

GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA: STUDI PUSTAKA

Adrijanti^{*1}, Rahmat Hidayat², Nazwa Nur Cahya³, Lina Sikhatin Cahyani⁴
^{1,2,3,4}Prodi Administrasi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Gresik
*adrijanti7@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis kepada pendidik tentang cara-cara yang efektif untuk mengintegrasikan elemen permainan dalam kurikulum mereka, agar pembelajaran tidak hanya terbatas pada teori, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan (library research), yang mengumpulkan informasi dan data melalui berbagai sumber yang ada di perpustakaan, seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen lainnya yang relevan. Studi kepustakaan ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran dan sejauh mana pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Konsep gamifikasi dalam pembelajaran merupakan suatu strategi yang menekankan pemanfaatan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Bentuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran antara lain: 1) Penggunaan kuis interaktif berbasis game, 2) Pemberian poin dan reward untuk setiap tugas, 3) Sistem level untuk menunjukkan perkembangan belajar, 4) Kompetisi sehat antar siswa. Melalui penerapan unsur seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, gamifikasi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kondusif, serta berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Kata kunci: gamifikasi; motivasi belajar; proses pembelajaran

Abstract: This study aims to provide practical recommendations to educators on effective ways to integrate game elements into their curriculum, so that learning is not limited to theory but also motivates students to actively participate in the learning process. This study used a library research approach, which gathered information and data from various library sources, such as books, journals, articles, and other relevant documents. This literature review aimed to examine in depth how gamification can be applied in learning and its impact on student learning motivation. The concept of gamification in learning is a strategy that emphasizes the use of game elements to create a fun, interactive, and meaningful learning experience. Forms of implementing gamification in learning include: 1) Using interactive game-based quizzes, 2) Giving points and rewards for each task, 3) A level system to show learning progress, 4) Healthy competition between students. Through the implementation of elements such as points, levels, challenges, and rewards, the learning process becomes more engaging, thereby increasing student learning motivation. Furthermore, gamification also encourages active student involvement in learning activities, creates a more dynamic and conducive classroom atmosphere, and contributes to increasing the overall effectiveness of the learning process.

Keywords: gamification; learning motivation; learning process

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses

pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan keterlibatan aktif, ketekunan, serta hasil belajar yang lebih

optimal. Namun, dalam praktiknya, masih ada ditemukan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, yang ditandai dengan kurangnya minat, partisipasi, serta keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi digital dan karakteristik generasi saat ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pembelajaran yang monoton dan konvensional seringkali menyebabkan siswa merasa bosan sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi, pembelajaran, dan motivasi belajar saling terkait erat dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang efektif dan menarik bagi siswa. Menurut Sari & Alfian (2023; 257) Gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sejalan dengan hal diatas Salsabila (2022 ; 688) menyatakan bahwa elemen-elemen seperti poin, level, hadiah, kompetisi, dan tantangan diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran

untuk membuat pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan.

Gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Dengan memberikan rasa pencapaian dan pengakuan atas usaha mereka, siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Mattawang & Syarif (2023; 33) Gamifikasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi rintangan, dan merasakan prestasi, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Selain itu, gamifikasi dapat membantu guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dengan perkembangan teknologi digital, gamifikasi telah menjadi salah satu alat yang sangat potensial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan adaptif untuk menghadapi tantangan pendidikan yang semakin kompleks. Secara keseluruhan, hubungan antara gamifikasi, pembelajaran, dan motivasi belajar menunjukkan bahwa dengan menerapkan elemen-elemen permainan dalam pendidikan, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berbagai penelitian, gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi di berbagai konteks pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana penerapan gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam kurikulum mereka. Berdasarkan uraian diatas peneliti memilih judul “Gamifikasi pada

pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa : studi pustaka” dikarenakan kami melihat potensi besar dari gamifikasi dalam mengatasi masalah motivasi belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis/pendekatan penelitian berupa studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, serta dokumen yang relevan dengan permasalahan yang dikaji. Menurut Sugiyono (2019), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi ilmiah yang relevan dengan nilai, budaya, dan fenomena sosial yang diteliti. Selain itu, menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2020), studi kepustakaan merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji berbagai sumber pustaka untuk memperoleh landasan teori serta memperkuat analisis terhadap permasalahan penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan yang bertujuan untuk mengkaji implementasi gamifikasi dalam proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi, yaitu dengan menelusuri dan mengumpulkan berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel, catatan, transkrip, surat, serta dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu dengan

mengumpulkan berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian, kemudian menelaah serta membandingkan hasil-hasil penelitian terdahulu, dan selanjutnya menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dari kajian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dalam praktiknya, gamifikasi mengintegrasikan unsur seperti poin, level, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran tanpa menghilangkan tujuan utama pendidikan. Gamifikasi sendiri merupakan sebuah upaya mendesain mekanisme permainan dalam pembelajaran agar bisa lebih menarik, dimana permainan tersebut dirancang sebagai bentuk kompetisi pemain dengan berbagai jenis tantangan dan disertai ketentuan permainan untuk mewujudkan umpan balik antar pemain (Moncada & Moncada, 2014). Gamifikasi saat ini banyak digunakan didunia bisnis dan marketing, bentuknya sangat beragam. Namun saat ini gamifikasi telah banyak masuk di dunia Pendidikan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018). Saparuddin (2022) menambahkan bahwa Gamifikasi (*gamification*) mulai dikenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam presentasinya di acara TED (Technology, Entertainment, Design). Dalam presentasinya, ia menjelaskan bahwa

gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan kepuasan terhadap proses pembelajaran.

Menurut Yusufhadi Miarso (2004) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Prinsip ini selaras dengan konsep gamifikasi yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Gamifikasi adalah teknik yang menggunakan mekanika, estetika, dan cara berpikir berbasis permainan untuk mendorong orang untuk bertindak, meningkatkan pengetahuan, dan menyelesaikan masalah.

Adapun fungsi gamifikasi dalam pembelajaran seperti halnya fungsi media pembelajaran, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi intruksi (Arsyad, 2013). Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat

dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Dengan demikian, gamifikasi dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mengadopsi prinsip-prinsip permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan karena menjadi pendorong utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat, keinginan, dan kegigihan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Sardiman (2014:75) motivasi belajar adalah variabel mental individu yang tidak tertarik yang mengambil bagian penting dalam semangat, energi, dan energi untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki banyak energi untuk kegiatan rekreasi dengan belajar bekerja. Sedangkan menurut hasil penelitian terbaru oleh Dewi Ratna Swari dkk. (2026) dalam jurnal pendidikan, motivasi belajar merupakan komponen kunci yang memengaruhi keberhasilan proses belajar, di mana siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan sikap aktif, tekun, dan antusias dalam mencapai tujuan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi tidak hanya berfungsi sebagai pendorong, tetapi juga sebagai pengarah perilaku belajar siswa. Selain itu, Hastuti dkk. (2026) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar peluang mereka untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi faktor yang tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa merupakan kekuatan pendorong yang sangat penting dalam proses pendidikan. Motivasi tidak hanya menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berpengaruh langsung terhadap hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, guru dan lingkungan pendidikan perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan penghargaan, serta membangun hubungan yang positif agar motivasi belajar siswa dapat terus meningkat.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar merupakan faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yang berasal dari dalam diri orang dan dari luar dirinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan karena menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, para ahli pendidikan di Indonesia mengelompokkan faktor tersebut ke dalam dua kategori besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Nana Syaodih (2005:162) mengemukakan dua faktor yang mempengaruhi usaha dan keberhasilan belajar, yaitu faktor dari dalam individu dan faktor dari luar individu.

Secara konseptual, hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan kognitif siswa, tetapi juga oleh kondisi psikologis, lingkungan, serta proses pembelajaran itu sendiri. Menurut Siregar (2024), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, perhatian, kesiapan belajar, kecerdasan, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi metode mengajar guru, lingkungan sekolah, fasilitas belajar, teman sebaya, serta lingkungan keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar merupakan hasil interaksi antara kondisi individu dan lingkungan belajar yang mendukung. Sejalan dengan itu, Saputra dkk. (2024) menjelaskan bahwa faktor internal seperti motivasi, minat belajar, serta kondisi fisik dan psikologis siswa memiliki peran besar dalam menentukan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari:

1. Faktor internal, meliputi: motivasi, minat, kecerdasan, kesiapan belajar, kondisi fisik, dan psikologis.
2. Faktor eksternal, meliputi: lingkungan keluarga, metode mengajar guru, fasilitas belajar, teman sebaya, dan lingkungan sekolah.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga memerlukan dukungan lingkungan yang optimal, strategi pembelajaran yang tepat, serta keterlibatan aktif dari guru dan orang tua.

Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan ini muncul sebagai respons terhadap rendahnya minat belajar siswa akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Secara konseptual, gamifikasi tidak berarti mengubah pembelajaran menjadi permainan sepenuhnya, melainkan memanfaatkan mekanisme permainan seperti poin, level, badge, dan tantangan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Gamifikasi dipandang sebagai strategi yang mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran modern dengan karakteristik generasi digital.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Amelia, Fadilah, dan Munawar (2025), gamifikasi merupakan pendekatan kreatif yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan serta dorongan belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Sejalan dengan itu, Haenudin dan Nurwahidah (2025) menyatakan bahwa gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa. Lebih lanjut, Safitri dan Rusdini (2024) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang sebelumnya rendah, terutama dalam hal partisipasi aktif dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Temuan ini memperkuat bahwa gamifikasi efektif digunakan sebagai solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar di kelas. Selain itu, Khoiruddin dan Iskandar (2024) menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Langkah Singkat Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Menentukan tujuan pembelajaran
Menetapkan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Merancang konsep permainan
Menentukan tema, alur cerita, dan jenis aktivitas (misi/tantangan).
3. Menentukan elemen gamifikasi
Seperti poin, level, badge, dan reward.
4. Melaksanakan pembelajaran berbasis misi
Siswa menyelesaikan tugas secara bertahap (leveling).
5. Memberikan *reward* dan *feedback*
Apresiasi untuk meningkatkan motivasi siswa.
6. Evaluasi dan refleksi
Menilai hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Langkah-langkah gamifikasi dalam pembelajaran dimulai dari perencanaan tujuan, perancangan konsep permainan, pelaksanaan aktivitas berbasis misi, hingga pemberian *reward* dan evaluasi. Jika dirancang dengan baik, gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan strategi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan belajar, seperti pemberian poin, level, tantangan, dan penghargaan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Berikut ini beberapa bentuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Penggunaan kuis interaktif berbasis game.
- 2) Pemberian poin dan reward untuk setiap tugas.
- 3) Sistem level untuk menunjukkan perkembangan belajar
- 4) Kompetisi sehat antar siswa

Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran yakni :

1. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran PAUD

Dalam pembelajaran PAUD, penerapan gamifikasi dapat dilakukan melalui kegiatan berbasis permainan dan cerita, misalnya pada tema binatang dengan skenario “petualangan membantu kelinci menemukan teman-temannya di hutan”. Kegiatan dimulai dengan guru mengenalkan misi, kemudian anak mengikuti beberapa level permainan seperti menebak gambar hewan, menirukan suara hewan, mencari kartu gambar yang disembunyikan, hingga menempel gambar sesuai kelompoknya. Setiap keberhasilan anak diberikan penghargaan berupa bintang, stiker, atau kenaikan level, sehingga anak merasa senang dan dihargai. Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa anak menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, berani mencoba, serta mampu mengikuti pembelajaran hingga selesai tanpa merasa bosan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran PAUD mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena proses belajar dikemas seperti bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Sejalan dengan hal itu Sari & Alfian (2023, 257) Gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan

elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran.

2. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran SD

Pada pembelajaran di SD, gamifikasi dapat diterapkan misalnya pada mata pelajaran IPA dengan tema “Siklus Air” melalui kegiatan “Petualangan menjadi Penjaga Air”. Guru memulai dengan menjelaskan bahwa siswa akan menyelesaikan beberapa misi untuk memahami proses siklus air. Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa level, seperti kuis singkat tentang pengetahuan awal, diskusi kelompok menyusun urutan siklus air, permainan mencocokkan gambar proses (evaporasi, kondensasi, presipitasi), serta membuat diagram sederhana. Setiap tugas yang berhasil diselesaikan akan memperoleh poin, naik level, dan mendapatkan *badge* seperti “Ahli Awan” atau “Pahlawan Air”. Selain itu, ditampilkan *leaderboard* sederhana untuk menumbuhkan semangat kompetisi sehat. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya dan menjawab, bekerja sama dalam kelompok, serta berusaha menyelesaikan setiap tantangan dengan sungguh-sungguh. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran SD mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memberi penghargaan atas usaha mereka. Keseluruhan. Sejalan dengan hal itu Deni Darmawan (2014), pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran,

termasuk penggunaan pendekatan berbasis permainan, dapat meningkatkan interaksi serta motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

3. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran SMP

Pada pembelajaran di tingkat SMP, gamifikasi dapat diterapkan pada kegiatan: “Petualangan Level Matematika”, guru merancang pembelajaran seperti sebuah permainan petualangan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan setiap kelompok dianggap sebagai “tim petualang”. Materi pelajaran, misalnya tentang pecahan atau persamaan linear, dibagi menjadi beberapa level (Level 1, Level 2, Level 3, dan seterusnya). Pada Level 1, siswa mengerjakan soal dasar. Jika berhasil, mereka mendapatkan poin dan “*badge* pemula”. Setelah itu, mereka dapat naik ke Level 2 dengan soal yang lebih menantang. Di setiap level, guru memberikan umpan balik langsung serta reward sederhana seperti stiker atau pujian. Selain itu, guru menampilkan *leaderboard* (papan skor) di kelas untuk menunjukkan perkembangan tiap kelompok. Namun, guru tetap menekankan bahwa tujuan utama adalah belajar, bukan sekadar menang. Di akhir pembelajaran, kelompok yang mencapai level tertinggi atau menunjukkan kerja sama terbaik mendapatkan “*reward*” tambahan. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi karena merasa seperti bermain game, padahal mereka sedang belajar. Selain meningkatkan pemahaman materi, kegiatan

ini juga melatih kerja sama, kepercayaan diri, dan semangat berkompetisi secara sehat.

Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Iskandar et al., 2026).

Pembahasan

Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, ditemukan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari berbagai temuan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Pertama, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan elemen seperti poin, badge, level, dan leaderboard mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar. Siswa tidak lagi menjadi peserta pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran karena adanya tantangan dan tujuan yang jelas.

Kedua, gamifikasi dapat menumbuhkan rasa senang dan antusias dalam belajar. Suasana pembelajaran yang dikemas seperti permainan membuat siswa merasa lebih rileks dan menikmati proses belajar. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa, karena pembelajaran tidak lagi dianggap sebagai aktivitas yang

membosankan, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan.

Ketiga, gamifikasi mampu mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas. Sistem penghargaan dalam gamifikasi memberikan stimulus eksternal yang efektif, sehingga siswa terdorong untuk menyelesaikan setiap tugas atau tantangan yang diberikan. Adanya target capaian seperti naik level atau memperoleh skor tertentu juga menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk terus belajar.

Keempat, gamifikasi memberikan umpan balik secara langsung. Umpan balik yang cepat memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya secara instan, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman. Hal ini juga memperkuat motivasi intrinsik karena siswa dapat melihat perkembangan dirinya secara nyata.

Selain itu, gamifikasi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kompetitif maupun kolaboratif melalui sistem peringkat, tantangan kelompok, dan kerja sama tim. Kompetisi yang sehat dapat memacu semangat belajar, sementara kolaborasi membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan bekerja sama.

Hasil pembahasan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi tidak hanya berfokus pada aspek hiburan, tetapi juga pada peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan memanfaatkan mekanisme permainan secara tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konsep gamifikasi dalam pembelajaran merupakan strategi yang menekankan pada penggunaan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, memperbaiki suasana kelas, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

PENUTUP

Gamifikasi dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengadopsi elemen-elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi, gamifikasi mampu membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Siswa tidak hanya terdorong untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga merasa termotivasi untuk mencapai tujuan belajar mereka, baik melalui motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Selain itu, implementasi gamifikasi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan belajar, seperti pemberian poin, level, tantangan, dan penghargaan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu implementasi gamifikasi juga menunjukkan manfaat nyata dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta mengasah keterampilan pemecahan masalah. Lingkungan belajar yang dirancang dengan elemen gamifikasi juga memberikan kesempatan bagi siswa

untuk mencoba, gagal, dan belajar dari kesalahan tanpa tekanan, sehingga membangun rasa percaya diri dan ketahanan dalam belajar.

Dengan potensi besar yang dimiliki gamifikasi, pendidik perlu merancang strategi gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menggunakan elemen permainan yang relevan, dan memanfaatkan teknologi secara optimal. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi pendekatan pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara holistik. Selain itu gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta ; Rajawali Pers.
- Adrijanti, Noorindahwati, Dewi Ayu Nur Aini, & Pipit Dwi Anggraini. (2024). Studi tentang penerapan model pembelajaran discovery-inquiry di TKIT Ya Bunayya Wringinanom Gresik: model pembelajaran, discovery-inquiry. *progresif*, 2(1), 1–14. Retrieved from <https://journal.univgresik.ac.id/index.php/progresif/article/view/111>
- Aisyaroh, A. M., Adiputra, S., & Badrun, M. (2026). *Implementasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(3). <https://doi.org/10.56799/j-ceki.v5i3.15410>

- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). *Peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMKN 1 Jamblang*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 14390–14395. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27595>
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi pendidikan: Pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. Bandung ; Remaja Rosdakarya.
- Dewi Ratna Swari dkk. (2026). *motivasi belajar siswa: konsep, faktor dan Upaya peningkatannya*. *Jurnal Pendidikan dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43664>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E.(2025). *Literasi dan gamifikasi pedagogi*. Indramayu ; Penerbit Adab.
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. (2025). *Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi: Strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 12(1). <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Haenudin dan Nurwahidah (2025). *Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur bahasa ibu*. *jurnal Pendidikan integrative*. https://ejournals.com/ojs/index.php/jpi/article/view/2295?utm_source=chatgpt.com
- Haque, M. I. Z. U., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). *Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa*. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.21009/JPI.071.07>
- Hastuti, Ratna Citra Agustina, Iki Yusran. (2026) *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa: Kajian Literatur*. *Jurnal inovasi pembelajaran hal* 1-13 <https://doi.org/10.71049/9rns5d68>
- Iskandar, A. P. S., et al. (2026). *Gamifikasi dalam pembelajaran*. Jambi ; Sonpedia
- Latip, A. (Ed.). (2025). *Gamifikasi dalam Pendidikan*. Bandung ; Naba Edukasi
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). *Dampak penggunaan kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran*. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mazroatun Nisrin, & Adrijanti. (2025). *Strategi pendampingan mahasiswa dalam asistensi mengajar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMP Negeri 32*. *progresif*, 3(2), 1–9. Retrieved from <https://journal.univgresik.ac.id/index.php/progresif/article/view/699>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana. Jakarta <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27595/18697>
- Saputra, R., Hidayat, A., & Lestari, D. (2024). *Pengaruh faktor internal dan eksternal terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 123–134. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.27026>
- 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), 3021–7067.
<https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>

Safitri dan Rusdini (2024). Pengaruh model pembelajaran gamifikasi educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3516>

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>