

**Efektivitas Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran
Daring : Systematic Literatur Review**

Ahkamsyadid Yusmaputra Salim¹, Shaumi Rani², Sitti Saum Sayidaturrahmah³,
Dany Wijaya Kesuma⁴

^{1,2,3,4} Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Malang

Alamat e-mail : ¹ahkamsyadid.yusmaputra.2401218@students.um.ac.id,

²shaumi.rani.2401218@students.um.ac.id ,

³sitti.saum.2401218@students.um.ac.id,

⁴dany.wijaya.2401218@students.um.ac.id

ABSTRACT

The problem faced in online learning is the low student engagement, which can affect their learning outcomes. Gamification, as an innovative approach, is expected to improve student motivation and participation in the online learning environment. This study aims to review the effects of gamification on student engagement, focusing on intrinsic and extrinsic motivation during online learning. The method used is a systematic review of articles relevant to this topic. The article review process involves examining studies that identify various elements of gamification, such as incentives, competition, collaboration, and formative assessment, and their impact on student engagement and motivation. The expected result of this research is to provide insights into how gamification can enhance student engagement, as well as to identify the most effective gamification elements in the context of online learning. Additionally, this study aims to offer practical recommendations for educators on how to implement gamification to improve learning effectiveness.

Keywords: Gamification, Student Engagement, Intrinsic Motivation, Extrinsic Motivation, Online Learning.

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran daring adalah rendahnya keterlibatan siswa, yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Gamifikasi, sebagai pendekatan inovatif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam lingkungan pembelajaran online. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau efek gamifikasi terhadap keterlibatan siswa, dengan fokus pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik selama pembelajaran daring. Metode yang digunakan adalah tinjauan sistematis terhadap artikel-artikel yang relevan dengan topik ini. Proses mereview artikel dilakukan dengan mengkaji penelitian-penelitian yang mengidentifikasi berbagai elemen gamifikasi, seperti insentif, kompetisi, kolaborasi, dan penilaian formatif, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan tentang bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa,

serta menunjukkan elemen-elemen gamifikasi yang paling efektif dalam konteks pembelajaran daring. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikan gamifikasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Gamifikasi, Keterlibatan Siswa, Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik, Pembelajaran Daring.

A. Pendahuluan

Pembelajaran daring telah muncul sebagai alat pendidikan utama, terutama setelah pergeseran cepat ke platform digital dalam beberapa tahun terakhir. Meskipun memiliki banyak keuntungan, seperti fleksibilitas dan aksesibilitas, salah satu tantangan yang terus-menerus dihadapi dalam pendidikan daring adalah rendahnya keterlibatan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa kurangnya keterlibatan merupakan faktor kritis yang memengaruhi keberhasilan siswa, karena siswa yang tidak terlibat cenderung kurang mampu mengingat informasi atau mencapai potensi penuh mereka (Gupta & Kim, 2021). Masalah ini terutama mengkhawatirkan dalam lingkungan pembelajaran daring, di mana pemisahan fisik antara siswa dan pengajar dapat menyebabkan rasa keterasingan dan hubungan yang berkurang dengan materi pembelajaran (Baker, 2022).

Untuk mengatasi tantangan ini, gamifikasi telah diusulkan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen desain permainan seperti poin, papan peringkat, lencana, dan tantangan dalam konteks non-permainan, seperti

dalam pengaturan pendidikan (Deterding et al., 2019). Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, gamifikasi bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Deci & Ryan, 2017). Motivasi intrinsik mengacu pada melakukan aktivitas karena kesenangan yang terkandung di dalamnya, sementara motivasi ekstrinsik melibatkan keterlibatan dalam aktivitas untuk mendapatkan penghargaan atau pengakuan (Ryan & Deci, 2020).

Beberapa studi telah menunjukkan dampak positif gamifikasi terhadap keterlibatan siswa, terutama dalam lingkungan pembelajaran daring. Misalnya, Lee dan Hammer (2020) menemukan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam sebuah kursus daring secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, terutama di antara siswa yang awalnya kurang terlibat. Demikian pula, Anderson dan Barron (2021) mencatat bahwa elemen berbasis permainan dapat merangsang semangat kompetitif siswa dan meningkatkan kolaborasi, yang mengarah pada tingkat keterlibatan

yang lebih tinggi. Selain itu, dampak gamifikasi terhadap motivasi telah diperiksa dalam konteks penghargaan ekstrinsik, seperti lencana dan sertifikat, serta penghargaan intrinsik, seperti kesenangan belajar melalui tugas-tugas seperti permainan (Zainuddin et al., 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring, dengan fokus pada peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Melalui tinjauan sistematis terhadap studi-studi terbaru, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen gamifikasi yang paling efektif dalam mendorong keterlibatan dan memberikan wawasan tentang bagaimana pendidik dapat mengimplementasikan strategi gamifikasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

Gamifikasi telah menjadi pendekatan yang semakin populer dalam pembelajaran daring, dengan berbagai studi menunjukkan dampaknya terhadap keterlibatan siswa. Sebuah analisis terhadap literatur yang ada mengungkapkan bahwa gamifikasi, dengan elemen-elemen seperti poin, level, dan tantangan, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran online (Chen, 2023; Taşkın, 2023). Berbagai platform gamifikasi, seperti Quizizz dan MyMOOCspace, telah terbukti memperkaya interaksi antar siswa dan meningkatkan penggunaan sumber daya pembelajaran secara

lebih efisien (Filho, 2023; Ramírez-Donoso, 2023). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memperkuat keterlibatan kognitif siswa, memungkinkan mereka untuk lebih mendalami materi pembelajaran (An, 2021). Namun, meskipun banyak penelitian yang mengonfirmasi manfaat gamifikasi, masih ada perbedaan dalam cara gamifikasi diterapkan dan seberapa efektif elemen-elemen tersebut dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring (Zainuddin, 2024).

Relevansi masalah ini semakin penting mengingat kemajuan teknologi pendidikan yang pesat, di mana pembelajaran daring menjadi bagian integral dari pendidikan modern. Konsep keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring sangat relevan dengan teori-teori belajar konstruktivistik, yang menekankan pentingnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam (Vygotsky, 1978). Dengan semakin berkembangnya teknologi, gamifikasi menawarkan cara baru untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar siswa, yang merupakan elemen penting dalam pembelajaran daring yang efektif (Gupta, 2022). Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran daring dapat menciptakan lingkungan yang lebih dinamis, mengurangi rasa kejenuhan, dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Saud, 2022). Oleh karena itu, penting untuk memahami lebih dalam bagaimana

gamifikasi memengaruhi keterlibatan siswa, serta tantangan dan peluang yang muncul dalam penerapannya di berbagai konteks pendidikan.

Tujuan dari review ini adalah untuk menganalisis dan merangkum penelitian-penelitian yang ada terkait dengan efektifitas gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring (Zainuddin, 2024). Selain itu, review ini juga akan mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kolaboratif siswa dalam konteks pembelajaran online. Dengan mengkaji berbagai temuan dari penelitian yang ada, review ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai penerapan gamifikasi yang tepat dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkungan pembelajaran daring, serta implikasi dari temuan-temuan tersebut untuk praktik pendidikan di masa depan.

RQ1 : Bagaimana efektivitas gamifikasi terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring?

RQ2 : Apa elemen gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di pembelajaran daring?

RQ3 : Bagaimana peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa selama pembelajaran daring?

B. Metode Penelitian

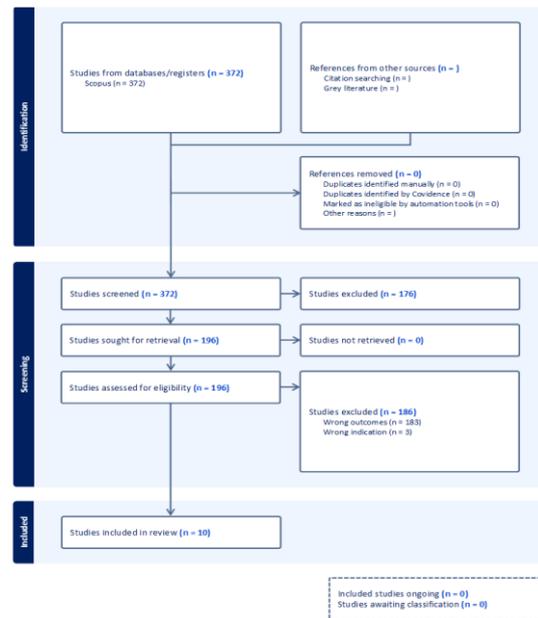
Penelitian ini menggunakan Metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan pedoman PRISMA untuk melaporkan temuan hasil literatur review (Page et al., 2021). Strategi yang digunakan mengacu pada metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan kata kunci variabel terkait pada basis data *Scopus* dan *Google Scholar* melalui perangkat lunak *Publish or Perish*. Dengan menganalisis berbagai sumber data, artikel yang dicari merupakan artikel yang memiliki reputasi, baik yang sudah terindeks jurnal internasional maupun nasional. Artikel-artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi atau termasuk dalam kriteria eksklusi dihapus dari daftar, sehingga hanya literatur yang relevan dan memiliki kualitas yang sesuai dengan kebutuhan penelitian yang tersisa, adapun kriterianya sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
Tipe Literatur	Artikel Jurnal	Buku, Chapter Buku

Metode	Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method	Literature Review
Rentang Waktu	2019-2024	Sebelum 2019
Aksesibilitas	Dapat diakses	Tidak dapat diakses
Area Penelitian	Gamification, Pembelajaran Daring, Keterlibatan Siswa	Gamification, Pembelajaran Daring, Keterlibatan Siswa

Keterlibatan Siswa. Akhirnya, diperoleh 10 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi yang diterangkan dalam tabel PRISMA berikut :



Gambar 1 Diagram Prisma

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin studi yang memenuhi syarat, maka dilakukan perluasan istilah dan strategi penelusuran. Istilah pencarian menggunakan operator Boolean adalah sebagai berikut *Gamification AND student AND engagement AND online AND learning OR m-learning OR e learning*, sehingga memperoleh 372 artikel. Setelah itu, dilakukan screening sehingga sebanyak 176 artikel tidak memenuhi syarat karena tidak dapat diakses dan bukan artikel jurnal sesuai kriteria inklusi. Kemudian, diperoleh 196 artikel yang memenuhi kriteria untuk screening lebih lanjut, didapatkan sebanyak 186 yang tidak sesuai dengan kriteria inklusi untuk area penelitian Gamification, Pembelajaran Daring,

Hasil penelusuran terdapat ada 10 artikel yang membahas tentang Efektivitas gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring berikut pembahasannya :

Tabel 2 Hasil Artikel Tinjauan Sistematis

Peneliti, Tahun, dan Judul Artikel	Hasil Penelitian
(Chen, C.-M., 2023), <i>A gamified instant perspective comparison</i>	Hasil analisis menunjukkan bahwa dibandingkan dengan IPCS-NGIM, IPCS-GIM tidak hanya secara

<p><i>system to facilitate online discussion effectiveness</i></p> <p>(An, Y., 2021), <i>A Qualitative Investigation of Team-Based Gamified Learning in an Online Environment</i></p> <p>(Alajaji, D.A., 2021), <i>Effect of combining gamification and a scavenger hunt on pre-service teachers' perceptions and achievement</i></p> <p>(Taşkın, N., 2023), <i>Effects of</i></p>	<p>signifikan meningkatkan efektivitas diskusi peserta didik dalam hal efektivitas diskusi keseluruhan, kompleksitas, dan berbagai perspektif, tetapi juga secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik dalam diskusi. Temuan penelitian ini memberikan wawasan praktis tentang apa yang harus dipertimbangkan ketika merancang dan mengimplementasikan pembelajaran gamified berbasis tim di lingkungan online. Temuan penelitian ini Gamifikasi terbukti meningkatkan persepsi peserta didik terhadap strategi pengajaran yang dipilih. Hal ini juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar dan keterlibatan mereka dengan rekan-rekan mereka, sehingga membuktikan bahwa Quizizz adalah alat gamifikasi yang berguna, meskipun terdapat beberapa kesulitan teknis. Temuan mengungkapkan bahwa gamifikasi</p>	<p><i>Gamification on Behavioral and Cognitive Engagement of Students in the Online Learning Environment</i></p> <p>(Filho, R., 2023), <i>Experiencia Gamificada na Aula Remota de Matematica com a Plataforma Quizizz</i></p> <p>(Ramírez-Donoso, L., 2023), <i>Fostering the use of online learning resources: results of using a mobile collaboratio</i></p>	<p>meningkatkan prestasi siswa dengan meningkatkan interaksi konten mereka di lingkungan pembelajaran online.</p> <p>Hasil yang ditemukan 89,1% siswa mengatakan mereka berpartisipasi dalam kelas ketika mereka melakukan aktivitas gamifikasi dan 93,5% siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas mereka di platform Quizizz. Guru dapat memanfaatkan format Quizizz yang lebih dinamis dan menyenangkan ini untuk menciptakan pengalaman gamified melalui penilaian formatif, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan kinerja sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan MMS memiliki korelasi positif dengan konsumsi video, selain itu juga meningkatkan interaksi mahasiswa dengan latihan penilaian dalam SPOC.</p>
--	--	---	--

<p><i>n tool based on gamification in a blended course</i> (Gupta, S., 2022),</p> <p><i>Gamification and e-learning adoption: a sequential mediation analysis of flow and engagement</i> (Zainuddin, Z., 2024),</p> <p><i>Integrating ease of use and affordable gamification-based instruction into a remote learning environment</i> (Saud, S., 2022),</p> <p><i>Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes</i> (Videnovik, M., 2022),</p> <p><i>Migration of an Escape Room-Style Educational Game to an Online</i></p>	<p>Temuan mengungkapkan bahwa elemen gamifikasi merupakan fitur penting dari aliran, keterlibatan dalam proses adopsi e-learning.</p> <p>Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil keseluruhan dari empat ujian yang dilakukan selama intervensi menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik di antara tiga kelompok.</p> <p>Temuan penelitian ini menunjukkan adanya dampak gamifikasi (bamboozles dan kuis), yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemahiran bahasa Inggris siswa.</p> <p>Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa permainan bergaya escape room digital dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk melibatkan siswa</p>	<p><i>Environment: Design Thinking Methodology</i></p> <p>dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil pembelajaran. Selain itu, metodologi design thinking terbukti menjadi alat yang berguna dalam proses penambahan nilai pendidikan baru pada permainan bergaya escape room digital ini.</p> <hr/> <p>Penelitian yang berjudul <i>A gamified instant perspective comparison system to facilitate online discussion effectiveness</i> (Chen, C.-M., 2023), yang bertujuan untuk mengembangkan Sistem Perbandingan Perspektif Instan dengan Mekanisme Insentif Gamifikasi (IPCS-GIM) untuk meningkatkan kesadaran dan motivasi peserta didik dalam diskusi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan efektivitas diskusi mereka. Hasilnya menunjukkan bahwa dibandingkan dengan IPCS-NGIM, IPCS-GIM tidak hanya secara signifikan meningkatkan efektivitas diskusi peserta didik dalam hal efektivitas diskusi keseluruhan, kompleksitas, dan berbagai perspektif, tetapi juga secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik dalam diskusi. Penelitian lain yang berjudul <i>A Qualitative Investigation of Team-Based Gamified Learning in an Online Environment</i> (An, Y., 2021), bertujuan untuk mengkaji bagaimana pembelajaran gamifikasi berbasis tim</p>
--	---	---

memengaruhi sikap siswa terhadap gamifikasi pembelajaran, kolaborasi daring, dan kompetisi. Temuan penelitian ini memberikan wawasan praktis tentang apa yang harus dipertimbangkan ketika merancang dan mengimplementasikan pembelajaran gamified berbasis tim di lingkungan online. Penelitian (Alajaji, D.A., 2021), yang berjudul *Effect of combining gamification and a scavenger hunt on pre-service teachers' perceptions and achievement*, yang bertujuan Untuk menyelidiki penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan (gamifikasi), khususnya pada kursus pelatihan guru pendidikan anak usia dini. Temuan penelitian ini Gamifikasi terbukti meningkatkan persepsi peserta didik terhadap strategi pengajaran yang dipilih. Hal ini juga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar dan keterlibatan mereka dengan rekan-rekan mereka, sehingga membuktikan bahwa Quizizz adalah alat gamifikasi yang berguna, meskipun terdapat beberapa kesulitan teknis.

Penelitian yang berjudul *Effects of Gamification on Behavioral and Cognitive Engagement of Students in the Online Learning Environment* (Taşkın, N., 2023), yang bertujuan untuk menyelidiki dampak gamifikasi pada keterlibatan perilaku dan kognitif siswa dalam lingkungan pembelajaran online. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa gamifikasi meningkatkan prestasi siswa dengan meningkatkan interaksi konten mereka di lingkungan pembelajaran

online. Penelitian lain yang berjudul *Experiencia Gamificada na Aula Remota de Matematica com a Plataforma Quizizz* (Filho, R., 2023), yang bertujuan untuk penggunaan sumber daya pendidikan terbuka untuk mendukung proses belajar mengajar semakin berkembang, dengan beberapa pilihan untuk memperkaya interaksi online ini. Hasil yang ditemukan 89,1% siswa mengatakan mereka berpartisipasi dalam kelas ketika mereka melakukan aktivitas gamifikasi dan 93,5% siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas mereka di platform Quizizz. Guru dapat memanfaatkan format Quizizz yang lebih dinamis dan menyenangkan ini untuk menciptakan pengalaman gamified melalui penilaian formatif, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan kinerja sekolah. Penelitian (Ramírez-Donoso, L., 2023), yang berjudul *Fostering the use of online learning resources: results of using a mobile collaboration tool based on gamification in a blended course*, yang bertujuan untuk penggunaan aplikasi mobile MyMOOCspace (MMS) untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan motivasi serta penggunaan sumber daya pembelajaran dalam kursus pembelajaran campuran yang menggunakan SPOC sebagai pelengkap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan MMS memiliki korelasi positif dengan konsumsi video, selain itu juga meningkatkan interaksi mahasiswa

dengan latihan penilaian dalam SPOC.

Penelitian yang berjudul *Gamification and e-learning adoption: a sequential mediation analysis of flow and engagement* (Gupta, S., 2022), yang bertujuan untuk menguji pengaruh gamifikasi terhadap adopsi e-learning siswa. Temuan mengungkapkan bahwa elemen gamifikasi merupakan fitur penting dari aliran, keterlibatan dalam proses adopsi e-learning. Penelitian lain dari (Zainuddin, Z., 2024), yang berjudul *Integrating ease of use and affordable gamification-based instruction into a remote learning environment*, yang bertujuan untuk menilai dampak pengajaran kuis berbasis gamifikasi dalam mendorong pembelajaran mahasiswa di kelas online selama pandemi COVID-19 di perguruan tinggi terpencil di Indonesia (n = 68). Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil keseluruhan dari empat ujian yang dilakukan selama intervensi menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik di antara tiga kelompok. Penelitian (Saud, S., 2022), yang berjudul *Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes*, bertujuan untuk mengetahui bagaimana perasaan mahasiswa dan dosen terhadap pembelajaran daring dengan menggunakan gamifikasi. Temuan penelitian ini menunjukkan adanya dampak gamifikasi (bamboozles dan kuis), yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemahiran bahasa Inggris siswa. Penelitian dari

(Videnovik, M., 2022), yang berjudul *Migration of an Escape Room–Style Educational Game to an Online Environment: Design Thinking Methodology*, bertujuan menyajikan studi kasus tentang pemindahan permainan edukasi bergaya escape room ke lingkungan daring dengan menggunakan metodologi design thinking. Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa permainan bergaya escape room digital dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil pembelajaran. Selain itu, metodologi design thinking terbukti menjadi alat yang berguna dalam proses penambahan nilai pendidikan baru pada permainan bergaya escape room digital ini.

Serangkaian penelitian yang membahas Efektivitas gamifikasi terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan gamifikasi terbukti meningkatkan partisipasi, motivasi, dan efektivitas diskusi dalam lingkungan pembelajaran online. Disisi lain pengembangan sistem perbandingan perspektif instan berbasis gamifikasi yang berhasil meningkatkan kesadaran dan motivasi peserta didik, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas diskusi dan partisipasi mereka. Secara keseluruhan, gamifikasi tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif,

memperkuat penguasaan materi dan interaksi antar siswa dalam lingkungan digital.

Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai hasil-hasil penelitian tersebut secara rinci pada bagian pembahasan :

a. Efektivitas gamifikasi terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring

Hasil dari serangkaian penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Penelitian oleh Chen, C.-M. (2023) tentang sistem IPCS-GIM, yang menggabungkan mekanisme insentif gamifikasi, mengungkapkan bahwa penggunaan gamifikasi tidak hanya meningkatkan efektivitas diskusi daring secara keseluruhan, tetapi juga memperkaya kompleksitas dan perspektif yang terlibat dalam diskusi tersebut. Ini secara langsung meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam proses diskusi. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian Filho, R. (2023) yang mengamati penggunaan platform Quizizz dalam kelas daring matematika. Sebagian besar siswa (89,1%) melaporkan berpartisipasi aktif dalam kelas yang menggunakan aktivitas gamifikasi, dan 93,5% merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa

gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

Selain itu, Taşkın, N. (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa gamifikasi juga meningkatkan keterlibatan perilaku dan kognitif siswa, yaitu memperkuat interaksi siswa dengan konten pembelajaran dalam lingkungan daring. Peningkatan keterlibatan ini mengarah pada peningkatan prestasi siswa karena mereka lebih aktif dalam memproses dan memahami materi. Penelitian An, Y. (2021) yang berfokus pada pembelajaran gamifikasi berbasis tim juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memperbaiki kolaborasi daring dan kompetisi, di mana siswa merasa lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan aktivitas tim. Ini memperkaya dinamika sosial dalam pembelajaran daring, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka secara keseluruhan.

Penelitian lain oleh Ramírez-Donoso, L. (2023) mengenai penggunaan aplikasi mobile MyMOOCspace (MMS) berbasis gamifikasi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini meningkatkan interaksi siswa dengan sumber daya pembelajaran dan latihan penilaian, yang pada gilirannya memperkuat keterlibatan siswa dalam kursus blended. Lebih lanjut, Saud, S. (2022) yang

menggunakan alat gamifikasi seperti Bamboozles dan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris (EFL) juga menunjukkan bahwa gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemahiran bahasa siswa dalam lingkungan daring.

Terakhir, penelitian Videnovik, M. (2022) yang memindahkan permainan edukasi bergaya escape room ke dalam lingkungan daring, menunjukkan bahwa metode gamifikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan interaktif. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini memberikan bukti kuat bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka melalui interaksi yang lebih intens dengan konten dan kolaborasi antar siswa. Gamifikasi mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi mereka, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

b. Elemen gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di pembelajaran daring

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikaji, terdapat sejumlah elemen gamifikasi yang terbukti sangat efektif dalam meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Insentif dan poin (rewards and points) merupakan salah satu elemen yang sangat berpengaruh, seperti yang terlihat dalam penelitian Chen (2023), di mana mekanisme insentif gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam diskusi online. Pemberian poin atau penghargaan secara langsung memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran, terutama ketika mereka merasa ada imbalan yang dapat diperoleh dari keterlibatan aktif mereka. Selanjutnya, kompetisi yang sering diterapkan melalui papan skor (leaderboards) juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan. Penelitian Gupta (2022) menunjukkan bahwa kompetisi yang berbasis pada elemen-elemen gamifikasi dapat memperkuat aliran dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring, karena siswa merasa terdorong untuk lebih unggul dari rekan-rekan mereka.

Selain itu, kolaborasi yang difasilitasi oleh pembelajaran gamifikasi berbasis tim (team-based gamification) juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan. Penelitian An (2021) menyoroti bagaimana kolaborasi yang dibangun dalam tim dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran daring, memperkuat rasa kebersamaan,

dan memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam tugas kelompok. Elemen lainnya yang sangat efektif adalah tantangan dan misi yang menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan. Penelitian Videnovik (2022) menyebutkan bahwa penggunaan permainan edukasi bergaya escape room digital dapat meningkatkan interaktivitas siswa dengan materi pembelajaran melalui tantangan yang memotivasi mereka untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Penilaian formatif yang dilaksanakan melalui alat gamifikasi seperti Quizizz juga berperan besar dalam mendorong keterlibatan siswa. Penelitian Filho (2023) menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat ketika mereka dapat mengukur kemajuan mereka sendiri melalui kuis yang memberikan umpan balik instan, yang membantu mereka untuk lebih memahami materi dan meningkatkan keterampilan. Selain itu, cerita atau narasi yang dikemas dalam bentuk pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti yang diterapkan dalam game bertema cerita, meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Penelitian Videnovik (2022) mengungkapkan bahwa narasi yang menarik dapat membuat siswa merasa lebih terhubung dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Akhirnya, penggunaan teknologi yang terintegrasi dalam

gamifikasi, seperti platform Quizizz atau aplikasi mobile seperti MyMOOCspace (MMS), memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis dan mudah diakses, meningkatkan partisipasi siswa di lingkungan pembelajaran daring. Penelitian Ramírez-Donoso (2023) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi mempermudah siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih aktif, yang pada gilirannya memperkuat keterlibatan mereka.

Secara keseluruhan, elemen-elemen gamifikasi seperti insentif, kompetisi, kolaborasi, tantangan, penilaian formatif, narasi, dan teknologi terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, pembelajaran daring dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermanfaat, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan mendalami materi yang diajarkan.

c. Peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa selama pembelajaran daring

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, gamifikasi memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa selama pembelajaran daring. Gamifikasi dapat memotivasi siswa secara intrinsik dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang,

dan memberikan rasa pencapaian. Sebagai contoh, penelitian oleh Chen (2023) yang mengembangkan sistem IPCS-GIM untuk mendukung diskusi daring menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi tidak hanya meningkatkan efektivitas diskusi, tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik siswa dengan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan mendapatkan pengakuan atas kontribusi mereka dalam diskusi. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian An (2021), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis tim yang mengintegrasikan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan intrinsik siswa melalui kolaborasi aktif dan pencapaian kelompok.

Selain itu, gamifikasi juga efektif dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa, yang didorong oleh elemen-elemen seperti hadiah, poin, dan kompetisi. Penelitian Alajaji (2021) membuktikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat gamifikasi dapat memperkuat motivasi ekstrinsik siswa, karena sistem kompetisi dan penilaian mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran. Penelitian Filho (2023) juga menemukan bahwa penggunaan platform seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik melalui skor dan penghargaan yang diberikan kepada siswa berdasarkan kinerja mereka dalam aktivitas gamifikasi.

Gamifikasi tidak hanya memengaruhi motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara terpisah, tetapi keduanya sering bekerja secara bersamaan, saling mendukung dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian Taşkın (2023) menyoroti bahwa keterlibatan kognitif dan perilaku siswa meningkat seiring dengan penerapan gamifikasi, yang menggabungkan elemen-elemen insentif dan penghargaan yang secara langsung mendorong motivasi ekstrinsik, sambil memberikan pengalaman yang memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Demikian juga, penelitian Ramírez-Donoso (2023) menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik melalui insentif berbasis pencapaian, sambil mendukung motivasi intrinsik melalui keterlibatan aktif dalam latihan yang memfasilitasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam pembelajaran daring. Motivasi intrinsik tumbuh melalui pengalaman belajar yang menantang, memuaskan, dan memberikan rasa pencapaian pribadi, sementara motivasi ekstrinsik dipicu oleh elemen-elemen seperti kompetisi, hadiah, dan insentif, yang mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan

prestasi mereka. Gamifikasi, dengan demikian, tidak hanya menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan terlibat, tetapi juga memperkuat keterlibatan dan pencapaian siswa dalam lingkungan pembelajaran digital.

E. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Elemen-elemen gamifikasi seperti insentif, kompetisi, kolaborasi, tantangan, penilaian formatif, narasi, dan teknologi terbukti memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikannya lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Penggunaan mekanisme insentif, seperti poin dan penghargaan, meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa, sementara elemen-elemen seperti tantangan dan pencapaian pribadi mendukung motivasi intrinsik mereka. Selain itu, gamifikasi memperkuat keterlibatan kognitif dan perilaku siswa, meningkatkan interaksi mereka dengan konten pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak positif pada prestasi akademik mereka. Lebih jauh, gamifikasi juga memfasilitasi kolaborasi dan dinamika sosial yang lebih baik dalam pembelajaran daring. Dengan penerapan penilaian formatif yang memberikan umpan balik instan,

siswa dapat memantau kemajuan mereka sendiri, yang memperkuat motivasi dan keterlibatan mereka. Secara keseluruhan, gamifikasi terbukti sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam pembelajaran daring. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan dan berdaya guna, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dan berprestasi dalam konteks pembelajaran digital. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran daring dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan, dan mendukung pencapaian akademik yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alajaji, D.A. (2021). Effect of combining gamification and a scavenger hunt on pre-service teachers' perceptions and achievement. *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 283-308.
- Anderson, C. A., & Barron, M. L. (2021). The impact of gamification on student engagement and motivation: A meta-analysis. *Journal of Educational Technology*, 42(3), 312-329. <https://doi.org/10.1080/07480546.2021.1876999>
- An, Y. (2021). A Qualitative Investigation of Team-Based Gamified Learning in an

- Online Environment.
Educational Technology Research and Development, 69(4), 1141-1158.
- Baker, J. D. (2022). Exploring the barriers to student engagement in online learning environments. *International Journal of Educational Research*, 75, 54-67.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101493>
- Chen, C.-M. (2023). A Gamified Instant Perspective Comparison System to Facilitate Online Discussion Effectiveness. *Educational Technology & Society*, 26(2), 45-58.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 58(3), 182-193.
<https://doi.org/10.1037/cap0000091>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2019). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 2019 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-14).
<https://doi.org/10.1145/1753326.1753354>
- Filho, R. (2023). Experiencia Gamificada na Aula Remota de Matematica com a Plataforma Quizizz. *Journal of Educational Technology*, 52(1), 23-36.
- Gupta, R., & Kim, H. (2021). Improving student engagement in online learning: A framework for effective virtual classrooms. *Journal of Educational Computing Research*, 59(2), 225-249.
<https://doi.org/10.1177/0735633121992735>
- Gupta, S. (2022). Gamification and e-learning adoption: a sequential mediation analysis of flow and engagement. *Computers in Human Behavior*, 130, 107174.
- Lee, J., & Hammer, J. (2020). Gamification in online learning environments: A review of the literature. *Educational Technology & Society*, 23(2), 14-25.
<https://doi.org/10.1111/jets.13140>
- 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. *The BMJ*, 372.
<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Ramírez-Donoso, L. (2023). Fostering the use of online learning resources: results of using a mobile collaboration tool based on gamification in a blended course. *Interactive Learning Environments*, 31(6), 1234-1250.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self-determination theory and the

- facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Saud, S. (2022). Leveraging Bamboozles and Quizziz to Engage EFL Students in Online Classes. *Language Learning & Technology*, 26(2), 91-104.
- Taşkın, N. (2023). Effects of Gamification on Behavioral and Cognitive Engagement of Students in the Online Learning Environment. *Journal of Educational Computing Research*, 61(5), 1089-1107.
- Videnovik, M. (2022). Migration of an Escape Room–Style Educational Game to an Online Environment: Design Thinking Methodology. *JMIR Serious Games*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zainuddin, Z., Sulaiman, T., & Samad, A. A. (2020). The effectiveness of gamification on student motivation and engagement: A systematic review. *Asia Pacific Education Review*, 21(1), 29-41.
<https://doi.org/10.1007/s12564-019-09516-7>
- Zainuddin, Z. (2024). Integrating ease of use and affordable gamification-based instruction into a remote learning environment. *Journal of Educational Technology & Society*, 27(3), 98-112.