

Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Di Era Digital

Muhammad Jailani

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta, Indonesia

e-mail: muhammadjailani527@gmail.com

Riwayat Artikel

Dikirim : 18 Desember 2025
Direvisi : 24 Desember 2025
Diterima: 27 Desember 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Namun, pembelajaran konvensional masih sering dihadapkan pada permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik berdasarkan kajian literatur ilmiah. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dengan menganalisis artikel ilmiah yang terindeks pada jurnal nasional bereputasi SINTA dan jurnal internasional bereputasi Scopus. Literatur yang dikaji dipilih berdasarkan relevansi tema, kualitas metodologi, dan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa temuan pada jurnal SINTA dan Scopus secara konsisten menyatakan bahwa penerapan elemen gamifikasi, seperti tantangan, poin, level, dan umpan balik langsung, mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Peningkatan motivasi tersebut berdampak pada keterlibatan kognitif yang lebih tinggi, pemahaman konsep yang lebih baik, retensi materi yang lebih kuat, serta peningkatan capaian hasil belajar. Studi pada jurnal Scopus menekankan pentingnya desain gamifikasi yang terstruktur dan kontekstual, sementara jurnal SINTA memperkuat bukti empiris implementasi gamifikasi dalam konteks pendidikan nasional. Dengan demikian, gamifikasi dapat disimpulkan sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di era digital.

Kata Kunci: Gamifikasi, motivasi belajar, hasil belajar, pembelajaran digital, inovasi pembelajaran

ABSTRACT

The development of digital technology demands the implementation of more interactive and student-centered learning approaches. However, conventional learning practices still frequently face challenges related to low student motivation and learning outcomes. This study aims to analyze the role of gamification in enhancing students' motivation and learning outcomes based on a review of scholarly literature. The research employed a literature review method by analyzing academic articles indexed in reputable national journals (SINTA) and international journals indexed in Scopus. The selected literature was reviewed based on thematic relevance, methodological quality, and contribution to the development of gamified learning. The results of the analysis indicate that findings from both SINTA- and Scopus-indexed journals consistently report that the integration of gamification elements, such as challenges, points, levels, and immediate feedback, enhances students' intrinsic and extrinsic motivation. Increased motivation leads to higher cognitive engagement, improved conceptual understanding, stronger learning retention, and better academic achievement. Studies published in Scopus-indexed journals emphasize the importance of structured and contextually appropriate gamification design, while SINTA-indexed journals reinforce empirical evidence of gamification implementation in national educational contexts. Therefore, gamification can be concluded as an effective and relevant pedagogical approach for improving the quality of learning processes and outcomes in the digital era

Keywords: Gamification, learning motivation, learning outcomes, digital learning, instructional innovation

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam metode pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia, sehingga menuntut integrasi teknologi dengan strategi pedagogis yang adaptif dan inovatif. Kecenderungan pembelajaran konvensional yang kurang interaktif berpotensi menurunkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di era digital yang sarat dengan tantangan teknologi informasi dan komunikasi. Fenomena ini menunjukkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani perbedaan antara preferensi generasi digital dan praktik pendidikan tradisional (Hidayat & Kurniawati, 2021).

Dalam konteks tersebut, gamifikasi menjadi pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, level, dan papan peringkat ke dalam lingkungan pembelajaran formal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Gamifikasi dirancang bukan sekadar memasukkan game semata, tetapi mengadaptasi prinsip desain permainan untuk meningkatkan dinamika kelas sekaligus memperkuat motivasi belajar siswa. Studi literatur menunjukkan bahwa gamifikasi dalam

konteks pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil akademik secara keseluruhan di berbagai setting pembelajaran (Putra & Sudira, 2020).

Beberapa penelitian empiris di Indonesia telah menemukan efektivitas gamifikasi dalam praktik pembelajaran nyata. Misalnya, penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran teknik menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti tantangan dan sistem poin meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dari siklus awal ke siklus lanjutan, sekaligus memperlihatkan peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara holistik (Rahmawati & Susilowati, 2022).

Motivasi belajar menjadi salah satu aspek kunci dalam keberhasilan pembelajaran, karena tingkat motivasi berkorelasi dengan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan pencapaian hasil akhir (Martin et al., 2020)(Wang, 2024). Gamifikasi memberikan stimulasi motivasional melalui penguatan umpan balik yang instan dan pengalaman belajar yang bersifat kompetitif namun kolaboratif, sehingga dapat memicu keterlibatan aktif siswa terhadap materi pembelajaran. Literatur review lain juga mendukung bahwa gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa pada konteks pembelajaran daring maupun luring (Wibowo & Pratiwi, 2020); (Alomari et al., 2020). Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa, terutama pada subjek-subjek yang membutuhkan interaksi aktif dan partisipasi tinggi.

Secara global, berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan belajar, serta performa akademik melalui mekanisme penghargaan, tantangan, dan umpan balik langsung. Studi lintas konteks pendidikan mengungkap bahwa elemen gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan badge mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan kompetitif yang berdampak positif pada retensi pengetahuan dan kepuasan belajar siswa (Nurhayati & Fathurrohman, 2025). Di Indonesia, meskipun penerapan gamifikasi telah menunjukkan hasil positif, kajian yang mendalam tentang keterkaitan antara motivasi belajar dan hasil belajar dalam satu kerangka konseptual gamifikasi masih terbatas. Penelitian-penelitian yang ada cenderung bersifat deskriptif atau berfokus pada implementasi praktis, bukan sintesis teoretis yang mengaitkan kedua aspek tersebut secara sistematis.

Berdasarkan tinjauan pustaka, terdapat celah penelitian (*research gap*) berupa kurangnya kajian yang secara eksplisit mensintesis hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar dalam konteks penerapan gamifikasi di Indonesia. Selain itu, literatur yang ada masih tersebar dan belum dirangkum secara konseptual untuk membentuk kerangka pemahaman yang utuh mengenai bagaimana gamifikasi berkontribusi terhadap kedua aspek tersebut. Oleh karena itu, artikel ini berkontribusi dengan menyajikan kajian pustaka komprehensif yang menyintesis berbagai temuan empiris dan teoretis terkait efektivitas gamifikasi, khususnya dalam konteks pendidikan Indonesia. (Wibowo, 2022).

Mengingat kompleksitas tantangan pembelajaran di era digital dan bukti empiris yang kredibel terhadap efektivitas gamifikasi, pendekatan ini layak untuk dikaji lebih dalam sebagai strategi pedagogis inovatif (Rohana, 2025); (Isdianti, 2022). Penelitian yang mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar akan memberikan kontribusi ilmiah serta rekomendasi praktis bagi pengembangan model pembelajaran masa depan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan generasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa (Nurhayati, 2021).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka deskriptif (*descriptive literature review*). Metode ini dipilih untuk menyintesis hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sebagai dasar pengembangan pemahaman konseptual tentang pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di era digital.

Sumber data berasal dari jurnal nasional terakreditasi SINTA dan jurnal internasional terindeks Scopus. Pemilihan dua basis data ini didasarkan pada pertimbangan kualitas dan relevansi: SINTA memberikan konteks empiris dan kebijakan pendidikan di Indonesia, sedangkan Scopus memperkaya analisis dengan perspektif global dan hasil penelitian yang telah melalui proses penelaahan ilmiah ketat. Kombinasi keduanya diharapkan menghasilkan sintesis yang komprehensif antara konteks lokal dan internasional dalam kajian gamifikasi.

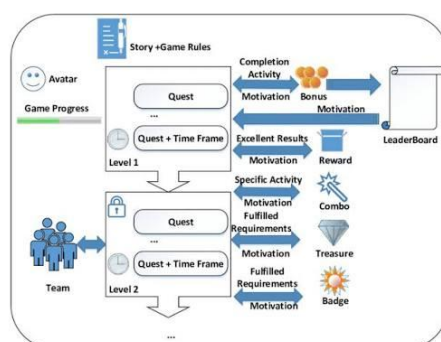
Analisis data dilakukan dengan analisis isi (*content analysis*) melalui tiga tahap utama: (1) reduksi data untuk menyeleksi literatur yang relevan dan kredibel, (2) kategorisasi tema mencakup motivasi belajar, hasil belajar, dan mekanisme penerapan gamifikasi, serta (3) sintesis temuan untuk mengidentifikasi pola hubungan antarvariabel tersebut. Hasil sintesis kemudian diinterpretasikan guna memperkuat dasar teoretis dan menghasilkan pemahaman menyeluruh tentang efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran digital.

3. Hasil dan Pembahasan

Gamifikasi sebagai Pendekatan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital

Perkembangan pembelajaran di era digital menuntut adanya strategi inovatif yang mampu mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil kajian pustaka dari jurnal nasional terakreditasi SINTA dan jurnal internasional terindeks Scopus, gamifikasi terbukti sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif karena mampu menggabungkan unsur motivasional, partisipatif, dan kognitif dalam satu kesatuan proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya menambahkan elemen permainan secara superfisial, tetapi mengadaptasi prinsip desain permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menantang, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran (Sappaile & Jenheri, 2020); (Zainuddin & Chu, 2022).

Untuk memahami bagaimana gamifikasi bekerja dalam konteks pembelajaran, diperlukan gambaran mengenai mekanisme dan alur penerapannya. Visualisasi alur gamifikasi membantu menjelaskan hubungan antara materi pembelajaran, aktivitas berbasis permainan, serta umpan balik yang diterima siswa selama proses belajar. Melalui integrasi elemen permainan seperti tantangan, level, dan penghargaan, gamifikasi mengubah aktivitas belajar yang bersifat pasif menjadi proses yang lebih interaktif dan partisipatif.



Gambar 1. alur pembelajaran berbasis gamifikasi

Gambar 1 tersebut menggambarkan alur pembelajaran berbasis gamifikasi yang menunjukkan keterkaitan antara materi pembelajaran, aktivitas permainan, dan umpan balik yang diterima siswa. Dalam alur tersebut, siswa dihadapkan pada tantangan pembelajaran yang dirancang menyerupai mekanisme permainan, kemudian memperoleh umpan balik berupa poin, level, atau penghargaan atas capaian yang diperoleh. Mekanisme ini menciptakan siklus belajar yang berulang dan berkesinambungan, sehingga siswa terdorong untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran (Hwang & Chang, 2023); (Sappaile & Nurhayati, 2024).

Kajian literatur menunjukkan bahwa mekanisme gamifikasi tersebut berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tantangan yang disajikan dalam pembelajaran memicu rasa ingin tahu, sedangkan umpan balik yang diberikan secara langsung memperkuat rasa pencapaian dan kepuasan belajar (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2021). Kondisi ini mendorong terbentuknya motivasi intrinsik, karena siswa belajar bukan semata-mata untuk memperoleh nilai, tetapi juga untuk menyelesaikan tantangan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Zainuddin & Chu, 2022).

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pedagogis inovatif yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. Integrasi mekanisme permainan yang dirancang secara pedagogis mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong keterlibatan aktif siswa secara berkelanjutan (Alomari et al., 2020).

Dampak Gamifikasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna. Secara umum, empat tema utama yang muncul dari hasil sintesis literatur meliputi motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, keterlibatan belajar, dan hasil belajar. Keempatnya saling berkaitan dan membentuk siklus pembelajaran yang memperkuat motivasi serta meningkatkan performa akademik siswa (Toda et al., 2020).

Pertama, motivasi intrinsik meningkat karena siswa memperoleh kepuasan pribadi dari penyelesaian tantangan dan pencapaian dalam proses belajar. Elemen permainan seperti tantangan dan umpan balik instan menciptakan rasa pencapaian dan otonomi belajar yang mendorong keterlibatan alami siswa (Koivisto & Hamari, 2019)(Bai et al., 2020). Kedua, motivasi ekstrinsik diperkuat melalui sistem penghargaan seperti poin, level, dan leaderboard yang memberikan pengakuan sosial terhadap usaha belajar siswa. Ketiga, keterlibatan belajar meningkat karena pembelajaran berbasis gamifikasi bersifat aktif dan kolaboratif, berbeda dari model konvensional yang cenderung satu arah.

Keempat, hasil belajar siswa meningkat sebagai konsekuensi dari keterlibatan aktif dan motivasi yang tinggi. Gamifikasi menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang berpartisipasi langsung dalam penyelesaian tantangan yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Proses ini memperkuat aktivitas kognitif seperti memahami, menerapkan, dan mengevaluasi konsep, sekaligus mengaktifkan aspek afektif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Umpan balik langsung juga berfungsi sebagai *reinforcement* yang membantu siswa mengenali kesalahan dan memperbaikinya, sehingga meningkatkan retensi pengetahuan dalam jangka panjang.

Hubungan antara motivasi dan hasil belajar juga tampak jelas dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Peningkatan motivasi belajar mendorong siswa untuk lebih fokus, tekun, dan konsisten dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Ketika siswa merasa tertantang dan memperoleh kepuasan dari capaian yang diraih, mereka cenderung memiliki dorongan internal untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Alomari et al., 2020); (Sailer & Sailer,

2021). Dengan demikian, hasil belajar yang meningkat merupakan implikasi logis dari proses pembelajaran yang mampu mengaktifkan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan.

Untuk merangkum temuan kajian pustaka secara ringkas, dampak gamifikasi terhadap hasil belajar siswa disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Dampak gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar

Aspek	Dampak Gamifikasi
Pemahaman	Konsep lebih mudah dipahami melalui tantangan
Retensi	Materi lebih lama diingat
Capaian	Hasil belajar cenderung meningkat

Tabel tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar melalui penguatan pemahaman konsep, retensi materi, dan capaian akademik siswa. Dengan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, siswa tidak hanya memperoleh nilai yang lebih baik, tetapi juga pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi dapat dipandang sebagai pendekatan inovatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di era digital (Motivation et al., 2025); (Learning & Lampropoulos, 2024).

4. Kesimpulan

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital karena mampu mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar secara sistematis. Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik, sehingga mampu menjawab keterbatasan pembelajaran konvensional. Kajian literatur menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan tantangan, umpan balik langsung, dan sistem penghargaan. Elemen-elemen tersebut memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, yang berdampak pada meningkatnya fokus, ketekunan, dan keaktifan dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi ini selanjutnya mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif dan bermakna. Selain itu, gamifikasi juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar melalui peningkatan keterlibatan kognitif, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta retensi materi yang lebih baik. Dengan demikian, gamifikasi layak dipertimbangkan sebagai strategi pedagogis inovatif yang tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Alomari, I., Al-Samarräie, H., & Yousef, R. (2020). The Role of Gamification Techniques in Promoting Student Learning: A Review and Synthesis. *Educational Technology & Society*, 23(2), 1–14.
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does Gamification Improve Student Learning Outcome? Evidence from a Meta-analysis. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Hidayat, T., & Kurniawati, L. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran digital: Dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Educational and Social Science Research Journal*, 3(2), 85–96.

- Hwang, G.-J., & Chang, S.-H. (2023). Effects of a Gamified Learning Approach on Students' Learning Motivation and Achievement. *British Journal of Educational Technology*, 54(1), 234–251. <https://doi.org/10.1111/bjet.13245>
- Ibáñez, M.-B., & Delgado-Kloos, C. (2021). Augmented Reality and Gamification in Education: Motivational Impact. *Computers & Education*, 173, 104289. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104289>
- Isdianti, N. (2022). Virtual Lab Based on STEM Approach: Is It Effective to Enhance Students' Concepts? *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 11(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v11i2.12545>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Learning, G., & Lampropoulos, G. (2024). *education sciences Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance : A Longitudinal Study Comparing*. 1–28.
- Martin, F., Sun, T., & Westine, C. D. (2020). Computers & Education A systematic review of research on online teaching and learning from 2009 to 2018. *Computers & Education*, 159(September), 104009. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104009>
- Nurhayati & Fathurrohman (2025). Gamification in School Education : A Systematic Review of Its Effectiveness in Improving Student Motivation and Academic Outcomes. *17(2)*, 2356–2368. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6516>
- Nurhayati. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–54.
- Putra, R. S., & Sudira, P. (2020). Penerapan strategi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 168–178.
- Rahmawati, I., & Susilowati, E. (2022). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 45–56.
- Rohana, R. A. (2025). Eksperimen Virtual dalam Era Digital Learning. *E-Journal MIPA IAIN Palangkaraya*.
- Sailer, M., & Sailer, M. (2021). Gamification of Learning: A Review of Recent Studies. *Computers in Human Behavior Reports*, 4, 100067. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100067>
- Sappaile, B. I., & Jenheri. (2020). Gamification in E-Learning to Improve Student Motivation. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 123–131.
- Sappaile, B. I., & Nurhayati. (2024). Gamification-Based Digital Learning to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 15–28.

- Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2020). The Dark Side of Gamification: An Overview of Negative Effects of Gamification in Education. *Communications of the ACM*, 63(9), 62–69. <https://doi.org/10.1145/3383527>
- Wang, Y. (2024). The impact of virtual technology on students' creativity: A meta-analysis. *Computers & Education*.
- Wibowo, A. (2022). Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 210–219.
- Wibowo, A., & Pratiwi, D. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 101–112.
- Zainuddin, Z., & Chu, S. K. W. (2022). Gamification for Learning and Instruction: A Systematic Review. *Educational Technology Research and Development*, 70(2), 687–710. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10015-6>