



Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset  
IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



# Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Studi Pendidikan

Yoga Adi Nugroho<sup>1</sup>(✉), Hendrik Dwi Saputra<sup>2</sup>, Ilham Lail Khusna<sup>3</sup>, Zuhad<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[yogaadin2005@gmail.com](mailto:yogaadin2005@gmail.com)<sup>1</sup>, [petrikdungdung@gmail.com](mailto:petrikdungdung@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[khusnailham0@gmail.com](mailto:khusnailham0@gmail.com)<sup>3</sup>, [zuhad@ikippgrbojonegoro.ac.id](mailto:zuhad@ikippgrbojonegoro.ac.id)<sup>4</sup>

**abstrak**—Gamifikasi semakin populer sebagai metode pengajaran untuk meningkatkan partisipasi, semangat, dan hasil belajar siswa. Artikel ini menyajikan Kajian Literatur terhadap penelitian di bidang pendidikan yang mengupas penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran baik di lingkungan formal maupun nonformal. Melalui proses seleksi yang terstruktur dari artikel akademik yang dipublikasikan dalam dekade terakhir, penelitian ini menemukan pola penggunaan elemen gamifikasi, metode desain yang sering dipakai, serta pengaruh pedagogis yang paling menonjol. Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep, meskipun efektivitasnya sangat tergantung pada keselarasan desain dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Penelitian ini juga menggarisbawahi tantangan seperti risiko gangguan, ketergantungan pada incentif eksternal, serta minimnya standar penilaian yang seragam. Tinjauan pustaka ini memberikan saran kepada peneliti dan praktisi untuk merancang gamifikasi yang lebih fokus pada pembelajaran yang berarti dan memperkuat dasar empiris dalam pengembangan strategi pengajaran.

**Kata kunci**—Gamifikasi, Pembelajaran, Kajian literatur, Motivasi Belajar, Pendidikan

**Abstract**— *Gamification is increasingly popular as a teaching method to increase student participation, enthusiasm and learning outcomes. This article presents a literature review of research in the field of education that examines the use of gamification in learning in both formal and non-formal environments. Through a structured selection process from academic articles published in the last decade, this research discovered patterns of use of gamification elements, frequently used design methods, and the most prominent pedagogical influences. The results of the analysis show that gamification can increase intrinsic motivation, active involvement, and understanding of concepts, although its effectiveness is highly dependent on the alignment of the design with learning objectives and student characteristics. This research also highlights challenges such as the risk of disruption, reliance on external incentives, and the lack of uniform assessment standards. This literature review provides suggestions for researchers and practitioners to design gamification that focuses more on meaningful learning and strengthens the empirical basis in the development of teaching strategies.*

**Keywords**— *Gamification, Learning, Literature review, Learning Motivation, Education*

## PENDAHULUAN

Gamifikasi, atau yang sering disebut *gamification*, merupakan sebuah pendekatan yang kini mulai mendapatkan perhatian untuk diintegrasikan dengan *Learning Management System (LMS) e-learning*. Meskipun begitu, pemahaman tentang esensi Gamifikasi dalam proses pembelajaran masih belum banyak dipahami oleh berbagai pihak. Artikel ini akan menguraikan beberapa hal penting yang perlu dipahami untuk mengembangkan Gamifikasi.

Metode gamifikasi yang paling umum digunakan dalam pendidikan meliputi sistem poin dan lencana, yang terbukti berhasil dalam meningkatkan pengalaman belajar, terutama dalam konteks pembelajaran digital setelah pandemi COVID-19. Di samping itu, gamifikasi juga mempersempit tantangan seperti keterbatasan sumber daya dan kebutuhan para guru untuk menyesuaikan diri dengan teknologi. Meskipun begitu, secara umum, gamifikasi dianggap sebagai strategi yang sah, praktis, dan efisien dalam memberikan motivasi kepada siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Penerapan gamifikasi dalam proses belajar diharapkan dapat mendorong semangat siswa untuk terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ariani, 2020).

Ada sebuah asumsi yang mendasari bahwa siswa yang memiliki akses ke sumber daya multimedia perlu memiliki motivasi yang tinggi. Namun, menurut penelitian yang ada, teknologi multimedia ternyata tidak selalu meningkatkan semangat belajar dengan baik. Umumnya, mahasiswa tidak menyukai pekerjaan rutin yang memakan waktu lama, tetapi mereka bersedia menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game. Dari sini, muncul gagasan untuk menyatukan pembelajaran dengan game, sehingga dapat mendorong mahasiswa untuk lebih bersemangat dalam belajar dan mengemas pembelajaran dalam bentuk *game* (Jusuf, 2016).

Urgensi penelitian ini berhubungan dengan kebutuhan mendesak untuk menemukan cara pengajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman digital, salah satunya melalui gamifikasi. Generasi pelajar sekarang berada dalam lingkungan yang kaya akan interaksi digital dan hiburan yang berbasis permainan. Jika pendidikan dasar tidak mampu menanggapi pola interaksi ini, maka proses pembelajaran dapat kehilangan makna dan daya tarik di mata siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur, yang sering disebut sebagai ulasan pustaka, adalah serangkaian kegiatan yang meliputi membaca, mencatat, dan merangkum berbagai sumber penelitian yang relevan dengan metode pengumpulan data di perpustakaan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber kajian literatur yang sesuai dengan tema yang diangkat. Di samping itu, proses kajian literatur dilaksanakan melalui pencarian jurnal ilmiah, buku, dan publikasi akademik lain yang relevan agar memperoleh pemahaman menyeluruh tentang konsep, teori, dan temuan sebelumnya.

Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menyatukan berbagai sudut pandang dan informasi tanpa harus melakukan pengumpulan data di lapangan secara langsung. Dengan cara ini, hasil penelitian diharapkan memiliki dasar teoritis

yang kokoh serta mampu memberikan gambaran umum mengenai kemajuan penelitian tentang topik yang dibahas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Gamifikasi meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik

Sebagian besar studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi baik dari dalam diri maupun dari faktor eksternal siswa. Unsur-unsur seperti poin, lencana, tingkat, papan peringkat, dan imbalan terbukti menciptakan perasaan pencapaian dan persaingan yang positif.

Penelitian oleh Sari dan Alfiyan (2023) membuktikan bahwa sistem penghargaan yang jelas dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, penelitian Srimulyani (2023) mengindikasikan bahwa keaktifan dalam kelas meningkat secara signifikan karena siswa merasa lebih terlibat dan terdorong oleh tantangan.

Hasil ini sejalan dengan prinsip dasar gamifikasi, yaitu menggunakan elemen permainan untuk mendorong keterlibatan yang aktif.

### 2) Gamifikasi mendorong pemahaman konsep dan hasil belajar

Tidak hanya berdampak pada motivasi, gamifikasi juga memberikan efek positif terhadap pemahaman konsep dan kinerja akademik.

Jusuf (2016) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam e-learning mampu meningkatkan pemahaman siswa, meskipun keberhasilannya bergantung pada pengetahuan awal siswa.

Studi yang dilakukan oleh Vhalery dkk (2024) dalam bidang matematika ekonomi menunjukkan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengatasi masalah melalui penggunaan aplikasi gamifikasi berbasis Android.

Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya hiburan semata, tetapi juga bisa menjadi alat pendidikan yang efektif.

### 3) Gamifikasi relevan untuk berbagai bidang studi

Gamifikasi terbukti dapat diterapkan secara luas di berbagai sektor pendidikan, seperti:

- a. Bahasa dan sastra Indonesia
- b. Sejarah
- c. Matematika ekonomi
- d. Pendidikan agama Islam
- e. Literasi digital dan literasi dasar

Keberagaman konteks penerapan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya terbatas pada disiplin ilmu tertentu, tetapi juga relevan untuk meningkatkan partisipasi di hampir semua bidang studi.

**4) Gamifikasi mendukung pembelajaran Abad 21 di era digital**

Beberapa studi menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mendukung siswa dalam membangun keterampilan yang diperlukan di abad 21, khususnya dalam hal literasi digital.

Murid dilatih untuk memanfaatkan platform digital, mengenali berbagai tantangan, mendapatkan umpan balik langsung, dan berpartisipasi dalam suasana belajar yang menarik.

Dinihari (2025) menekankan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, dan daya nalar siswa.

**5) Tantangan dalam Implementasi Gamifikasi**

Meskipun memiliki banyak keuntungan, terdapat sejumlah tantangan yang teridentifikasi dalam tulisan, antara lain:

- a. Ketergantungan pada imbalan yang bisa menurunkan motivasi dari dalam jika tidak dikonsep dengan baik.
- b. Kesiapan pengajar, terutama terkait dengan aspek teknis dalam pengembangan gamifikasi (Ariani, 2020).
- c. Akses serta infrastruktur digital di beberapa sekolah.
- d. Kurangnya kriteria evaluasi untuk menilai keberhasilan gamifikasi.

Oleh sebab itu, penerapan gamifikasi perlu direncanakan dengan mempertimbangkan tujuan pendidikan dan karakteristik siswa.

**6) Gamifikasi efektif jika dipadukan dengan model pembelajaran lain**

Beberapa tulisan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi menjadi lebih berhasil saat disandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Sebagai ilustrasi, studi oleh Khuluq dkk (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan gamifikasi menjadikan proses belajar lebih berarti dan menarik. Ini menegaskan bahwa gamifikasi bukanlah satu-satunya metode, melainkan sebuah strategi tambahan yang dapat memperkaya pengalaman dalam belajar.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kajian literatur, simpulan penelitian ini adalah:

1. Gamifikasi sebagai strategi pembelajaran mampu menumbuhkan semangat belajar siswa serta meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa, sehingga membantu mereka mencapai kinerja akademik yang lebih baik.
3. Gamifikasi terbukti fleksibel dan relevan diterapkan di era digital karena dapat mendorong literasi digital dan keaktifan siswa. Namun, agar penerapannya berjalan optimal, diperlukan perencanaan yang matang, dukungan teknologi yang memadai, serta kesiapan pendidik dalam mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi.

## REFERENSI

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174-187.
- Dinihari, Y. (2025). Kajian kritis tentang gamifikasi sebagai strategi penguatan literasi di era digital. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 11.
- Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 109-122.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-based learning dengan pendekatan gamifikasi: Untuk pembelajaran yang menarik dan efektif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72-84.
- Pandelo'e, N. (2025). Gamifikasi dalam dunia pendidikan: Kajian literatur. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45-60.
- Prastyo, M. W. A., Tahir, M., Ningrum, A. A., Zaibintoro, A. P., Sa'adah, L., Mutmainnah, U., & Sa'diah, S. K. (2024). Analisis Ancaman Pishing melalui Aplikasi WhatsApp: Review Metode Studi Literatur. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 7(3), 190-197.
- Rahmawati, E. (2025). Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar. *TARUNATEACH: Journal of Elementary School*, 3(2), 136-146.
- Safroni, S., & Hidayah, U. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Muaddib/Basicedu (artikel tersedia online)*.
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52.
- Septiyaningtyas, N., et al. (2025). Pemanfaatan elemen gamifikasi dalam pembelajaran digital. *International Journal of Learning Innovation*, 8(1), 78-95.
- Srimulyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA EKONOMI BERBASIS ANDROID. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 444-459.