

GAMIFICATION SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL: ANALISIS LITERATUR TENTANG DAMPAKNYA TERHADAP KETERLIBATAN BELAJAR SISWA

M. Hafi Badali¹, Novi Handayani², Putri Normeiliani³, Zaliha⁴,
Ahmad Suriansyah⁵, Wahdah Refia Rafianti⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat,

¹ 2310125220101@mhs.ulm.ac.id, ⁶ wahdah.rafianti@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explore the application of gamification as an innovation in digital education and its impact on student learning engagement at the elementary school level. The method used was a literature review, which included an analysis of seven recent scientific articles related to gamification elements, motivation to learn, and student engagement in digital learning contexts. The analysis was conducted through identifying themes such as the use of points, badges, levels, challenges, leaderboards, avatars, and the use of digital media such as Quizizz, Wordwall, and interactive Canva. The review results indicate that gamification can consistently increase intrinsic and extrinsic motivation, active participation, concentration, and self-confidence in students. Learning becomes more enjoyable, interactive, and positively competitive, resulting in students being more responsive to instructions and engaged cognitively, emotionally, and socially. Furthermore, several studies have also shown improved learning outcomes after the implementation of gamification compared to traditional learning methods. These findings confirm that gamification is an effective and relevant pedagogical approach in this digital age and can be implemented as a sustainable learning strategy to improve the quality and engagement of students in elementary schools.

Keywords: gamification, digital learning, student engagement, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi sebagai inovasi dalam pendidikan digital dan pengaruhnya terhadap keterlibatan belajar para siswa di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka yang mencakup analisis terhadap tujuh artikel ilmiah terbaru yang berkaitan dengan elemen-elemen gamifikasi, motivasi untuk belajar, dan keaktifan siswa dalam konteks pembelajaran digital. Analisis dilakukan melalui identifikasi tema-tema seperti pemanfaatan poin, *badge*, *level*, tantangan, papan peringkat, *avatar*, serta penggunaan media digital seperti Quizizz, Wordwall, dan Canva interaktif. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa gamifikasi secara konsisten dapat meningkatkan motivasi yang bersifat intrinsik dan ekstrinsik, partisipasi aktif, konsentrasi, serta kepercayaan diri siswa. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan secara positif kompetitif, sehingga siswa lebih responsif terhadap instruksi dan

terlibat secara kognitif, emosional, dan sosial. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah gamifikasi diterapkan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi adalah pendekatan pedagogis yang efektif dan relevan di zaman digital ini, serta dapat diimplementasikan sebagai strategi pembelajaran berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: gamifikasi, pembelajaran digital, keterlibatan siswa, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru merancang pengalaman belajar yang menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa. Di Indonesia, penggunaan media pembelajaran digital semakin meluas, terutama sejak pembelajaran daring menjadi kebutuhan utama selama masa pandemi. Transisi ini mendorong guru untuk beradaptasi dengan berbagai platform digital, mulai dari *Learning Management System (LMS)*, aplikasi kuis interaktif, hingga media visual berbasis daring. Namun, meskipun akses teknologi semakin mudah, tantangan seperti rendahnya motivasi belajar, kejenuhan, dan kurangnya keterlibatan siswa masih sering muncul. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi perlu diimbangi dengan sistem pembelajaran yang mampu

mengakomodasi proses belajar aktif serta mendorong siswa membangun pengetahuan secara mandiri.

Permasalahan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran tidak terlepas dari metode pengajaran yang masih cenderung monoton, dominan ceramah satu arah, dan minim pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Padahal, keterlibatan aktif siswa merupakan faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman konsep maupun capaian hasil belajar (Malik et al., 2025). Keterlibatan ini mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku, di mana siswa tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga terlibat secara mental dan emosional selama proses belajar. Ketika siswa merasa terlibat, mereka lebih fokus, aktif berdiskusi, dan menunjukkan tanggung jawab terhadap belajarnya (Husnaini et al., 2024). Oleh karena

itu, pemanfaatan teknologi perlu disertai pendekatan yang mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi siswa secara mendalam.

Salah satu pendekatan inovatif yang banyak dibahas sebagai solusi adalah *gamification* atau gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, *badge*, tantangan, *level*, dan *leaderboard* ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis gamifikasi memanfaatkan elemen dan pola pikir permainan dalam konteks *non-game* untuk mendorong perilaku positif serta meningkatkan keterlibatan siswa (Pujianingsih et al., 2024). Pendekatan ini mampu mengurangi dominasi ceramah dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, eksploratif, dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran digital, gamifikasi menciptakan interaksi yang lebih dinamis dan personal karena siswa dapat belajar sambil merasakan pengalaman layaknya bermain. Penelitian lokal bahkan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada materi siklus air di sekolah dasar berdampak positif terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa yang

menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi melalui tantangan dan umpan balik yang terstruktur (Rostiani et al., 2023). Temuan ini memperkuat relevansi gamifikasi dalam pembelajaran modern, karena metode tersebut mendukung terciptanya pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Selain itu, gamifikasi sangat sesuai diterapkan di sekolah dasar karena sejalan dengan karakteristik siswa yang gemar bermain dan bereksplorasi (Valentinna et al., 2024). Elemen seperti poin, *level*, dan *lencana* menjadi daya tarik kuat yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi juga terbukti menghidupkan suasana kelas, meningkatkan keaktifan, dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif (Nooviar et al., 2024). Ketika dirancang dengan tepat, gamifikasi tidak hanya membuat siswa lebih antusias, tetapi juga mendorong keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi bukan sekadar unsur permainan tambahan, tetapi merupakan pendekatan pedagogis yang efektif untuk membangun keterlibatan belajar siswa di era digital. Pendekatan ini relevan dengan tuntutan pendidikan modern yang menekankan kreativitas, interaktivitas, dan kemampuan mempertahankan fokus siswa. Dengan mengkaji berbagai literatur terbaru, artikel ini bertujuan untuk meninjau penerapan gamifikasi di sekolah Indonesia serta dampaknya terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif bagi guru, peneliti, dan pengembang pembelajaran dalam mengimplementasikan gamifikasi secara tepat guna dan berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur karena bertujuan menganalisis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital serta dampaknya terhadap keterlibatan belajar siswa. Metode ini juga dipilih karena peneliti sebelumnya pernah membuat artikel

terkait gamifikasi sehingga memiliki pemahaman awal yang mendukung proses analisis. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh dari jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan prosiding yang relevan dengan topik gamifikasi, pembelajaran digital, serta motivasi dan keaktifan belajar siswa. Pemilihan sumber dilakukan berdasarkan relevansi, kebaruan, serta kredibilitas publikasi, sehingga hanya literatur yang sesuai dengan fokus penelitian yang dianalisis.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran database seperti Google Scholar, SINTA, dan portal jurnal pendidikan lainnya dengan menggunakan kata kunci yang berhubungan dengan gamifikasi dan keterlibatan belajar. Sumber literatur yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis isi. Analisis ini dilakukan dengan membaca setiap literatur secara cermat untuk mengidentifikasi tema-tema utama, seperti elemen gamifikasi yang digunakan, peningkatan motivasi belajar, serta pengaruhnya terhadap perilaku dan keaktifan siswa selama pembelajaran digital. Tema-tema

tersebut selanjutnya disintesis untuk memperoleh kesimpulan yang menggambarkan dampak gamifikasi secara menyeluruh.

Untuk menjaga validitas dan reliabilitas, peneliti hanya menggunakan sumber dari publikasi ilmiah yang kredibel serta memeriksa konsistensi informasi antar-literatur. Seluruh proses penelitian dilakukan dengan mengikuti etika penulisan ilmiah, termasuk mencantumkan

referensi secara benar dan menghindari pelanggaran hak cipta.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis artikel ilmiah yang telah diperoleh mengenai pemanfaatan *gamification* sebagai inovasi pembelajaran digital menunjukkan bahwa terdapat 7 jurnal yang relevan dengan fokus penelitian ini. Analisis dari ketujuh artikel tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Analisis *Literature Review*

No	Penulis Artikel	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Fokus Gamification	Gamification dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa
1.	Yuliatin & Rosmilawati (2025)	Kualitatif Deskriptif	Guru sekolah dasar	Penggunaan fitur <i>reward</i> , tantangan, poin, dan <i>level</i> dalam pembelajaran digital SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi membuat siswa lebih aktif, lebih cepat merespons instruksi guru, dan lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Elemen seperti poin, <i>badge</i> , dan

					sistem <i>leveling</i> membantu meningkatkan fokus siswa serta memunculkan rasa ingin bersaing secara positif. <i>Gamification</i> juga membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif.
2.	Nooviar et al. (2024)	Kualitatif - Studi Literatur + Observasi Lapangan	Berbagai siswa sekolah dasar	<i>Gamification</i> berbasis platform digital (quiz game, <i>leaderboard</i> , <i>mission</i> , <i>badge</i>)	Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik, lebih aktif dalam diskusi, serta terlibat penuh saat menyelesaikan tantangan pembelajaran. Elemen permainan seperti <i>ranking</i> dan <i>reward</i>

					menjadi pemicu keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3.	Fauziyah et al. (2025)	Kualitatif – Studi Literatur	Siswa SD & SMP	Elemen game seperti poin, tantangan, <i>avatar</i> , <i>badge</i> , dan <i>level</i> yang diterapkan pada pembelajaran	Gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi, fokus, serta keaktifan siswa. Siswa merasa lebih tertantang, tidak cepat bosan, dan lebih mudah memahami materi ketika kegiatan belajar dikemas dalam format permainan. Penelitian juga menegaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial siswa, membuat mereka lebih menikmati proses belajar.

4.	Handina et al. (2025)	Kualitatif (Deskriptif)	20 Siswa Kelas VI SD	Platform Quizizz	Penggunaan Quizizz terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dengan sangat baik. Siswa menjadi lebih bersemangat, responsif, aktif dalam berdiskusi, serta lebih yakin diri. Fitur permainan seperti skor <i>real-time</i> , persaingan yang menyenangkan, tampilan yang menarik, dan umpan balik segera membuat siswa lebih konsentrasi, terpacu, dan terlibat dalam proses belajar.
5.	Syifa et al. (2025)	Kualitatif (Deskriptif)	20 siswa kelas V di SDN Kelayan Selatan 10	Menggabungkan unsur permainan edukatif (<i>gamification</i>)	Model <i>G-MAPS Socioedu</i> berhasil mendorong siswa untuk tampil lebih aktif, bertanggung

				, visualisasi konsep melalui <i>mind mapping</i> , dan pembelajaran kooperatif berbasis tim (STAD)	jawab, dan memiliki rasa percaya diri. Implementasi model ini meningkatkan motivasi internal siswa dengan menyajikan elemen seperti tantangan, pencapaian, dan penghargaan berupa poin atau lencana, yang memberikan kebahagiaan dalam proses belajar.
6.	Muhajir et al. (2024)	Kuantitatif dengan desain eksperimen semu (<i>quasi-experimental</i>)	Siswa kelas 3 di SD Negeri 006 Polewali	Platform Wordwall	Penggunaan Wordwall dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran membaca. Siswa menunjukkan lebih banyak semangat dalam mengikuti kegiatan, aktif

					menjawab pertanyaan, menunjukkan minat yang besar dalam belajar melalui permainan, serta terlibat langsung dalam pemahaman materi. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor <i>posttest</i> kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol, dengan rata-rata naik dari 60. 2 menjadi 75. 4 pada kelompok eksperimen.
7.	Sadrah et al. (2025)	<i>Research and Development (R&D)</i>	Siswa SD kelas V	Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis Canva yang	Media interaktif berbasis gamifikasi membuat siswa lebih fokus, tertarik, dan berpartisipasi

				terhubung dengan Wordwall dan Quizizz melalui <i>hyperlink</i> interaktif.	dalam aktivitas kelas. Elemen visual Canva yang dikombinasikan dengan sistem poin dan tantangan meningkatkan keaktifan dan konsentrasi.
--	--	--	--	--	---

Berdasarkan hasil analisis terhadap tujuh artikel jurnal yang ditinjau, diperoleh bahwa pemanfaatan *gamification* dalam pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas. Secara umum, penggunaan unsur-unsur permainan seperti poin, *badge*, tantangan, *leaderboard*, *avatar*, maupun sistem *level* memberikan pengaruh yang cukup kuat dalam mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. *Gamification* juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton sehingga siswa lebih mudah terlibat sejak awal pembelajaran hingga akhir kegiatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliatin & Rosmilawati (2025) menunjukkan bahwa penerapan

reward, poin, dan *level* mampu meningkatkan respons siswa terhadap instruksi guru. Melalui fitur tersebut, siswa menjadi lebih cepat memahami alur pembelajaran dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hasil penelitian Nooviar et al. (2024) juga menguatkan temuan ini, di mana keberadaan *leaderboard*, misi, dan *badge* mendorong siswa untuk lebih antusias dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Unsur kompetisi secara positif menjadikan siswa lebih fokus serta berkeinginan untuk tampil lebih baik dibanding sebelumnya.

Peningkatan keterlibatan juga terlihat pada penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah et al. (2025). Dengan adanya tantangan dan *avatar*, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif

tetapi juga secara emosional. Materi pembelajaran terasa lebih dekat dengan dunia mereka sehingga siswa merasa lebih nyaman dan lebih menikmati proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Handina et al. (2025) yang menggunakan Quizizz. Fitur skor *real-time*, tampilan visual yang menarik, dan umpan balik langsung membantu siswa tetap terjaga perhatiannya selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab soal dan berdiskusi mengenai jawaban mereka.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Syifa et al. (2025), *gamification* yang dipadukan dengan *mind mapping* dan model kooperatif STAD berhasil meningkatkan tanggung jawab, keaktifan, serta kepercayaan diri siswa dalam bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas kelompok. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga menjadi peserta aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Sementara itu, penelitian Muhajir et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan partisipasi siswa

secara signifikan. Siswa terlihat lebih berani menjawab, lebih sering bertanya, serta menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Adapun penelitian yang dikembangkan oleh Sadrah et al. (2025) menunjukkan bahwa media gamifikasi berbasis Canva yang dihubungkan dengan platform seperti Wordwall dan Quizizz dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa. *Hyperlink* interaktif yang disediakan membuat siswa lebih mudah mengakses permainan, sehingga proses belajar berlangsung lebih lancar dan menarik. Visual yang disajikan Canva juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, membuat siswa lebih tertarik mengikuti setiap aktivitas pembelajaran yang disiapkan guru.

Secara keseluruhan, ketujuh artikel tersebut menunjukkan bahwa *gamification* mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran digital. Penggunaan elemen permainan menjadikan kegiatan belajar lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga

menikmati proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat bahwa *gamification* merupakan salah satu pendekatan yang relevan dan layak diterapkan dalam upaya meningkatkan keterlibatan belajar siswa di era digital.

***Gamification* Dalam Pembelajaran Digital**

Gamifikasi merupakan penerapan fitur-fitur permainan dalam lingkungan di luar permainan untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa. Implementasi gamifikasi bukan hanya sekedar fenomena dalam dunia pendidikan, tetapi adalah kebutuhan yang mendorong pertumbuhan kurikulum yang lebih hidup dan sesuai (Fakhrunnisa et al., 2023). Zichermann dan Linder dalam (Fitriani & Winda, 2023) mendeskripsikan gamifikasi sebagai perbaikan *branding* dari inisiatif, dengan cara menerapkan elemen dan mekanisme permainan. Meskipun gamifikasi memiliki beberapa kesamaan dengan permainan, keduanya tidak sepenuhnya identik. Gamifikasi mencakup pengintegrasian elemen-elemen permainan *online* seperti poin, papan peringkat, dan

penghargaan ke dalam konteks di luar permainan untuk meningkatkan keterlibatan (Ananda et al., 2024). Berdasarkan pandangan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah pendekatan dalam konteks *non-game* yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat untuk meningkatkan semangat, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Gamifikasi tidak mengubah kegiatan tersebut menjadi permainan penuh, tetapi menyesuaikan mekanisme permainan agar proses belajar menjadi lebih menarik, relevan, dan mendukung siswa untuk terlibat secara aktif.

Dalam menghadapi era digital, pendekatan gamifikasi menawarkan metode baru untuk memfasilitasi pembelajaran. Selain dapat menarik minat, gamifikasi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memicu kreativitas, dan memperkuat daya ingat. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti hadiah, tingkat kesulitan, dan sistem poin, para pendidik bisa menciptakan pengalaman belajar yang mendorong

siswa untuk mencapai sasaran pembelajaran. Dampak positifnya dapat dilihat dari peningkatan partisipasi siswa, perkembangan keterampilan kerja sama, dan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep mata pelajaran (Sari & Alfian, 2023). Dalam lingkungan kelas, gamifikasi dapat diterapkan dengan berbagai metode. Sebagai contoh, guru dapat mempergunakan sistem poin atau *level* untuk memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil mencapai sasaran pembelajaran tertentu. Guru juga bisa merancang permainan pendidikan interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, teknologi digital dan platform pembelajaran *online* memberikan peluang untuk menerapkan gamifikasi, seperti papan peringkat, penghargaan virtual, dan berbagai jenis sistem penghargaan lainnya (Srimuliyani, 2023). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya menjadikan kegiatan lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mencapai sasaran pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil analisis studi literatur yang telah dilakukan sebelumnya, tampak bahwa gamifikasi yakni integrasi aspek-aspek permainan dalam pembelajaran digital memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan tingkat keterlibatan siswa di tingkat sekolah dasar selama proses belajar. Gamifikasi ini diterapkan melalui berbagai fitur seperti pemberian poin, medali, tingkat, tantangan, papan skor, *avatar*, dan visualisasi interaktif yang tersedia di platform digital seperti Quizizz, Wordwall, serta media pembelajaran lain yang kreatif hasil karya guru. Dengan adanya elemen-elemen tersebut, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih bersemangat, berenergi, serta menunjukkan reaksi yang lebih cepat terhadap arahan guru karena termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dan mendapatkan penghargaan dalam bentuk poin atau medali. Selain itu, adanya elemen persaingan yang sehat membuat siswa merasa terdorong untuk terus meningkatkan kemampuan mereka,

baik secara mandiri maupun dalam kelompok.

Gamifikasi dalam pendidikan digital terbukti mampu meningkatkan motivasi internal siswa. Mereka bukan hanya berusaha menyelesaikan tugas, melainkan juga merasakan kesenangan dan kepuasan dari proses pembelajaran. Kepercayaan diri siswa juga meningkat saat mereka mencapai suatu tingkat atau mendapatkan pengakuan atas upaya yang telah dilakukan. Umpan balik yang diberikan secara langsung di platform gamifikasi membantu siswa dengan cepat memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman materi secara berkelanjutan (Srimuliyani, 2023). Gamifikasi juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, baik dalam membaca maupun pemahaman konsep pembelajaran lainnya, setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi dibandingkan dengan metode konvensional. Ini membuktikan bahwa gamifikasi bukan hanya permainan yang menyenangkan, tetapi juga merupakan strategi pengajaran yang

efektif dengan dampak nyata terhadap kemajuan akademik siswa.

Selain memberikan keuntungan dalam aspek berpikir, gamifikasi terbukti juga mendukung elemen sosial dan emosional peserta didik. Para siswa menjadi lebih percaya diri, lebih bertanggung jawab, dan menjalin interaksi yang lebih baik dalam kelompok karena banyak kegiatan gamifikasi yang mendorong kerja sama serta komunikasi di antara mereka (Syifa et al., 2025). Lingkungan kelas menjadi lebih dinamis, dan siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi tanpa rasa takut akan kesalahan. Dengan demikian, gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti dengan menggabungkan teknologi, minat untuk belajar, semangat kompetisi yang positif, dan interaksi sosial dalam satu proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diterima oleh siswa sekolah dasar yang merupakan generasi digital (Srimuliyani, 2023). Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital terbukti efektif sebagai inovasi pendidikan modern yang dapat meningkatkan

motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Dampak *Gamification* terhadap Keterlibatan Belajar Siswa

Gamifikasi dalam pendidikan saat ini menjadi salah satu metode yang banyak digunakan oleh pengajar di Indonesia untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Secara umum, gamifikasi berarti penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, *level*, lencana, tantangan, misi, serta umpan balik yang cepat untuk mendorong siswa dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Berbagai riset lokal menunjukkan bahwa dengan desain gamifikasi yang tepat, metode ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dengan aktif secara kognitif, sosial, dan emosional.

Di kelas-kelas sekolah dasar dan menengah, pengajar sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi belajar, minimnya partisipasi, serta siswa yang cepat merasa bosan ketika menghadapi materi yang terlihat sulit atau

monoton. Penerapan gamifikasi terbukti dapat mengatasi sebagian besar isu tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Lutviana et al. (2025) pada siswa SD menunjukkan bahwa penggunaan tantangan bertahap dan lencana sederhana dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mencoba soal-soal, termasuk yang sebelumnya sulit bagi mereka. Hal ini terjadi karena sistem permainan memberikan rasa pencapaian kecil yang menginspirasi siswa untuk terus belajar, bukan hanya karena mereka diharuskan untuk belajar.

Dari perspektif motivasi, penelitian lokal mengungkapkan bahwa gamifikasi tidak hanya memberikan dorongan motivasi dari luar (seperti melalui penghargaan berupa poin dan lencana), tetapi juga bisa memperkuat motivasi dari dalam diri siswa. Ketika siswa merasakan tantangan, memiliki kebebasan dalam memilih tugas, dan mendapatkan umpan balik yang cepat, mereka akan merasa lebih memiliki proses belajarnya (Nooviar et al., 2024). Dalam konteks ini, gamifikasi tidak hanya membuat belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga

mendorong ketekunan, rasa ingin tahu, dan kegigihan dalam menyelesaikan tugas akademis.

Keterlibatan siswa juga meningkat dalam aspek sosial. Beberapa riset di Indonesia menunjukkan bahwa aktivitas yang digamifikasi, seperti kerja sama tim, misi kelompok, atau tantangan kolaboratif, mendorong siswa untuk lebih aktif berkomunikasi, berbagi strategi, serta merencanakan bersama (Srimuliyani, 2023). Situasi ini menciptakan suasana kelas yang lebih mendukung dan membuat siswa yang sebelumnya pemalu tidak merasa terintimidasi, karena mereka dapat ikut berpartisipasi melalui peran-peran kecil sesuai dengan kemampuan mereka. Bahkan dalam keadaan kompetitif, banyak guru melaporkan bahwa siswa tetap bisa menjaga sportivitas karena tantangan dibuat untuk menekankan penyelesaian tugas, bukan hanya untuk mengalahkan teman.

Namun, keberhasilan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kualitas desain pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Elemen permainan yang tidak terkait dengan tujuan belajar dapat menjadikan

gamifikasi hanya sebagai hiburan tanpa memberikan dampak pada pemahaman. Penelitian oleh menunjukkan bahwa gamifikasi yang terlalu fokus pada papan skor dapat menurunkan rasa percaya diri siswa yang selalu berada di peringkat bawah. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan papan skor yang aman, seperti papan skor kelompok atau papan skor progres, bukan papan skor yang dapat memalukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ageng & Legowo (2022) menekankan pentingnya menyediakan tantangan bertingkat agar siswa tidak merasa terbebani atau terlalu cepat merasa bosan. Dalam desain gamifikasi yang baik, setiap *level* baru seharusnya menawarkan kompleksitas tambahan serta kesempatan bagi siswa untuk menerapkan konsep dalam situasi yang baru. Selain itu, umpan balik yang cepat juga merupakan elemen kunci yang membedakan gamifikasi dari metode pembelajaran konvensional (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Umpan balik yang terstruktur membantu siswa menyadari kelemahan mereka serta memahami hal-hal yang perlu diperbaiki di *level* selanjutnya.

Penerapan gamifikasi tidak selalu memerlukan teknologi canggih. Banyak penelitian tindakan kelas di Indonesia menunjukkan bahwa bentuk gamifikasi yang tidak digital, seperti kartu tugas, token poin simpel, dan tantangan kelompok, telah terbukti cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa (Muhajir et al., 2024). Bagi sekolah yang memiliki keterbatasan dalam teknologi, metode ini adalah pilihan yang relevan dan mudah diimplementasikan. Namun, jika akses teknologi tersedia, penggunaan platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall bisa memberikan variasi kegiatan yang lebih beragam serta mempercepat proses penilaian formatif.

Meski memiliki banyak keuntungan, guru tetap perlu melakukan evaluasi terhadap dampak gamifikasi secara berkala. Keterlibatan siswa dapat diukur lewat pengamatan aktivitas, frekuensi pertanyaan, kesungguhan dalam menyelesaikan tugas, serta refleksi diri siswa. Proses evaluasi ini sangat penting agar guru dapat menyesuaikan elemen permainan, mengurangi aspek yang kurang

efektif, dan menambah elemen yang meningkatkan keterlibatan positif. Yang paling utama, gamifikasi tidak seharusnya menggantikan inti dari pembelajaran, melainkan menjadi sarana yang membuat proses belajar menjadi lebih berarti dan menyenangkan.

Pengaruh *Reward* dalam Game terhadap Ketertarikan dan Keterlibatan Siswa

Reward adalah salah satu aspek penting dalam gamifikasi yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar. Dalam pembelajaran yang menggunakan unsur game, *reward* bisa berupa poin, lencana, *level*, papan peringkat, atau penghargaan virtual lainnya yang diberikan setelah siswa menyelesaikan tugas atau tantangan. Penerapan *reward* ini menjadikan pembelajaran tidak monoton, melainkan menjadi kegiatan yang menantang dan menyenangkan bagi siswa di tingkat dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliatin & Rosmilawati (2025) menunjukkan bahwa pemakaian *reward* seperti poin, lencana, dan sistem *level* dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan

semangat siswa serta mempercepat respons mereka terhadap instruksi dari guru. *Reward* memberikan rangsangan positif bagi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran karena mereka merasakan bahwa usaha mereka diakui. Situasi ini membuat siswa menjadi lebih fokus, lebih berani ikut berpartisipasi, serta lebih antusias untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Yuliatin & Rosmilawati, 2025).

Selain meningkatkan respons dan konsentrasi belajar, *reward* dalam game juga berpengaruh pada motivasi siswa untuk belajar. Nooviar et al. (2024) menjelaskan bahwa elemen *reward* dan papan peringkat dalam gamifikasi dapat memicu motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa secara bersamaan. Siswa terdorong untuk belajar bukan hanya karena kewajiban, tetapi juga karena adanya rasa pencapaian dan kepuasan saat berhasil mendapatkan poin atau mencapai posisi tertentu. Hal ini membuat siswa lebih menikmati proses belajar dan tidak gampang merasa bosan.

Reward dalam game juga berpengaruh pada peningkatan keterlibatan siswa dalam belajar, baik

secara kognitif, emosional, maupun sosial. Secara kognitif, siswa termotivasi untuk berpikir lebih aktif agar dapat menyelesaikan tantangan dan mendapatkan *reward*. Secara emosional, siswa merasakan kegembiraan dan kepercayaan diri saat berhasil mencapai target pembelajaran. Di sisi lain, secara sosial, *reward* seperti papan peringkat dapat menciptakan persaingan yang positif dan mendorong interaksi antar siswa selama pembelajaran berlangsung (Nooviar et al., 2024).

Dengan demikian, *reward* dalam gamifikasi bukan hanya sekadar hadiah, melainkan juga sebagai strategi pengajaran yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan siswa. Jika dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa di tingkat dasar, *reward* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil kajian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dengan sistem *reward* yang tepat dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta kualitas keterlibatan belajar siswa di era digital.

D. Kesimpulan

Dari hasil analisis berbagai sumber literatur lokal, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah metode pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Penggunaan elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan, *level*, *avatar*, papan peringkat, dan umpan balik yang cepat terbukti mampu meningkatkan motivasi dari dalam diri, konsentrasi, keberanian, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam belajar. Gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih cepat memahami materi dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas. Hampir seluruh penelitian yang diteliti menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang diciptakan melalui gamifikasi dapat mendorong keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial secara bersamaan. Oleh karena itu, gamifikasi dapat dianggap sebagai inovasi dalam pembelajaran digital yang sesuai, fleksibel, dan mendukung

kebutuhan pendidikan di zaman modern, asalkan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION*, 3(1), 13–30.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using *Gamification* in Education: Strategies and Impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12.
- Fakhrunnisa, N., Putri, R. H., Edy, M. R., Armiana, Zainab, & Juharman, Muh. (2023). *Gamification* Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *JUPITER: Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(1), 63–68.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmudah, R. (2025). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN DENGAN

- GAMIFIKASI STRATEGI
UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA.
Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora, 12(1), 15–25.
- Fitriani, D., & Winda, G. N. O. (2023). Analisis Pengaruh Attitude, Subjektif Norm dan Perceived Behavioral Control pada Game Shopee Tanam Terhadap Purchase Intention dan Actual Behavior. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 5313–5330.
<https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2390>
- Handina, W. P., Kasmawati, & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 5(1), 23–30.
<https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajup.v5i1.1138>
- Husnaini, M., Sarmiati, E., & Harimurti, S. M. (2024). Pembelajaran Sosial Emosional: Tinjauan Filsafat Humanisme terhadap Kebahagiaan dalam Pembelajaran. *Journal of Education Research*, 5(2), 1026–1036.
- Lutviana, A., Amrulloh, H., Laili, N., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293.
<https://jipied.org/index.php/JSP>
- Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V., & Mardiyah, S. S. (2025). STRATEGI GAMIFIKASI BERBASIS KAHOOT DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH ALIYAH. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 304–319.
<https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i2.432>
- Muhajir, Candra, Asriati, Indrawaty, & Taiyeb, S. C. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN

- KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 864–870.
<https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/17153/8973>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2865–2872.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). *Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. *JPBB : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69–76.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(2), 227–241.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Syifa, H., Handayani, N., Hasanah, S. R., Asniwati, & Ferdiyansyah, A. (2025). Penerapan Model G-MAPS Socioedu (Gamification-Mind mapping-STAD Social Education) Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kelayan Selatan 10. *Jurnal Cahaya Edukasia*, 3(3), 98–105.

<https://doi.org/https://doi.org/10.63863/jce.v3i2.78>

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. 8(3), 1722–1732.

Yuliatin, I., & Rosmilawati, I. (2025). Mengurai Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *JURNAL BASICEDU*. 9(2), 590-605.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9970>

Zulfikar Sadrah, M., Hakim, A., & Mewarni, S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI PACCINONGANG UNGGULAN. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10(3), 291-320.