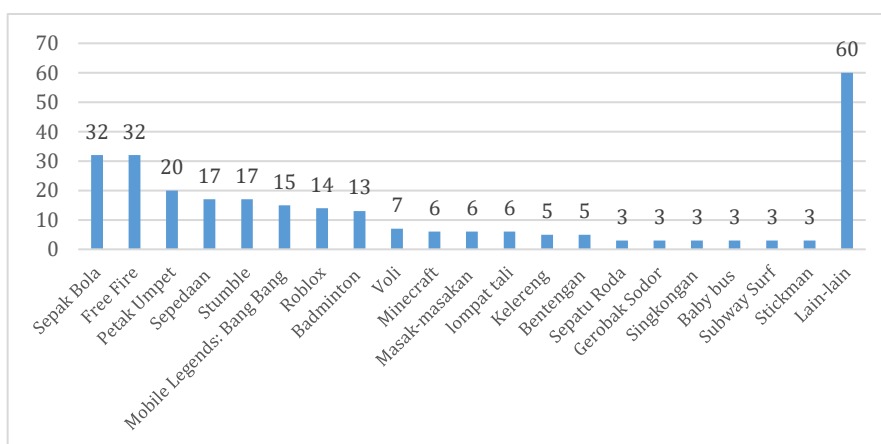
Jenis dan Karakter Permainan Siswa Sekolah Dasar

Salah satu tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi karakteristik permainan yang dimainkan oleh siswa. Karena dalam memilih jenis permainan atau elemen yang diintegrasikan, guru harus mempertimbangkan karakteristik dari

masing-masing permainan, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Smilansky mengelompokkan bermain menjadi empat jenis, yaitu (1) fungsional, penjelajahan dan eksplorasi peluang; (2) konstruktif, menjelajah dan memanipulasi objek; (3) dramatis, eksplorasi dan bermain peran; dan (4) *game* dengan aturan. Jabbar mengidentifikasi dimensi dunia game terdiri dari tipe permainan, genre permainan, platform permainan dan fitur teknis permainan (Anggraeni, 2017).

Berdasarkan penelitian, ditemukan jenis permainan yang dimainkan siswa sekolah dasar adalah game dengan aturan, bermain peran, fungsional, dramatis konstruktif, dan memanipulasi objek. Meskipun sama-sama memiliki jenis permainan yang sama, terlihat gender menentukan perbedaan permainan yang dimainkan siswa. Terutama terlihat pada jenis permainan bermain peran. Siswa laki-laki lebih banyak memainkan permainan berlatar peperangan dan kompetisi, sedangkan siswa perempuan lebih banyak memainkan jenis permainan bermain peran berlatar memasak, dekorasi dan kolaborasi.

Jenis permainan yang dimainkan siswa cukup bervariasi, setidaknya tercatat sebanyak 80 permainan. Dari 80 permainan tersebut, 46 permainan teridentifikasi sebagai permainan berbasis android, 2 permainan berbasis elektronik non android dan 32 permainan berbasis non android dan non elektronik. Terdapat 8 permainan favorit (lebih dari 10 siswa memainkan), yaitu: (1) sepak bola; (2) Free Fire; (3) petak umpet; (4) bermain sepeda; (5) Stumble; (6) Mobile Legend: Bang Bang; (7) Roblox; dan (8) Badminton. Data lengkap permainan dan jumlah siswa yang memainkan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Nama Permainan dan Jumlah Siswa yang Memainkan

Data tersebut setidaknya teridentifikasi 20 permainan paling banyak peminatnya dan deskripsi dimensi permainan tersebut sesuai dengan tabel 1.

Tabel 1. Karakter Permainan dan Jumlah Siswa yang Memainkan

No.	Nama Permainan	Jenis Permainan	Dimensi Permainan			
			Tipe Permainan	Genre Permainan	Platform Permainan	Fitur Teknis Permainan
1	Sepak Bola	Game dengan aturan	Sports	Sports	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
2	Free Fire	Bermain peran	Action (Survival shooter)	Action	Mobile, online	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
3	Petak Umpet	Game dengan aturan	Permainan Tradisional	Role Playing	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
4	Sepedaan	Fungsional	Sports	Sports	non-digital	Singleplayer, multiplayer
5	Stumble	Dramatis	Fighting	Fantasi, Drama	Mobile, online	Multiplayer, kompetitif
6	Mobile Legends: Bang Bang	Dramatis, bermain peran	Moba, fighting	Fantasi, Drama	Mobile, online	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
7	Roblox	Konstruktif dan Dramatis	racing, simulasi	Role Playing	Mobile, online	singleplayer atau multiplayer
8	Badminton	Game dengan aturan	Sports	Sports	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
9	Voli	Game dengan aturan	Sports	Sports	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
10	Minecraft	Dramatis, memanipulasi objek	Adventure, RPG, Strategy	Fantasi, Drama	Mobile, online	Singleplayer, multiplayer
11	Masak-masakan	Bermain peran	Simulasi	role playing	non-digital	Singleplayer, multiplayer
12	lompat tali	Game dengan aturan	Sports	Sports	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
13	Kelereng	Game dengan aturan	Permainan Tradisional	sports	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
14	Bentengan	Game dengan aturan, Bermain peran	Permainan Tradisional	Strategi	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
15	Sepatu Roda	Fungsional	Sports	Sports	non-digital	Singleplayer, multiplayer
16	Gerobak Sodor	Game dengan aturan	Permainan Tradisional	Strategi	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
17	Singkongan	Game dengan aturan	Permainan Tradisional	Strategi	non-digital	Multiplayer, kolaboratif, kompetitif
18	Baby bus	Memanipulasi objek, bermain peran	RPG	Role playing	Mobile, online	singleplayer
19	Subway Surf	Memanipulasi objek, eksplorasi	RPG, actions	Fantasi, Drama	Mobile, online	Singleplayer
20	Stickman	Bermain peran	RPG, simulasi	Fantasi, Drama	Mobile, online	Singleplayer, multiplayer

Motivasi Siswa dalam Bermain

Meskipun masih asing terdengar, motivasi bermain siswa perlu menjadi kajian yang serius, karena motivasi ini dapat diturunkan dalam aktivitas belajar siswa. Motivasi memiliki 2 fungsi utama yaitu memberikan arahan dan meningkatkan aktifitas. Dengan melakukan gamifikasi, diharapkan motivasi intrinsik siswa dapat dipertahankan dan akan membuat siswa dapat secara otomatis belajar dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan menantang seperti halnya ketika melakukan aktifitas bermain. Berdasarkan penelitian diperoleh data bahwa motivasi siswa bermain antara lain: (1) tertarik dengan multimedia; (2) tertarik dengan permainan yang interaktif; (3) dapat berkomunikasi dengan orang banyak; dan tertarik dengan *mini game* dan tantangan yang diberikan.

Sebanyak 135 siswa (87,10%) memainkan permainan dengan jenis multiplayer. Permainan multiplayer adalah permainan yang dimainkan dengan banyak pemain (lebih dari satu). Siswa memiliki alasan tersendiri ketika memainkan permainan berkelompok ini, yaitu: (1) dapat berkomunikasi dengan teman; (2) dapat bekerja sama dan saling membantu; (3) memiliki banyak teman bahkan dari daerah lain (karena permainan dimainkan secara *online*); dan (4) lebih banyak kemungkinan dan strategi yang bisa dilakukan. Secara tidak langsung data tersebut memberikan informasi bahwa siswa membutuhkan lingkungan sosial yang nyaman bagi mereka dan permainan memberikan lingkungan bersosial yang lebih luas. Piaget menyatakan bahwa anak belajar abstraksi objek, memahami simbol dan kemampuan sosial yang baik melalui aktifitas bermain. Permainan juga memberikan motivasi bersosial dan keterampilan sosial (Türkoğlu, [2019](#)).

Salah satu hal menarik dalam wawancara mendalam, ditemukan bahwa siswa telah memiliki capaian sendiri dalam setiap permainan. Salah satu contoh adalah mencapai level tertentu atau memperoleh *item* tertentu dalam permainan. Di samping itu, siswa tertarik dengan *reward* yang diberikan oleh permainan baik yang diberikan saat memperoleh capaian tertentu maupun secara periodik pada *mini game* yang diberikan pada waktu terjadwal maupun bersifat kejutan. Karena perlu disadari bahwa untuk mencapai keberhasilan gamifikasi penting bagi guru untuk memberikan motivasi siswa untuk memainkan permainan itu. Motivasi dipengaruhi oleh apa yang disebut “aliran” permainan. Aliran (*flow*) ini berkaitan dengan keseimbangan antara keterampilan dan tantangan. Jika keseimbangan ada, pemain akan berkembang menjadi semakin baik dan termotivasi untuk menghadapi tantangan yang lebih besar dan semakin terlibat ke dalam permainan (GÖK et al., [2020](#)). Dengan membawa aliran

ini, guru dapat memberikan pengalaman menyenangkan dalam mengerjakan soal atau melaksanakan aktivitas pembelajaran matematika yang lain. Dalam penelitian menunjukkan bahwa siswa akan mendapatkan manfaat dari permainan dan akan senang untuk melakukan aktivitasnya dalam lingkungan yang memotivasi mereka serta memaksa mereka menghadapi operasi matematika saat bermain (Granic et al., [2014](#)).

Kebanyakan siswa bertahan pada permainan tertentu dengan begitu lama karena adanya fasilitas *mini game*. *Mini game* ini berisi dengan permainan-permainan sederhana atau dengan peraturan yang dimodifikasi agar tidak menimbulkan rasa bosan. Dalam suatu waktu, kebanyakan permainan berbasis online mengadakan suatu *event* tertentu dan berbatas waktu sesuai dengan kondisi saat itu. Hadiah yang diberikan juga bersifat unik (hanya diperoleh saat event berlangsung) sehingga siswa termotivasi untuk mengoleksi hadiah tersebut. Hadiah yang sifatnya unik ini terbukti meningkatkan nilai dari hadiah tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa jenis permainan yang dimainkan siswa sekolah dasar adalah game dengan aturan, bermain peran, fungsional, dramatis konstruktif, dan memanipulasi objek. Jumlah permainan yang dimainkan oleh siswa sekolah dasar di tiga sekolah sebanyak 80 permainan yang terdiri dari 46 jenis permainan berbasis android, 32 jenis permainan berbasis non-android dan non elektronik, dan 2 jenis lainnya menggunakan media elektronik non android. Dari 32 jenis permainan berbasis non-android, sebanyak 10 permainan tradisional masih dimainkan siswa dan 7 permainan berbasis role playing. Dari penelitian juga diperoleh data bahwa 109 siswa (70,32%) memainkan permainan berbasis android atau mobile. Hal ini akan menjadi pertimbangan tentang platform gamifikasi yang sesuai bagi siswa.

Sebanyak 96 siswa (61,94%) tertarik dengan permainan dengan alasan menggunakan multimedia yang menarik dan seru, Interaktif, dapat dimainkan banyak orang dan komunikatif. Sebanyak 135 siswa (87,10%) bermain menggunakan fitur bermain multiplayer dengan alasan yang teridentifikasi: (1) dapat berkomunikasi dengan teman; (2) dapat bekerja sama dan saling membantu; (3) memiliki banyak teman bahkan dari daerah lain (karena permainan dimainkan secara *online*); dan (4) lebih banyak kemungkinan dan strategi yang bisa dilakukan. Berdasarkan penelitian diperoleh data bahwa motivasi siswa bermain antara lain: (1)

tertarik dengan multimedia; (2) tertarik dengan permainan yang interaktif; (3) dapat berkomunikasi dengan orang banyak; dan tertarik dengan *mini game* dan tantangan yang diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Kawengen 01, SD Negeri Susukan 01 dan SD Negeri Beji 02 yang telah memberikan izin bagi kami untuk melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

DAFTAR PUSTAKA

- Akinci, A. Y., & Yildirim, M. (2021). Game perception in primary school teachers (Isparta example). *Revista on Line de Política e Gestão Educacional*, 2212–2225. <https://doi.org/10.22633/rpge.v25i3.15839>
- Anggraeni, R. (2017). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEJADIAN ASTENOPIA PADA PELAJAR SMA KOTA MEDAN. *JURNAL ILMIAH FARMASI IMELDA*, 1(1), 7–10.
- Cahyaningtyas, A. P., Ismiyanti, Y., & Salimi, M. (2022). A Multicultural Interactive Digital Book: Promoting Tolerance and Multiculturalism to Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 4079–4096.
- Finlay, M. J., Tinnion, D. J., & Simpson, T. (2022). A virtual versus blended learning approach to higher education during the COVID-19 pandemic: The experiences of a sport and exercise science student cohort. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 30, 100363.
- GÖK, M., İNAN, M., & AKBAYIR, K. (2020). Examining mobile game experiences of prospective primary school teachers and their game designs about teaching math. *İlköğretim Online*, 641–666. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.693115>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Gray, P. (2014). *Free to Learn: Why unleashing the instinct to play will make our children happier, more self-reliant and better students for life*. Routledge.
- Howard, J., & McInnes, K. (2013). The impact of children's perception of an activity as play rather than not play on emotional well-being. *Child: Care, Health and Development*, 39(5), 737–742. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2012.01405>.
- Ismiyanti, Y., & Handoyo, E. (2021). Analisis Persepsi Dosen dan Mahasiswa terhadap Penerapan Model Kewirausahaan Berbasis Karakter. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 79–86.
- Ismiyanti, Y., & Permatasari, N. D. (2021). The effect of pictorial story media on critical thinking of grade 4 SDN 1 Pendem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 118–128.
- Khodeir, L. M. (2018). Blended learning methods as an approach to teaching project management to architecture students. *Alexandria Engineering Journal*, 57(4), 3899–3905.
- Kiryakova, G., Lina Yordanova, & Nadezhda Angelova. (2014). *Gamifikasi in Education*.
- Koi, S., Ni Luh Putu Eka Sudiwati, & Lasri. (2017). PENGARUH PERMAINAN GAME

- ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH KELAS III DAN IV SDN MERJOSARI 1 MALANG. *Nursing News*, 2(1), 324–332.
- Kominfo.go.id. (2022). *Industri Gaming dan Esports Melaju Pesat, Kominfo Buka Kelas*. <https://Aptika.Kominfo.Go.Id/>.
- Leidl, D. M., Ritchie, L., & Moslemi, N. (2020). Blended learning in undergraduate nursing education—A scoping review. *Nurse Education Today*, 86, 104318.
- Li, C., He, J., Yuan, C., Chen, B., & Sun, Z. (2019). The effects of blended learning on knowledge, skills, and satisfaction in nursing students: A meta-analysis. *Nurse Education Today*, 82, 51–57.
- Paremeswara, M. C., & Triana Lestari. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosional Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Rahyuni, Muhammad Yunus, & Sundari Hamid. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70.
- Ramadhan, I. (2020). PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7840>.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, 103701.
- Sukma, R. R., Ismiyanti, Y., & Ulia, N. (2022). Pengaruh Blended Learning dengan model Flipped Classroom berbantuan video terhadap hasil belajar kognitif kompetensi IPA kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 142–156.
- Türkoğlu, B. (2019). The Effect of Educational Board Games Training Programme on the Social Skill Development of the Fourth Graders. *İlköğretim Online*, 1326–1344. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.612180>.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be constructed as a potential conflict of interest.