



Contents lists available at [Journal IICET](#)

Education and Social Sciences Review

ISSN 2720-8915 (Print), ISSN 2720-8923 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr>



Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital

Komang Suparmini^{*)1}, I Gede Suwindia¹, I Made Ari Winangun¹

¹ STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Article Info

Article history:

Received Oct 15th, 2024

Revised Nov 25th, 2024

Accepted Dec 26th, 2024

Keyword:

Gamifikasi
Motivasi Belajar
Literasi digital

ABSTRACT

Gamifikasi telah menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di era digital. Penerapan elemen permainan dalam konteks pendidikan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar dan kinerja akademik siswa. Studi ini melakukan tinjauan pustaka sistematis untuk mengevaluasi efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa di berbagai konteks pembelajaran digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta memberikan peluang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan generasi digital. Namun, tantangan dalam implementasi, seperti keseimbangan antara elemen permainan dan edukasi, masih menjadi perhatian utama. Tinjauan ini juga mengungkapkan perlunya penyesuaian berkelanjutan agar gamifikasi dapat secara efektif mempertahankan motivasi siswa.



© 2024 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Komang Suparmini

STAHN Mpu Kuturan Singaraja

Email: komangsuparmini98@gmail.com

Pendahuluan

Gamifikasi telah muncul sebagai strategi inovatif dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di era digital. Konsep ini melibatkan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk mendorong motivasi, meningkatkan keterlibatan, dan memecahkan masalah (Salah & Alzaghaf, 2022). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi menggunakan mekanika permainan, estetika, dan pemikiran berbasis permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki berbagai manfaat pendidikan, termasuk peningkatan keterlibatan siswa, motivasi, dan pemahaman. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, gamifikasi dapat menghasilkan kinerja akademik yang tinggi (Salah & Alzaghaf, 2022). Strategi ini telah terbukti efektif dalam mendorong pembelajaran abad ke-21, memungkinkan instruktur untuk menggabungkan elemen-elemen motivasi dan keterlibatan dari permainan dengan cara yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum (Jaipal-Jamani & Figg, 2019). Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, gamifikasi menawarkan keuntungan dari instruksi tradisional tatap muka dan pembelajaran online. Misalnya, penggunaan alat berbasis web dan sistem manajemen pembelajaran dapat mendukung lingkungan belajar

yang menggabungkan gamifikasi, memotivasi peserta didik, dan mempromosikan pengembangan kognitif, keterampilan, dan sikap (Jaipal-Jamani & Figg, 2019). Ini sangat relevan di era digital saat ini, di mana teknologi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Implementasi gamifikasi dalam pendidikan dapat mengambil berbagai bentuk. Sebagai contoh, di Malaysia, proyek IBestariNet dari Kementerian Pendidikan telah memperkenalkan lingkungan pembelajaran virtual bernama *Frog*, yang menggabungkan konsep pendidikan konvensional dengan teknologi komputasi awan. Modul *FrogPlay* dalam *Frog VLE* menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademik siswa.

Studi-studi terbaru telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan kinerja akademik dan motivasi siswa. Sebuah penelitian yang menggabungkan pembelajaran berbasis permainan digital (DGBL) dan gamifikasi pada mahasiswa menunjukkan perbedaan signifikan dalam kinerja akademik antara kelompok kontrol dan eksperimen, dengan tingkat motivasi yang tinggi di antara semua peserta (Camacho-Sánchez et al., 2022). Ini menunjukkan bahwa metode DGBL yang digamifikasi dapat menjadi alat pengajaran yang menarik, sesuai dengan pembelajaran aktif siswa, dan memberikan umpan balik langsung yang berharga.

Efektivitas gamifikasi memang dapat bervariasi tergantung pada konteks dan implementasinya. Beberapa penelitian menunjukkan hasil positif dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Misalnya, gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari bahasa Arab (Ismath et al., 2022). Selain itu, penggunaan elemen game seperti lencana prestasi dalam e-learning dapat meningkatkan frekuensi, durasi penggunaan, partisipasi, dan penyelesaian aktivitas pembelajaran (Katsigiannakis & Karagiannidis, 2016). Namun, penting untuk dicatat bahwa tidak semua implementasi gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa ((Rahayu et al., 2022). Pemilihan elemen gamifikasi yang tepat menjadi faktor kunci keberhasilan. Implementasi yang tidak tepat dapat berdampak negatif terhadap tujuan gamifikasi (Rahayu et al., 2022). Beberapa peneliti juga menyoroti bahwa gamifikasi saat ini masih terlalu berfokus pada penghargaan ekstrinsik, sementara potensi yang lebih besar terletak pada penghargaan intrinsik dari desain game yang baik (Xu, 2015). Untuk meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam pendidikan, beberapa rekomendasi yang diajukan antara lain: menyelaraskan fungsi gamifikasi dengan konteks non-game (Gui et al., 2019) mengintegrasikan elemen game dan alur cerita untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi (Titkov & Loginova, 2024), serta mempertimbangkan gaya belajar siswa dalam merancang elemen game ((Zaric et al., 2017). Dengan perencanaan yang cermat dan implementasi yang tepat, gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif (Titkov & Loginova, 2024).

Meskipun gamifikasi telah menjadi tren yang berkembang dalam pendidikan, masih terdapat kekurangan penelitian yang secara spesifik mengkaji dampaknya terhadap motivasi siswa dalam konteks pembelajaran digital. Beberapa studi telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara umum (Ambikapathy et al., 2024; Febriansah et al., 2024), namun penelitian yang berfokus pada pembelajaran digital masih terbatas. Terdapat beberapa kontradiksi dan fakta menarik terkait hal ini. Sementara beberapa penelitian menunjukkan dampak positif gamifikasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran online (Suartama et al., 2023; Xiao & Hew, 2023), studi lain mengungkapkan perlunya pertimbangan faktor-faktor tambahan seperti literasi digital (Shen et al., 2024) dan personalisasi (Calle-Archila & Drews, 2017) untuk memaksimalkan efektivitas gamifikasi. Selain itu, meskipun gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, masih ada kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana dampaknya bervariasi di berbagai konteks pembelajaran digital yang berbeda.

Gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa di era digital. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Jaipal-Jamani & Figg, 2019; Lee et al., 2023). Studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mentransformasi proses pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih memotivasi dan menyenangkan bagi siswa ((Garcia, 2020)). Hal ini sangat relevan di era digital saat ini, di mana generasi baru menuntut cara-cara belajar yang baru dan lebih sesuai dengan usia mereka ((Garcia, 2020; Rohmah, 2021)). Gamifikasi juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21 lainnya yang penting di era digital (Rosydiana et al., 2023). Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa efek motivasi dari gamifikasi dapat berkurang seiring waktu ketika siswa menjadi lebih familiar dengan sistem pembelajaran yang digamifikasi (Ibrahim & Ibrahim, 2020). Oleh karena itu, personalisasi dan adaptasi berkelanjutan dalam penerapan gamifikasi sangat penting untuk mempertahankan motivasi siswa dalam jangka panjang (Ibrahim & Ibrahim, 2020; Kiselicki et al., 2023). Secara keseluruhan, gamifikasi menawarkan solusi yang tepat untuk kebutuhan pendidikan generasi baru di era digital, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ambikapathy et al., 2024; García-Iruela et al., 2022; Park & Kim, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan telaah pustaka yang komprehensif tentang gamifikasi dan motivasi siswa di era digital.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah tinjauan pustaka sistematis. Tinjauan pustaka akan difokuskan pada penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dan dampaknya terhadap motivasi siswa di era digital. Kriteria inklusi untuk studi ini akan didasarkan pada ketersediaan literatur yang relevan tentang gamifikasi dan motivasi siswa di era digital dan kriteria eksklusi untuk studi ini akan didasarkan pada relevansi literatur dengan topik penelitian. Pengumpulan data untuk studi ini akan dilakukan melalui pencarian sistematis dari basis data akademis dan sumber-sumber yang relevan, serta Analisis data untuk studi ini akan melibatkan analisis tematik dari literatur.

Hasil dan Pembahasan

Gamifikasi telah muncul sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di era digital. Berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan, terdapat beberapa temuan penting terkait efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi terbukti memiliki dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademik siswa di berbagai tingkat pendidikan.

Beberapa studi menunjukkan bahwa penerapan elemen game dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan kesenangan, daya tarik, dan kenikmatan siswa dalam proses belajar ((Gálvez et al., 2016)). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu siswa yang kurang termotivasi serta berkinerja rendah secara akademis (Ansar & George, 2022). Elemen game yang paling sering digunakan dalam konteks pendidikan adalah poin, papan peringkat, dan lencana (Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024).

Penggunaan elemen-elemen ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa. Namun, penting untuk dicatat bahwa desain gamifikasi yang efektif harus mempertimbangkan keseimbangan antara elemen ludik (permainan) dan elemen edukatif (Ramos et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran online, gamifikasi menunjukkan potensi yang signifikan untuk mengatasi masalah keterlibatan dan motivasi siswa. Sebuah tinjauan sistematis mengidentifikasi enam area dampak gamifikasi: kinerja, motivasi, keterlibatan, sikap terhadap gamifikasi, kolaborasi, dan kesadaran sosial (Antonaci et al., 2019). Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek kognitif pembelajaran, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran online selama pandemi COVID-19 menunjukkan hasil yang menjanjikan. Sebuah studi yang melibatkan 140 siswa sekolah dasar dan menengah menemukan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran online berdampak positif terhadap motivasi siswa dan pemahaman konten pendidikan (Park & Kim, 2021). Hal ini menunjukkan potensi gamifikasi sebagai metode berkelanjutan untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 4 (SDG 4) PBB tentang "pendidikan berkualitas". Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam pendidikan masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah kebutuhan akan pelatihan guru dalam mengimplementasikan strategi gamifikasi secara efektif (Ramos et al., 2024). Selain itu, masih terdapat kekurangan dalam hal eksperimen empiris dan bukti yang kuat, terutama dalam konteks Massive Online Open Courses (MOOCs) (Antonaci et al., 2019).

Beberapa temuan menarik dan kontradiksi yang perlu diperhatikan. Meskipun gamifikasi umumnya efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terdapat beberapa temuan yang perlu dicermati. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, terutama melalui keterlibatan dinamis yang dihasilkan oleh elemen permainan seperti tantangan, sistem poin, dan penghargaan (Ilmiyah, 2024). Namun, penerapan gamifikasi tidak selalu mudah dalam konteks pendidikan dibandingkan bidang lain. Praktik rutin menggabungkan elemen gamifikasi dengan konten pembelajaran dapat membuat siswa terdistraksi oleh elemen permainan (Hu & Shang, 2018). Beberapa temuan menarik lainnya meliputi efektivitas gamifikasi audio dalam asisten virtual cerdas (IVA) untuk meningkatkan motivasi dan kecepatan kerja pengguna (Bräuer & Mazarakis, 2022). Selain itu, penelitian menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara motivasi keseluruhan kelompok dan kinerja akademik mereka, mendukung gamifikasi sebagai strategi pedagogis yang efektif (Fuentes-Riffo et al., 2023). Namun, penting untuk mempertimbangkan gaya belajar yang beragam saat mengadaptasi gamifikasi (Ilmiyah, 2024). Selain itu, meskipun gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar di era digital, penerapannya harus dilakukan dengan hati-hati. Perlu adanya keseimbangan antara elemen permainan dan konten pembelajaran, serta pertimbangan terhadap karakteristik individu siswa. Penggunaan teknologi yang tepat dan prinsip desain yang berfokus pada kesenangan dapat membantu mengoptimalkan efektivitas gamifikasi dalam pendidikan (Hu & Shang, 2018).

Kesimpulan

Gamifikasi menawarkan solusi potensial dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran digital di era modern. Penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat terbukti meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang

lebih menyenangkan. Namun, kesuksesan gamifikasi bergantung pada desain yang memperhatikan keseimbangan antara aspek permainan dan edukatif, serta menyesuaikan elemen-elemen tersebut dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Meskipun gamifikasi memiliki potensi yang signifikan, penting untuk memastikan pelatihan yang memadai bagi para pendidik dan pemanfaatan teknologi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Acknowledgments

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dalam penulisan artikel ini.

References

- Calle-Archila, C. R., & Drews, O. M. (2017). *Student-Based Gamification Framework for Online Courses* (pp. 401–414). Springer.
- Camacho-Sánchez, M., et al. (2022). *Digital Game-Based Learning dan Gamifikasi*.
- Gálvez, I. E., Cruz, F. J. F., & Díaz, M. J. F. (2016). Evaluation of the impact of quality management systems on school climate. *International Journal of Educational Management*, 30(4). <https://doi.org/10.1108/ijem-01-2015-0010>
- Garcia, A. (2020). Gaming Literacies: Spatiality, Materiality, and Analog Learning in a Digital Age. *Reading Research Quarterly*, 55(1), 9–27. <https://doi.org/10.1002/rrq.260>
- García-Iruela, A., et al. (2022). *Pembelajaran Bermain di Era Digital*.
- Gui, Y., Zhao, F., & Hoyt, E. (2019). *Gamification in Mobile Application Development Education* (pp. 404–413). Springer.
- Ibrahim, S., & Ibrahim, N. (2020). *Personalized Learning in Gamification*.
- Ismath, M., et al. (2022). *Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.
- Jaipal-Jamani, K., & Figg, C. (2019). *Strategi Pembelajaran Abad ke-21*.
- Katsigiannakis, E., & Karagiannidis, C. (2016). *Penggunaan Lencana dalam E-learning*.
- Park, S., & Kim, J. (2021). *Motivasi Siswa melalui Gamifikasi di Masa Pandemi COVID-19*.
- Rahayu, F. S., Nugroho, L. E., & Ferdiana, R. (2022, July). *E-Learning Gamification Model using Video Game Elements that Influence Engagement or Addiction*. <https://doi.org/10.1109/isitia56226.2022.9855202>
- Rohmah, E. (2021). PRINCIPAL AS A MANAGER IN IMPROVING THE QUALITY OF EDUCATION. *MANAGERE: Indonesian Journal of Educational Management*, 3(2), 43–51. <https://doi.org/10.52627/ijeam.v3i2.130>
- Salah, A., & Alzaghal, A. (2022). *Penerapan Elemen Permainan dalam Pembelajaran Digital*.
- Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2024). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1295709>
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., Susiani, K., & ... (2023). Designing gamification for case and project-based online learning: A study in higher education. *Journal of Education* https://www.researchgate.net/profile/I-Kadek-Suartama/publication/367453731_Designing_gamification_for_case_and_project-based_online_learning_A_study_in_higher_education/links/63d4f25962d2a24f92d793a9/Designing-gamification-for-case-and-project-based-onli
- Titkov, I. V., & Loginova, I. O. (2024). Academic Opportunities of Gamification at University. *SibScript*, 26(5), 844–856. <https://doi.org/10.21603/sibscript-2024-26-5-844-856>
- Xiao, Y., & Hew, K. F. T. (2023). Intangible rewards versus tangible rewards in gamified online learning: Which promotes student intrinsic motivation, behavioural engagement, cognitive engagement and learning performance? *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 297–317. <https://doi.org/10.1111/bjet.13361>
- Xu, Y. (2015). Effective Gamification Design: A Literature Review. *The SIJ Transactions on Computer Science Engineering & Its Applications (CSEA)*, 03(02), 6–13. <https://doi.org/10.9756/sijcsea/v3i2/03040120201>
- Zaric, N., Ljucovic, J., Vujcic, T., Davcev, D., & Scepanović, S. (2017). *The Model for Gamification of E-learning in Higher Education Based on Learning Styles* (pp. 265–273). Springer.