



# GAMIFIKASI

## DALAM PEMBELAJARAN



Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd  
Shobihus surur, M.PdI  
Aisyiah Al Adawiyah, S.Pd., M.Pd.  
Ria Fitrasah., S.Pd.,M.Pd  
Dr. Agustin Hanivia Cindy, M.Pd.

# **GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN**

Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd

Shobihus surur, M.PdI

Aisyiah Al Adawiyah, S.Pd., M.Pd.

Ria Fitrasah., S.Pd.,M.Pd

Dr. Agustin Hanivia Cindy, M.Pd.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah



# **GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN**

Penulis:

Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd  
Shobihus surur, M.PdI  
Aisyiah Al Adawiyah, S.Pd., M.Pd.  
Ria Fitrasah., S.Pd.,M.Pd  
Dr. Agustin Hanivia Cindy, M.Pd.

ISBN:

978-634-96140-6-1

Editor:

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Cover:

Maftuhul Ilma Wiratama

Penerbit:

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah  
(Penerbit HN Publishing)

Redaksi:

Office I

Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban,  
Jawa Timur 62314

Office II

Perumahan Menilo Garden, Tuban, Jawa Timur, 62372

Email: hn.publishing24@gmail.com

Cetakan Pertama: Juli, 2025

Ukuran:

15.5x23 cm

*Hak pengarang dan penerbit dilindungi Undang-undang No. 28 Tahun 2014. Dilarang memproduksi Sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku yang berjudul “Gamifikasi dalam Pembelajaran” ini dapat diselesaikan dan hadir di tengah-tengah pembaca. Buku ini disusun sebagai bentuk respon terhadap dinamika dunia pendidikan yang terus berkembang, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi, atau gamification, adalah pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pendidikan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di era digital dan pascapandemi saat ini, tantangan pembelajaran tidak hanya terletak pada materi, tetapi juga pada bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan bermakna bagi generasi pembelajar masa kini.

Buku ini menghadirkan berbagai konsep dasar, teori pendukung, model desain gamifikasi, strategi implementasi di ruang kelas, hingga contoh praktis penggunaan gamifikasi pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Harapannya, buku ini tidak hanya memberikan wawasan konseptual, tetapi juga menjadi panduan praktis bagi para guru, dosen, mahasiswa pendidikan, dan pelaku pembelajaran lainnya.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan, masukan, dan inspirasi dalam proses penulisan buku ini. Kritik dan saran sangat kami harapkan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga buku ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan dunia pendidikan yang lebih kreatif, adaptif, dan humanis melalui pendekatan gamifikasi yang tepat dan efektif.

Salam,  
Penulis

## **DAFTAR ISI**

Sampul	i
Sampul Dalam	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
BAB 1 PENERTIAN DAN RUANG LINGKUP GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN	1
A. Definisi Gamifikasi: Dari Dunia Permainan ke Dunia Pendidikan	1
B. Perbedaan Antara Gamifikasi, Game- Based Learning, dan Serious Games	5
C. Ruang Lingkup Gamifikasi: Konteks Formal, Nonformal, dan Informal	10
D. Peran Gamifikasi Dalam Menciptakan Pengalaman Belajar yang Menarik	14
BAB 2 PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN	16
A. Sejarah Singkat Penerapan Gamifikasi di Pendidikan	16
B. Tren Global dan Penelitian Terkini Tentang Gamifikasi	19
C. Perkembangan Gamifikasi di Indonesia	21
D. Integrasi Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran Digital	22
BAB 3 TEORI TEORI YANG MELANDASI GAMIFIKASI	24
A. Pendahuluan	24
B. Teori Behaviorisme: Reward dan Punishment	25
C. Teori konstruktivisme dan motivasi intrinsik	28
D. Teori Self-Determination (Deci & Ryan): kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan	31
E. Flow Theory (Csikszentmihalyi): tantangan, keterampilan, dan keterlibatan.	33
BAB 4 UNSUR DAN MEKANISME GAMIFIKASI DALAM KELAS	35

A. Pendahuluan	35
B. Sistem penghargaan dan umpan balik instan	35
C. Mekanisme motivasional dan kompetisi sehat	37
D. Elemen naratif (storyline) dalam pembelajaran	39
<b>BAB 5 LANGKAH LANGKAH MENERAPKAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN</b>	<b>42</b>
A. Pendahuluan	42
B. Identifikasi tujuan dan ide pembelajaran	43
C. Desain aktivitas gamifikasi berdasarkan kebutuhan siswa	44
D. Pemilihan elemen game yang relevan dan kontekstual	45
E. Evaluasi dan revisi berdasarkan refleksi guru dan siswa	47
<b>BAB 6 PLATFORM DAN ALAT PENDUKUNG GAMIFIKASI DI KELAS DIGITAL</b>	<b>51</b>
A. Pendahuluan	51
B. Platform populer: Quizizz, Kahoot!, Wordwall	52
C. LMS dengan fitur terbaik: Google Classroom	64
D. Meningkatkan Keterlibatan Melalui Papan Peringkat dan Sistem Poin	73
E. Integrasi teknologi mobile dan media sosial	76
<b>BAB 7 MANFAAT GAMIFIKASI BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK</b>	<b>80</b>
A. Gamifikasi terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa	80
B. Mendorong Partisipasi Aktif dan Kolaboratif	82
C. Menyediakan Umpan Balik yang Baik, Cepat, dan Personal	85
D. Membantu guru mengidentifikasi kebutuhan belajar individu	86
<b>BAB 8 TANTANGAN DAN HAMBATAN PENERAPAN GAMIFIKASI</b>	<b>89</b>

A. Kurangnya pemahaman guru tentang desain gamifikasi	89
B. Akses terbatas terhadap teknologi atau perangkat digital	90
C. Risiko ketergantungan pada reward eksternal	92
D. Perbedaan karakteristik siswa dalam merespon gamifikasi	94
<b>BAB 9 PRAKTIFK GAMIFIKASI</b>	<b>100</b>
A. Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran	100
B. Studi kasus penerapan gamifikasi di berbagai jenjang Pendidikan	102
C. Contoh skenario pembelajaran dengan elemen game	104
D. Peran guru sebagai game designer dalam proses pembelajaran	106
E. Refleksi dan evaluasi praktik gamifikasi yang berhasil dan belum berhasil	108
F. Implikasi dan Rekomendasi	110
<b>BAB 10 MASA DEPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN</b>	<b>113</b>
A. Evolusi Gamifikasi: Dari Tren ke Strategi Jangka Panjang	113
B. Keterpaduan Gamifikasi dengan Teknologi Emerging	114
C. Personalisasi Pembelajaran melalui Gamifikasi Adaptif	116
D. Perkembangan teknologi dan potensi integrasi AI dan AR/VR	117
E. Gamifikasi sebagai bagian dari pendidikan personalisasi dan adaptif	119
F. Gamifikasi dalam Pendidikan Karakter dan Soft Skills	121
G. Tantangan Etis dan Pedagogis di Masa Depan	122
H. Transformasi Peran Guru di Era Gamifikasi Masa Depan	124
I. Peran gamifikasi dalam pendidikan abad ke-21	126
J. Implikasi Kebijakan dan Dukungan Institusional	127

K. Visi Pendidikan Masa Depan: Belajar sebagai Petualangan	129
DAFTAR PUSTAKA	131
PROFIL PENULIS	154

# BAB 1

## PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN

---

### **A. Definisi Gamifikasi: Dari Dunia Permainan ke Dunia Pendidikan**

#### 1. Definisi Gamifikasi

Strategi pembelajaran digital, mencakup pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan dukungan teknologi, pembelajaran adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, dan penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Nasarudin, dkk, 2024). Penggunaan gadget dan perangkat teknologi dapat diarahkan untuk digunakan pada hal-hal positif yang dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dengan pemanfaatan teknologi, motivasi belajar siswa meningkat dan didorong untuk berpartisipasi secara aktif sehingga tercipta suasana yang kondusif untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. guru dan siswa diuntungkan secara bersamaan dalam menggunakan fitur teknologi gamifikasi dalam pembelajaran dimana guru dapat lebih proaktif dan siswa dapat memperoleh sumber materi pelajaran yang tidak terbatas. Penggunaan gadget dan perangkat teknologi diintegrasikan ke dalam pembelajaran di kelas

untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Nurjannah, dkk, 2021).

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat siswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016).

Menurut Karl M. Kapp (2012) dalam Legowo (2022), dalam memahami penerapan permainan dalam pendidikan, kita mengenal beberapa istilah, diantaranya gamifikasi, *game based learning* dan permainan serius. Gamifikasi adalah penggunaan elemen desain game dan unsur game dalam konteks non-game. Gamifikasi sebagai penggunaan mekanisme berbasis game, estetika dan pemikiran game untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan masalah.

Menurut Sari & Alfian (2023), gamifikasi atau adaptasi *game* dalam pembelajaran adalah pendekatan di mana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik, dan melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan, seperti poin, tingkatan, tantangan, penghargaan, dan leaderboard, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Gamifikasi dalam pembelajaran bukanlah sebuah konsep baru. Penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan telah ada sejak lama. Namun, dengan perkembangan teknologi dan pemahaman yang lebih baik tentang motivasi dan keterlibatan peserta didik, gamifikasi telah mendapatkan perhatian yang lebih luas. Hal ini sejalan dengan pendapat Legowo (2022) bahwa penerapan permainan (gamifikasi) dalam pendidikan, maka

komponen penting dalam mensukseskan pembelajaran tidak hanya pada siswa, namun juga sikap positif dan kesiapan guru.

## 2. Gamifikasi Dari Dunia Permainan ke Dunia Pendidikan

Gamifikasi atau *gamification*, adalah sebuah metode yang saat ini perlahan namun pasti mulai dilirik untuk dikembangkan bersama dengan *Learning Management System (LMS) e-learning* (Ariani, 2020). Platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menawarkan akses ke materi pembelajaran melalui permainan dan tantangan interaktif. Ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menghibur, sambil tetap efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan (Umar, 2024).

Menurut Nisa & Susanto (2022) dalam Djollong, dkk (2023), teknologi permainan dalam gamifikasi menggabungkan pembelajaran untuk elemen meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini dapat mencakup penggunaan poin, level, tantangan, dan hadiah dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pencapaian siswa. Penggunaan game dalam proses pembelajaran pada banyak penelitian terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gabungkan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan penghargaan untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan menyenangkan. Gamifikasi dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan partisipasi, dan memberikan rasa percaya diri untuk pencapaian optimal (Sembiring, 2024), dan guru dapat menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat penting untuk menjaga motivasi siswa, terutama dalam era di mana perhatian sering kali teralihkan oleh berbagai distraksi digital (Marni, dkk, 2024).

Gamifikasi, di sisi lain, adalah penggunaan elemen-elemen permainan (seperti poin, level, dan penghargaan) dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kedua pendekatan ini membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan partisipasi siswa secara aktif. Guru dapat memanfaatkan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa melalui elemen-elemen permainan. Contoh penerapan gamifikasi adalah menggunakan *platform* seperti *Kahoot!* atau *Quizizz* yang mengubah tes atau kuis menjadi permainan, membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar (Nasarudin, dkk, 2024).

Menurut Sari & Alfiyan (2023), gamifikasi juga memanfaatkan prinsip psikologis, seperti teori motivasi dan psikologi perilaku, untuk mendesain pengalaman belajar yang lebih efektif. Konsep seperti pemberian umpan balik segera, tujuan yang jelas, tantangan yang adaptif, dan pengakuan atas prestasi peserta didik digunakan dalam gamifikasi untuk mempengaruhi perilaku belajar peserta didik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga telah memainkan peran penting dalam meningkatkan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. *Platform* pembelajaran *online*, aplikasi mobile, dan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif memungkinkan implementasi gamifikasi dengan lebih mudah dan fleksibel.

Menurut Burt (2024), gamifikasi memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

- a. Kelebihan gamifikasi
  - 1) Penerapan sederhana dan biaya pengembangan rendah.
  - 2) Dapat diterapkan sebagai lapisan tambahan pada produk atau intervensi yang sudah ada.
  - 3) Sangat bagus untuk membuat tindakan yang berulang atau membosankan menjadi lebih menyenangkan.

- 4) Efektif untuk merangsang persaingan dalam perusahaan dan memotivasi karyawan.
- b. Kekurangan gamifikasi
  - 1) Kurang efektif dalam jangka panjang karena imbalan virtual tidak memberikan kepuasan jangka panjang.
  - 2) Hanya menarik bagi kelompok sasaran yang terbatas, terutama orang-orang yang berorientasi pada kinerja.
  - 3) Tidak dapat digunakan untuk semua jenis masalah. Dengan hanya gamifikasi, Anda tidak mempelajari keterampilan baru.
  - 4) Hanya dapat digunakan sebagai lapisan tambahan untuk intervensi yang sudah ada.

## **B. Perbedaan Antara Gamifikasi, *Game-Based Learning*, dan *Serious Games***

Teknologi juga mendorong pengembangan *game based learning* dan gamifikasi dalam pembelajaran. Dalam *game-based learning*, permainan digunakan sebagai sarana untuk belajar, di mana siswa dapat terlibat dalam skenario interaktif yang membutuhkan pemecahan masalah (Sari & Alfian, 2023). Istilah gamifikasi juga mulai digunakan supaya *games based learning* yang dibangun dapat memenuhi keperluan dan objektif pendidikan seperti meningkatkan kognitif siswa (Nisa, dkk, 2017).

Jika siswa memiliki minat dalam belajar sains, tentu siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga berpengaruh terhadap pemahaman konsep sains siswa yang tinggi. Salah satu yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman konsep sains siswa yaitu *game based learning*. *Game* merupakan aktivitas terstruktur yang bertujuan untuk menghibur dan dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. *Game based learning* juga merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada pembelajaran menggunakan *game* elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan *game* saat ini sebagai media belajar dapat diterapkan pada teknologi seperti *mobile phone*. *Mobile phone* memiliki fitur

pendukung yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Widiana, 2022).

Menurut Prensky (2001) dalam Fauziah & Rofi'ah (2024) *Game based learning* menggunakan elemen dan mekanisme permainan untuk membantu proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti upaya, pencapaian, dan interaksi ke dalam materi pembelajaran. Pendekatan ini dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk, seperti permainan digital, simulasi, atau permainan fisik yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan.

*Game based learning* memiliki kelebihan dan kekurangannya, yaitu sebagai berikut (Burtt, 2024):

1. Kelebihan pembelajaran berbasis permainan
  - a. Menarik bagi kelompok sasaran, karena lebih sesuai dengan minat mereka.
  - b. Pembelajaran berbasis permainan menyediakan lingkungan tempat pengguna dapat bereksperimen dan menerima umpan balik langsung atas tindakan mereka.
  - c. Ini adalah cara belajar yang terbukti efektif.
  - d. Dalam lingkungan ini, keterampilan baru dilatih dan pengetahuan ditransfer
  - e. Karena lingkungan permainan yang sangat mendalam dan memikat, pembelajaran berbasis permainan dapat menarik perhatian pengguna untuk waktu yang lama.
2. Kekurangan pembelajaran berbasis permainan
  - a. Pemanfaatan pembelajaran berbasis permainan bergantung pada ketersediaan. (Belum) ada permainan untuk setiap masalah yang mungkin terjadi.
  - b. Pendamping, instruktur, atau guru diperlukan untuk memandu pembelajaran berbasis permainan dengan benar.
  - c. Pikirkan tentang mendefinisikan tujuan pembelajaran, menjelaskan, dan menilai.

- d. Fasilitator, instruktur, atau guru ini harus memiliki pengetahuan yang luas tentang permainan yang digunakan.

Gamifikasi memiliki beberapa elemen sebagai berikut (Aditya, dkk, 2023):

1. Elemen Poin Dan Penghargaan  
Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai adanya penghargaan dan hadiah yang bisa didapatkan anak setelah menyelesaikan permainan.
2. Elemen Papan Peringkat  
Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai informasi untuk mengetahui posisi peringkat dibandingkan pemain lain. Penggunaan elemen papan peringkat adalah sebagai ukuran pencapaian, misalnya, "Untuk membantu anak mengukur kemampuan dalam pencapaian proses bermain games", dan "Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak dalam memahami pembelajaran melalui game tersebut".
3. Elemen Lencana  
Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai aksesoris berupa lencana/medali untuk menunjukkan suatu prestasi pemain.
4. Elemen Tantangan  
Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai suatu tantangan yang ada di dalam games.
5. Elemen Levelisasi  
Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai mekanisme leveling atau tingkat kesulitan dalam memainkan.
6. Elemen Penanda  
Progress Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai sebuah indikasi untuk menunjukkan progres pemain.
7. Elemen Avatar  
Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai profil pemain berupa avatar.
8. Elemen Mata Uang Virtual

Elemen ini dijelaskan kepada partisipan sebagai mata uang virtual. Nilai rata-rata tingkat kepentingan dari elemen mata uang virtual dalam konteks games

#### 9. Elemen Kejutan

Elemen kejutan adalah elemen tambahan yang disebutkan oleh partisipan. Elemen ini berupa pemberian kejutan secara tak terduga dalam games.

Pembelajaran digital dalam bentuk gamifikasi, dengan jenis-jenis game based-learning, terdapat juga game pembelajaran yang diperuntukan khusus untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) yaitu aplikasi *serious games* (*games education*). Menurut Wahyuningtyas, dkk (2017). dalam merancang dan membangun aplikasi *serious games* (*games education*) bisa dengan memanfaatkan model *user experience* untuk mendukung pengembangan media belajar yang tepat bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) khususnya kelompok tuna grahita ringan yang disesuaikan dengan keterbatasan dan kemampuan anak menjadi bagian penting dalam kreatifitas pembelajaran. Dengan penyusunan aplikasi media pembelajaran ini dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian ABK tuna grahita khususnya dalam belajar mengenal huruf, angka, kata sederhana dan belajar menuliskannya dengan memanfaatkan aplikasi media pembelajaran berbasis *serious games* dengan berbantuan peralatan *input* berupa *pen tablet* atau *touch screen*. Dari pemanfaatan aplikasi media pembelajaran ini pada siswa berkebutuhan khusus dilakukan pengukuran memanfaatkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan diperoleh nilai *excellent* pada daya tarik aplikasi, kejelasan konten, efisiensi dan ketepatan, dan nilai *good* untuk stimulasi dan kebaharuan. Aplikasi media pembelajaran berbasis *serious games* untuk belajar menulis sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

*Serious games* menurut Burt (2024), memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1. Kelebihan dari *serious game*
  - a. Dapat diterapkan secara luas untuk hampir semua jenis masalah atau tujuan karena dapat disesuaikan sepenuhnya.
  - b. Dapat disesuaikan dengan kelompok sasaran yang memungkinkan karena tersedianya berbagai genre permainan.
  - c. Efektif untuk jangka waktu yang lama karena pemain termotivasi secara intrinsik untuk terus memainkan permainan. Karena itu, dapat digunakan untuk mengubah perilaku.
  - d. Memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi yang membuat efek pembelajaran lebih besar daripada intervensi lainnya.
  - e. Ini adalah intervensi yang berdiri sendiri.
2. Kekurangan dari *serious game*
  - a. Pengembangan *serious game* itu rumit, membutuhkan banyak waktu dan karenanya sering kali lebih mahal.
  - b. Memerlukan pengetahuan domain khusus untuk mengembangkannya.
  - c. Peluncuran dan dukungan *Serious Game* memerlukan perencanaan dan dukungan

Prasetya & Syidada, (2025) dalam artikelnya menjelaskan bahwa secara umum, *serious games* juga dapat digunakan dalam mengembangkan platform pembelajaran pemrograman untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep pemrograman. Penggunaan *serious games* dalam pembelajaran pemrograman tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep pemrograman yang kompleks dengan cara yang lebih aplikatif dan praktis, dan dapat juga mempraktikkan konsep-konsep teori dalam simulasi dunia nyata. Misalnya, *game* yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan menyelesaikan tantangan yang ada dalam *game*.

Dari penjelasan di atas, tentang gamifikasi, *games based-learning*, dan *serious games*, antara gamifikasi tidak sama dengan *games based-learning* atau *Serious Games*, tetapi apa perbedaannya. Gamifikasi, *serious games*, dan *games based-learning* sangat mirip. Ketiganya sangat efektif untuk memotivasi pemain. Perbedaan antara gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan adalah bahwa dalam gamifikasi dapat menerapkan (beberapa) elemen permainan dalam konteks yang ada (non-permainan) dan dalam *games based-learning* dapat menggunakan permainan yang ada atau *serious games* yang dikembangkan secara khusus untuk belajar. Perbedaan antara *games based-learning* dan *serious game* adalah bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih merupakan metode, cara belajar, dan *serious game* adalah produk yang memungkinkan pembelajaran berbasis permainan (Burt, 2024).

### **C. Ruang Lingkup Gamifikasi: Konteks Formal, Nonformal, dan Informal**

#### 1. Konteks Formal

Gamifikasi pada dasarnya ialah menjadikan sesuatu aktivitas yang bukan bermain sebagai satu aktivitas bermain. Aktiviti manusia yang bersifat formal dalam sektor pendidikan digelar sebagai permainan serius atau *serious games*. Permainan serius atau permainan instruksi yang diperkenalkan melalui *Games Based Learning* (GBL) lazimnya dilaksanakan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memberi latihan. Pendekatan atau teknik permainan yang diperkenalkan adalah satu usaha untuk meningkatkan kualiti pendidikan dan transformasi pelajar dalam perspektif pembelajaran. Teknik gamifikasi dalam permainan mampu diadaptasi dalam aktiviti pembelajaran yang berbentuk formal, tetapi boleh dilakukan di luar waktu pembelajaran formal secara santai yang dapat mewujudkan kerjasama dalam kalangan pelajar dan sifat bantu-membantu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkumpulan (Jasni, dkk, 2019).

Dalam konteks pendidikan khususnya pendidikan formal, pendekatan gamifikasi yang menggunakan elemen permainan dapat merangsang dan memberikan motivasi kepada pengamalnya agar pengajaran dapat diintegrasikan dalam bentuk permainan. Pendekatan yang menggunakan kaedah permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PDP) menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, selain menjadikan aktiviti yang pada asalnya bukan permainan sebagai satu aktiviti bermain yang formal dan serius, untuk memberi motivasi kepada pelajar serta merangsang minat, membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan, dan menggalakkan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Rosly & Khalid, 2017).

Sari & Nurani (2021) menjelaskan bahwa gamifikasi adalah cara pembelajaran yang modern, pembelajaran berbasis permainan yang sudah meluas dan banyak digunakan oleh guru dan siswa adalah *Quizizz* dan *Kahoot!* Bersifat formal digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kedua aplikasi dengan konsep gamifikasi ini memberikan kesempatan kepada siswa belajar secara mandiri serta membekali diri dengan keterampilan yang relevan dengan gaya hidup mereka yang selalu menggunakan gawai dalam keseharian. *Quizizz* adalah salah satu dari aplikasi game edukasi yang dapat digunakan dengan banyak pemain. Siswa pada aplikasi ini dapat mengontrol kecepatan mereka sendiri saat bermain *game*. Sedangkan *Kahoot!* adalah suatu aplikasi *daring* dengan konsep sistem respons siswa berbasis game (*Game-based Students Response System*). Aplikasi ini mengubah ruang kelas menjadi sebuah ruang untuk pertunjukkan game dimana guru adalah pembawa acara (*host*), sedangkan siswa adalah pemainnya (*player*).

## 2. Konteks Non Formal

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara formal atau

nonformal dalam memberikan ilmu pengetahuan terhadap siswa. Dalam sistem kelas, gamifikasi bisa diimplementasikan dalam berbagai cara, Guru juga bisa menyusun permainan pendidikan interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Purba, dkk, 2024).

Banyak kegiatan pendidikan non-formal yang biasanya berupa kursus atau pelatihan yang dilakukan secara online dengan menawarkan berbagai kemudahan bagi para calon siswa-siswinya. Tak kalah menarik, beberapa lembaga penyedia layanan pendidikan non-formal tersebut berusaha untuk "berbeda" dari lembaga-lembaga lainnya. Salah satunya yaitu dengan mengusung konsep dan sistem *game* dalam pelaksanaannya sehingga dapat dikemas dengan semenarik dan semenyenangkan mungkin atau yang biasa disebut dengan "Gamifikasi" (Saputro, 2024).

Carolus & Gormantara (2022) dalam artikelnya menjelaskan bahwa gamifikasi juga dapat diterapkan pada pengajaran yang mungkin bisa dikatakan bukan ruang lingkup sekolah tetapi juga memberikan ilmu pengetahuan seperti pengajaran bagaimana cara berhemat listrik secara efektif. Lalu pada bidang pariwisata, digunakan untuk meningkatkan *brand awareness* dalam pariwisata dengan cara memberikan pengetahuan tentang tempat pariwisata, agar masyarakat mengetahui informasi tempat pariwisata. Ada juga menggunakan gamifikasi untuk membuat sebuah simulasi untuk menggambarkan jalur tangga darurat agar dapat memberi pengetahuan pada orang lanjut usia dan orang disabilitas. Pada bidang otomotif, memberi pengetahuan tentang mengemudi mobil yang benar dan baik agar menghemat bahan bakar. Pada bidang kesehatan, mengajar mahasiswa kesehatan tentang Antibiotik dan bagaimana menggunakan Antibiotik pada pasien dengan benar. Pada bidang web, untuk mengetahui bagaimana standar aksesibilitas web, dan juga dapat digunakan untuk pembelajaran dalam hal hacking website agar mengetahui konsep

dasar bagaimana untuk menyerang dan bertahan pada sebuah website.

Dalam dunia pendidikan non-formal, konsep gamifikasi ini menawarkan pilihan menarik dalam pembelajaran baik bagi pelajar maupun masyarakat umum.

### 3. Konteks Informal

Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab. Hasil pendidikan informal diakui sama dengan pendidikan formal dan nonformal setelah peserta didik lulus ujian sesuai dengan standar nasional pendidikan. Salah satunya, *homeschooling* atau pendidikan yang menjadikan orangtua adalah guru (Caesaria, 2022).

Implementasi gamifikasi dalam *homeschooling* dapat berbentuk pelatihan bahasa penggunaan Aplikasi Duolingo. Permasalahan yang terjadi di pelatihan bahasa yang diadakan *homeschooling* yang sering terjadi adalah para pendidik tidak mempunyai waktu yang khusus untuk berlatih membuat kosa kata guna melihat seberapa jauh kemampuan yang mereka miliki. Padahal banyak sekali media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar, dengan adanya kemajuan dari segi Informasi dan Teknologi seperti saat ini, misalnya dengan menggunakan aplikasi *Duolingo*. Oleh karena itu, setelah diadakan pelatihan dalam menggunakan aplikasi *Duolingo* ini, dapat membantu para pendidik dalam membuat kegiatan pembelajaran yang efektif dan variatif. Gamifikasi diterapkan di *homeschooling* bisa berdampak pada pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan (Adawiyahi & Ryan Eka Rahmawati, 2022).

Oleh karena itu guru di pendidikan informal pun seperti *homeschooling* dituntut memiliki keterampilan digital, literasi digital, dan penguasaan digital

khususnya dalam penerapan gamifikasi di pendidikan informal.

#### **D. Peran Gamifikasi Dalam Menciptakan Pengalaman Belajar yang Menarik**

Gamifikasi dalam pendidikan adalah penerapan elemen permainan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Konsep ini mengadopsi berbagai aspek dari permainan, seperti poin, level, tantangan, hadiah, dan kompetisi, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya gamifikasi, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Salah satu manfaat utama adanya gamifikasi dalam pendidikan adalah meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa diberikan tantangan atau misi untuk diselesaikan, mereka akan merasa lebih terdorong untuk belajar dan mencapai target yang telah ditetapkan. Gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih personal karena siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri sesuai dengan tingkat kemampuannya, dan juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama tim (Zahra, 2025).

Menurut Srimuliyani (2023), penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi. Selain itu, peningkatan dalam pencapaian pembelajaran juga terlihat pada kelompok siswa yang terlibat dalam penggunaan teknik gamifikasi.

Implementasi gamifikasi dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Gamifikasi tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan prestasi akademik siswa. Dengan adanya

gamifikasi, siswa menjadi lebih aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang dapat berdampak positif dan signifikan terhadap prestasi belajarnya (Azawah, dkk, 2025).

Salah satu yang menentukan keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran adalah ketepatan pemilihan jenis permainan. Terdapat pengelompokan bermain menjadi empat jenis, yaitu (1) fungsional, penjelajahan dan eksplorasi peluang; (2) konstruktif, menjelajah dan memanipulasi objek; (3) dramatis, eksplorasi dan bermain peran; dan (4) game dengan aturan. Dalam memilih jenis permainan, guru harus mempertimbangkan karakteristik dari masing-masing permainan, karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Legowo, 2022).

Gamifikasi merupakan salah satu strategi yang potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar. Siswa cenderung mudah menerima inovasi teknologi, termasuk gamifikasi, sehingga berdampak pada meningkatnya minat, motivasi, dan pemahaman siswa serta menjadi media pembelajaran alternatif. Gamifikasi memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan siswa (Syuhada, dkk, 2024).

## BAB 2

# PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DALAM DUNIA PENDIDIKAN

---

### A. Sejarah Singkat Penerapan Gamifikasi di Pendidikan

Gamifikasi bukanlah konsep baru. Merujuk dari Spinify, sudah sejak puluhan tahun silam gamifikasi telah diterapkan pada berbagai macam aktivitas. Hanya saja memang pada waktu itu belum diketahui secara menyeluruh penerapan dari gamifikasi hingga akhirnya kata ‘gamifikasi’ ini muncul pada tahun 2000-an. Berikut pembabakan sejarah gamifikasi (Sari, 2024), yaitu:

1. 1896, S&H Green Stamps — Merek S&H Green Stamps menawarkan sistem penukaran stempel kepada ritel besar di Amerika Serikat sebagai mitra untuk meningkatkan program loyalitas terhadap pelanggan ritel terkait. Para pelanggan akan mendapatkan *rewards* ketika berhasil mengoleksi stempel tersebut.
2. 1908, Pramuka (*The Boy Scout*) — Kegiatan organisasi ini menerapkan lencana (*badges*) sebagai *rewards* ketika para anggotanya berhasil melalui tantangan, meningkatkan kemampuan kepramukaan atau *outdoor activity*, hingga keaktifannya terlibat dalam kegiatan pramuka.

3. 1970-an, Munculnya *Social Video Games* — Permainan arkade (*arcade games*) diperkenalkan oleh Atari dan Sega, yang mana mulai sering ditemukan di pusat permainan arkade hingga fasilitas umum seperti restoran dan *gas station*. Kemunculan *arcade games* ini menarik perhatian banyak orang yang membuat berkumpul bersosialisasi sambil bermain arkade bersama untuk memperoleh skor tertinggi.
4. 1973, *The Game of Work* — Penulis Charles Coonradt, yang turut dikenal sebagai *Grandfather of Gamification*, mempublikasikan buku *The Game of Work* yang memuat pengalaman dan pemikirannya mengenai bagaimana keseruan permainan dapat mengatasi penurunan *engagement* karyawan hingga produktivitas dalam lingkungan kerja.
5. 1978, *Multi-user Dungeon Game* — MUD merupakan *virtual world game* pertama, yang diciptakan dengan mengkombinasikan *programming*, *role-playing*, dan cerita fiktif interaktif untuk menginspirasi dan mendorong pemain agar terus bermain *game* tersebut. Meskipun *game* ini tidak menampilkan visualisasi dan hanya berupa teks, namun keberhasilannya menerapkan elemen permainan, khususnya pada *storytelling* yang interaktif, membuat *game* ini menjadi cukup populer.
6. 1981, *What Makes Fun Things to Learn* — Peneliti dari Massachusetts Institute of Technology bernama Thomas W. Malone mempublikasikan hasil penelitiannya mengenai permainan komputer yang dapat memotivasi secara intrinsik khususnya dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan pertama kalinya *game* mendapat perhatian secara akademik.
7. 1981, *AAdvantage* — Pertama kalinya tercetus program loyalitas pelanggan dari maskapai penerbangan (*frequent-flyer program*) yang diperkenalkan oleh American Airlines. Setiap perjalanan menggunakan maskapai tersebut, pengguna akan memperoleh poin yang dapat ditukarkan

dengan *merchandise* khusus, *upgrade* kelas, hingga tiket penerbangan gratis.

8. 1990-an, Era Baru Kepopuleran *Game* — Semakin banyaknya *video game* beserta inovasinya muncul di tahun 1990-an, mulai dari *game* dengan grafik 3D, bertambahnya *genre game* baru seperti *first-person shooter* (FPS), *survival horror*, dan *massively multiplayer online* (MMO), hingga peluncuran konsol generasi baru, yaitu SNES, PlayStation, dan Dreamcast. Seiring dengan kemunculan inovasi *game*, kepemilikan *game console* turut meningkat pesat, seperti yang terjadi di Amerika Serikat, yakni sebanyak 30% rumah di sana memiliki konsol Nintendo.
9. 1996 & 1999, Penelitian tentang *Game* — Pada 1996, Richard Bartle mempublikasikan penelitian tentang kategori pemain yang ditentukan berdasarkan bagaimana pengalaman sebuah *game* dapat memberikan efek terhadap audiensnya. Penelitian ini kemudian digunakan dalam *platform* gamifikasi modern. Selanjutnya di tahun 1999, Professor Stephen W. Draper dari Universitas Glasgow merilis studi mengenai pentingnya kesenangan pengguna perlu dijadikan sebagai *requirement* dalam desain *software*, yang menunjukkan betapa kuatnya konsep kesenangan bahkan dalam konteks *non-gaming*.
10. 2002, Terciptanya Istilah Gamifikasi — Nick Pelling, seorang programmer komputer dan dijuluki sebagai *Father of Gamification*, menciptakan istilah Gamifikasi pertama kali untuk mendefinisikan *engagement* dan penelitian tentang konsep *game* yang terus berkembang, khususnya pada konteks non-permainan.
11. 2005-sekarang, Perkembangan Gamifikasi di Berbagai Bidang — Setelah istilah gamifikasi muncul, pada tahun 2005 rilis *platform* gamifikasi pertama, yaitu Bunchball. Selanjutnya hingga sekarang konsep gamifikasi terus berkembang dan diaplikasikan di berbagai bidang, begitupun dengan semakin banyaknya *platform* gamifikasi yang menawarkan

produk gamifikasi yang lebih beranekaragam dan menarik.

Pada tahun 1980-an, American Airlines (AA) mulai menggunakan gamifikasi dalam bisnisnya melalui program *frequent flyer*-nya dan dimulai pada tahun 1981. Tujuan dari program ini adalah untuk menarik para pelanggan baru dan mempertanyakan loyalitas pelanggan lama. Tahun 1980-an, lebih banyak platform gamifikasi untuk pendidikan. Berikut ini adalah beberapa contoh gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pendidikan: Master Type (1981), Rocky's Boots (1982), Typo Attack (1982), Stickybear ABC (1984), Where in the World is Carmen Sandiego? (1985), Number Munchers (1986), Odell Lake (1986), Reader Rabbit (1986). Math Blaster (1987), Mavis Beacon Teachers (1987) dan SimCity (1989) (Noralia & Richardus, 2022).

## **B. Tren Global dan Penelitian Terkini Tentang Gamifikasi**

Febriansah, dkk (2024) menjelaskan dalam artikelnya bahwa pemilihan topik gamifikasi dan gamification menjadi hal yang menarik untuk diteliti oleh peneliti dikarenakan jumlah publikasi artikel topik tersebut di portal publikasi Garuda dari tahun 2014-2022 hanya ada 536 artikel dari jumlah total publikasi artikel di Garuda sebanyak 2.957.233 artikel. Publikasi topik gamifikasi mengalami kenaikan signifikan pada rentang tahun 2018-2020. Ini dapat dilihat di data base Garuda pada tahun 2018 sebanyak 25 publikasi artikel topik gamifikasi naik menjadi 83 artikel pada tahun 2020. Di samping itu isu yang sangat krusial mengenai pemilihan topik gamifikasi adalah dikarenakan dalam masa digital dunia pendidikan mempunyai tantangan yang besar, salah satunya adalah setiap guru harus dituntut berinovasi dengan pemanfaatan teknologi.

Penelitian tentang gamifikasi menjadi tren dalam dunia pendidikan saat terutama penelitian yang menghasilkan produk berupa artikel. Berdasarkan data di atas mengenai jumlah artikel yang mengkaji mengenai

gamifikasi, berikut beberapa contoh artikel tentang pendidikan:

1. Artikel Nurjannah dan Kawan-kawan pada tahun 2021, dengan judul Efektivitas Gamifikasi pada Mata Pelajaran Matematika yang dipublikasikan oleh JURNAL MathEdu. Artikel ini mengkaji tentang keefektifan penggunaan gamifikasi pada pembelajaran matematika. Gamifikasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah aplikasi Kahoot! dan Quizizz.
2. Yogi Ageng Sri Legowo pada tahun 2022 dengan judul Gamifikasi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar, dipublikasikan oleh Journal of Islamic Primary Education. Artikel ini memberikan gambaran mengenai proses gamifikasi dalam pembelajaran.
3. Artikel Nur Azwah, dan Kawan-kawan pada tahun 2025 dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram, yang membahas tentang evaluasi efektivitas integrasi elemen gamifikasi dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL).
4. Atikah Zahrani Purba dan kawan-kawan pada tahun 2024 dengan judul Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa, dipublikasikan oleh Maximal Journal. Artikel ini menyajikan suatu kajian literatur tentang implementasi teknik gamifikasi dalam suatu pendidikan yang bertujuan untuk mencari tahu dampak, manfaat, implementasi dan tren yang terkait dengan penerapan teknik gamifikasi dalam sistem pendidikan.
5. Artikel Aris Triwahyu Febriansah dan Kawan-kawan pada tahun 2025 yang berjudul Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan, dan dipublikasikan oleh Scholaria. Artikel ini bertujuan untuk menguraikan pertumbuhan implementasi gamifikasi di Indonesia, baik secara konseptual maupun empiris dalam bidang pendidikan. Penting untuk memetakan penerapan gamifikasi di Indonesia yang dipublikasikan dalam jurnal-jurnal yang terbit di Indonesia.

6. dan lain sebagainya

Minat para peneliti yang meneliti perkembangan gamifikasi di Indonesia menandakan bahwa gamifikasi tidak hanya menjadi tren baru yang sudah banyak diimplementasikan bidang pendidikan, tetapi menjadi bahan kajian baru yang menarik untuk dikaji, karena bagaimana pun perkembangan industry digital terus berkembang pesat bahkan sangat berpengaruh dalam kebijakan dan pelaksanaan pendidikan. Gamifikasi menjadi strategi baru dalam peningkatan mutu pendidikan melalui kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berbasis digital, dan sangat relevan dan tentu sangat mudah diikuti oleh para generasi saat ini.

**C. Perkembangan Gamifikasi di Indonesia**

Gamifikasi telah menunjukkan potensi di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari anak usia dini hingga perguruan tinggi. Pertumbuhan penerapan gamifikasi di Indonesia baik secara konseptual maupun empiris di dunia pendidikan berkembang pesat, mulai AUD sampai perguruan tinggi, menerapkan gamifikasi pada proses pembelajaran (Febriansah, dkk, 2024).

Febriansah, dkk, (2024) dalam artikelnya telah melakukan penelitian terhadap artikel-artikel yang mengkaji gamifikasi dalam kaitannya dengan pendidikan di Indonesia. Berdasarkan hasil literature review yang telah dilakukan oleh Febriansah, dkk, (2024) pada jurnal yang telah dipublikasi di portal garuda dari tahun 2018-2022, penerapan gamifikasi pada pendidikan di Indonesia belum begitu merata, terlihat dari perguruan tinggi adalah jenjang yang paling sering menerapkan metode ini. Diperlukan pelatihan tentang penenerapan gamifikasi agar para praktisi akademisi, terutama guru sekolah dasar sampai menengah lebih memahami metode ini, dan mempraktekkannya di kelas. Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu para praktisi pendidikan dalam menentukan aspek-aspek gamifikasi untuk mendukung tujuan pembelajaran. Diharapkan kedepannya gamifikasi dapat disusun dengan skenario yang tepat sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa, dan memberikan alternatif bagi para guru untuk membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan (Febriansah, dkk, 2024).

Gamifikasi berkembang pesat di Indonesia di mulai pada masa Covid-19. Kegiatan pembelajaran saat itu dituntut dalam bentuk jarak jauh atau daring. Perkembangan pembelajaran daring yang berbasis digital yang salah satunya adalah gamifikasi, hingga saat ini masih digunakan oleh para guru sebagai salah satu strategi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, menarik, dapat melibatkan siswa, bahkan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Contoh pembelajaran melalui gamifikasi yang sampai dengan saat ini masih diminati adalah Quiziz, Kahoot!, dan lain sebagainya.

#### **D. Integrasi Kurikulum dan Inovasi Pembelajaran Digital**

Perkembangan teknologi harus diimbangi dengan peningkatan kualitas pendidikan terutama untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu ukuran pembelajaran berkualitas saat ini adalah pembelajaran yang dapat dilakukan dengan berbasis digital. Menurut Mustika, dkk (2021) pembelajaran digital (*digital learning*) suatu sistem yang dapat memfasilitasi siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Fasilitas yang tersedia pada pembelajaran digital membuat kegiatan pembelajaran tanpa ada batasan ruang, waktu, dan jarak, sehingga dapat belajar kapan dan dimana saja. Adanya variasi dalam materi pembelajaran sehingga tidak hanya dalam bentuk verbal, tetapi memiliki variasi seperti teks, visual, audio, dan animasi. Pembelajaran digital memiliki model diantaranya *e-learning*, *model adjunct*, *model blended learning* dan *model fully online*.

Transformasi teknologi dan perubahan sosial mempengaruhi pendidikan, dan memberikan wawasan mendalam tentang manajemen perubahan kurikulum yang efektif di tengah dinamika era digital. Dalam konteks global yang terus berubah dengan cepat, pendidikan harus beradaptasi untuk memenuhi tuntutan zaman. Manajemen

perubahan kurikulum di era digital, seperti pengembangan dan penggunaan teknologi pendidikan, integrasi kecerdasan buatan dalam pembelajaran, keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di era digital, serta pendekatan pengajaran yang inovatif. Dengan pemahaman yang mendalam tentang perubahan kurikulum di era digital (Saputra, dkk, 2023).

Kurikulum memuat rencana sistematis yang menjelaskan semua materi yang harus dipelajari dalam program pendidikan. Kurikulum terdiri atas beberapa komponen utama, di antaranya konten, metode, tujuan, dan evaluasi. Konten adalah materi pelajaran yang harus dipelajari siswa, termasuk subjek, topik, dan sebagainya (Hidayat, dkk, 2024). Kurikulum harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat demikian juga guru dan siswa menghadapi kurva pembelajaran digital yang signifikan (Hasanbasri, dkk, 2023). Efektivitas mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pendidikan, tidak hanya memberikan keterampilan teknologi tetapi juga memastikan penerapannya dengan benar.

Pada konteks era digital saat ini, kurikulum yang ideal diimplementasikan adalah kurikulum berbasis humanistik yang berusaha menjadikan siswa sebagai subyek pembelajaran, membantu siswa menemukan karakter dan bakatnya, mengarahkan siswa kepada manusia yang sadar akan lingkungan sosialnya, serta bijak menggunakan teknologi tanpa harus kehilangan sisi kemanusiaannya sebagai makhluk sosial, dan tujuan belajarnya untuk dapat meraih cita-cita dan masa depan yang cerah gemilang.

## **BAB 3**

# **TEORI-TEORI YANG MELANDASI GAMIFIKASI**

---

### **A. Pendahulua**

Dalam era digital yang berkembang pesat, dunia pendidikan terus mencari inovasi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan (*engagement*), dan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan (*game elements*) dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan. Gamifikasi tidak hanya sekadar menggunakan *point*, *lencana*, atau *leaderboard*, tetapi juga memanfaatkan prinsip-prinsip psikologis dan pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Konsep gamifikasi dalam pendidikan didukung oleh berbagai teori psikologi dan pembelajaran, seperti Self-Determination Theory (SDT), yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam memotivasi individu. Selain itu, Flow Theory menjelaskan bagaimana keseimbangan antara tantangan dan kemampuan dapat membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Dengan memahami landasan teoretis ini, pendidik dan desainer pembelajaran dapat merancang pengalaman gamifikasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga bermakna secara edukatif.

Dengan menggabungkan pendekatan teoretis dan praktis, artikel ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi

para praktisi pendidikan dalam memanfaatkan gamifikasi secara optimal untuk transformasi pembelajaran di abad ke-21.

## **B. Teori behaviorisme: Reward dan Punishment**

Teori *behaviorisme* adalah salah satu aliran psikologi yang menekankan pada perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari interaksi antara *stimulus* dan *respons*. Dalam konteks pembelajaran, behaviorisme berfokus pada bagaimana lingkungan memengaruhi perilaku individu melalui mekanisme *reward* (penghargaan) dan *punishment* (hukuman). Konsep ini banyak diterapkan dalam pendidikan, pelatihan, terapi, dan manajemen organisasi.

Tokoh utama dalam pengembangan teori behaviorisme adalah Ivan Pavlov, John B. Watson, dan B.F. Skinner. Skinner, melalui eksperimennya dengan *operant conditioning*, memperkenalkan konsep *reinforcement* (penguatan) dan *punishment* sebagai alat untuk membentuk perilaku. tulisan ini akan membahas secara mendalam tentang peran *reward dan punishment* dalam teori *behaviorisme*, beserta implikasinya dalam berbagai bidang.

### 1. Konsep Dasar Teori *Behaviorisme*

*Behaviorisme* berangkat dari keyakinan bahwa perilaku manusia dapat dipelajari, dimodifikasi, dan dikendalikan melalui pengkondisian. Ada dua jenis pengkondisian utama dalam *behaviorisme*:

#### a. *Classical Conditioning* (Ivan Pavlov)

Pavlov melakukan eksperimen dengan anjing, menunjukkan bahwa respons alami (seperti air liur saat melihat makanan) dapat dikaitkan dengan stimulus netral (seperti bunyi bel) melalui pengulangan. Namun, konsep *reward* dan *punishment* lebih terkait dengan *operant conditioning*.

#### b. *Operant Conditioning* (B.F. Skinner)

Skinner mengembangkan teori bahwa perilaku dapat dibentuk melalui konsekuensi yang mengikuti tindakan. Jika suatu perilaku diikuti oleh *reward*, kemungkinan perilaku itu terulang

meningkat. Sebaliknya, jika diikuti oleh *punishment*, kemungkinan pengulangan perilaku menurun.

2. Reward (Penguatan Positif dan Negatif)

Reward dalam behaviorisme dibagi menjadi dua jenis:

a. *Positive Reinforcement* (Penguatan Positif)

Penguatan positif terjadi ketika suatu perilaku diikuti oleh stimulus yang menyenangkan, sehingga meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut terulang.

Contoh:

- Seorang siswa mendapat pujian setelah menjawab pertanyaan dengan benar, sehingga ia lebih aktif di kelas.
- Karyawan mendapat bonus setelah mencapai target penjualan.

b. *Negative Reinforcement* (Penguatan Negatif)

Penguatan negatif melibatkan penghilangan stimulus yang tidak menyenangkan untuk memperkuat suatu perilaku.

Contoh:

- Seorang anak membereskan mainannya agar tidak dimarahi orang tua.
- Seorang karyawan menyelesaikan tugas tepat waktu untuk menghindari teguran atasan.

3. Punishment (Hukuman Positif dan Negatif)

*Punishment* bertujuan untuk mengurangi kemungkinan suatu perilaku terulang. Ada dua jenis punishment:

a. *Positive Punishment* (Hukuman Positif)

Hukuman positif melibatkan pemberian stimulus yang tidak menyenangkan setelah suatu perilaku terjadi.

Contoh:

- Siswa yang terlambat diberi tugas tambahan.
- Pengendara motor yang melanggar lalu lintas didenda.

b. *Negative Punishment* (Hukuman Negatif)

Hukuman negatif melibatkan pengurangan atau penghilangan stimulus yang menyenangkan.

Contoh:

- Anak yang nakal tidak boleh bermain game selama seminggu.
- Karyawan yang melanggar aturan kehilangan hak cuti.

4. Aplikasi Teori *Reward dan Punishment* dalam Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, guru dapat menggunakan *reward* dan *punishment* untuk membentuk perilaku siswa:

- *Reward*: Memberikan nilai bagus, pujian, atau penghargaan untuk memotivasi siswa.
- *Punishment*: Memberikan sanksi seperti teguran atau tugas tambahan untuk mengurangi perilaku negatif.

Namun, penggunaan *punishment* harus hati-hati karena dapat menimbulkan efek samping seperti kecemasan atau penurunan motivasi belajar.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan *Behaviorisme*.

Kelebihan:

- Efektif untuk membentuk kebiasaan dan disiplin.
- Mudah diukur karena berfokus pada perilaku yang teramati.
- Dapat diterapkan dalam berbagai konteks (sekolah, terapi, manajemen).

Kekurangan:

- Mengabaikan proses mental seperti pemikiran dan emosi.
- Terlalu mekanistik, tidak mempertimbangkan kreativitas individu.
- *Punishment* dapat menimbulkan efek negatif jika tidak digunakan dengan tepat.

## 6. Kesimpulan

Teori *behaviorisme*, khususnya konsep *reward* dan *punishment*, memberikan kerangka praktis untuk memodifikasi perilaku. Meskipun efektif dalam banyak situasi, pendekatan ini perlu diimbangi dengan pemahaman tentang faktor internal seperti motivasi dan emosi. Penggunaan *reward* cenderung lebih efektif dalam jangka panjang dibanding *punishment*, yang berisiko menimbulkan dampak psikologis negatif.

## C. Teori konstruktivisme dan motivasi intrinsik

Teori *Behaviorisme*, *Konstruktivisme*, dan *Motivasi Intrinsik* dalam Pembelajaran.

Psikologi pendidikan mengenal berbagai teori yang menjelaskan bagaimana manusia belajar, termasuk *behaviorisme*, *konstruktivisme*, dan *motivasi intrinsik*. Ketiga pendekatan ini memiliki perspektif berbeda tentang proses pembelajaran. *Behaviorisme* berfokus pada pengaruh lingkungan melalui *reward* dan *punishment*, *konstruktivisme* menekankan peran aktif pembelajar dalam membangun pengetahuan, sementara motivasi intrinsik melihat dorongan internal sebagai penggerak utama belajar.

Ketiga teori tersebut secara komparatif, menjelaskan prinsip-prinsipnya, serta implikasinya dalam dunia pendidikan. Pemahaman yang baik tentang ketiganya dapat membantu pendidik merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

### 1. Teori *Behaviorisme*: Peran Lingkungan dalam Pembelajaran

#### a. Konsep Dasar *Behaviorisme*

*Behaviorisme*, dipelopori oleh John B. Watson dan B.F. Skinner, berpendapat bahwa perilaku manusia dapat dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan. Teori ini mengabaikan proses mental yang tidak teramati dan berfokus pada *stimulus-respons* serta penguatan (*reinforcement*).

- b. Prinsip Utama *Behaviorisme*
    1. *Classical Conditioning* (Pavlov): Pembelajaran melalui asosiasi stimulus, seperti eksperimen anjing Pavlov yang mengeluarkan air liur saat mendengar bel.
    2. *Operant Conditioning* (Skinner): Perilaku dapat dibentuk melalui *reward* (penguatan) dan *punishment* (hukuman).
      - *Positive Reinforcement*: Memberi hadiah untuk meningkatkan perilaku (contoh: pujian saat siswa menjawab benar).
      - *Negative Reinforcement*: Menghilangkan stimulus tidak menyenangkan untuk memperkuat perilaku (contoh: tidak memberi tugas jika siswa patuh).
      - *Punishment*: Memberi konsekuensi negatif untuk mengurangi perilaku (contoh: teguran karena terlambat).
  - c. Aplikasi dalam Pendidikan.
    - Pembelajaran terstruktur dengan *drill* dan latihan *repetitif*.
    - Penggunaan sistem poin atau sertifikat untuk memotivasi siswa.
    - Kritik: Kurang memperhatikan pemikiran kritis dan kreativitas.
2. Teori Konstruktivisme: Pembelajaran sebagai Proses Aktif
    - a. Konsep Dasar *Konstruktivisme*

*Konstruktivisme*, dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, berargumen bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh pembelajar melalui pengalaman, bukan sekadar diterima dari lingkungan.
    - b. Prinsip Utama *Konstruktivisme*
      1. Pengetahuan Dibangun Secara Personal: Setiap individu menginterpretasi informasi berdasarkan pengalaman sebelumnya.

2. Pembelajaran Sosial (Vygotsky): Interaksi dengan orang lain (guru, teman) membantu perkembangan kognitif melalui *Zone of Proximal Development* (ZPD).
3. Belajar Bermakna (*Meaningful Learning*): Penghubungan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada.
- c. Aplikasi dalam Pendidikan
  - Pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok.
  - Guru sebagai fasilitator, bukan sumber pengetahuan utama.
  - Penggunaan masalah dunia nyata untuk merangsang pemikiran kritis.
3. Motivasi *Intrinsik*: Dorongan Internal untuk Belajar
  - a. Konsep Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada keinginan belajar yang muncul dari dalam diri, bukan karena imbalan eksternal (seperti nilai atau hadiah). Teori ini banyak dikaji oleh Deci & Ryan (1985) dalam *Self-Determination Theory* (SDT).
  - b. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Intrinsik
    1. Rasa Otonomi: Kebebasan memilih cara belajar.
    2. Rasa Kompetensi: Keyakinan bahwa seseorang mampu menguasai materi.
    3. Keterhubungan Sosial: Perasaan terhubung dengan guru dan teman.
  - c. Aplikasi dalam Pendidikan
    - Memberi siswa pilihan topik proyek.
    - Menggunakan metode pembelajaran yang menantang namun realistis.
    - Menghindari sistem reward berlebihan yang justru mengurangi motivasi alami.
4. Perbandingan dan Integrasi Ketiga Teori  
Aspek *Behaviorisme*, *Konstruktivisme*, *Motivasi Intrinsik*: Fokus perilaku teramati proses mental aktif dorongan internal peran guru pengendali lingkungan fasilitator pendukung otonomi motivasi *eksternal*

(reward/hukuman) *internal* (keingintahuan) *internal* (kepuasan belajar) kritik mengabaikan kognisi sulit diukur tidak selalu cocok untuk semua siswa.

Integrasi ketiganya dapat menciptakan lingkungan belajar yang seimbang:

- Behaviorisme untuk membentuk disiplin dasar.
- Konstruktivisme untuk mengembangkan pemikiran kritis.
- Motivasi Intrinsik untuk memelihara minat belajar jangka panjang.

## 5. Kesimpulan

*Behaviorisme, konstruktivisme, dan motivasi intrinsik* menawarkan perspektif berbeda tentang pembelajaran. Behaviorisme efektif untuk pelatihan keterampilan dasar, konstruktivisme mendorong pemahaman mendalam, sementara motivasi intrinsik menjaga keberlanjutan belajar. Pendidik dapat memadukan ketiganya untuk menciptakan pengajaran yang holistik. Dengan memahami ketiga teori ini, pendidik dapat merancang strategi yang lebih adaptif dan efektif bagi beragam kebutuhan siswa.

## **D. Teori Self-Determination (Deci & Ryan): kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan.**

*Teori Self-Determination* (TSD) dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan pada tahun 1985 sebagai kerangka teori motivasi yang menjelaskan faktor-faktor yang mendorong perilaku manusia. Teori ini menekankan pentingnya pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, untuk mencapai motivasi intrinsik dan kesejahteraan psikologis (Deci & Ryan, 2000).

Tiga Kebutuhan Psikologis Dasar

### 1. Kebutuhan akan Kompetensi

Kebutuhan kompetensi mengacu pada keinginan individu untuk merasa mampu dan efektif dalam menguasai tugas-tugas yang dihadapi. Ketika seseorang merasa kompeten, mereka cenderung lebih

termotivasi secara intrinsik dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi (Ryan & Deci, 2017). Contohnya, seorang siswa yang menerima umpan balik positif dari guru akan merasa lebih kompeten dalam belajar.

2. Kebutuhan akan Otonomi

Otonomi merujuk pada kebutuhan untuk merasa bahwa tindakan yang dilakukan berasal dari keinginan diri sendiri, bukan karena tekanan eksternal. Individu yang memiliki otonomi cenderung lebih termotivasi dan merasa lebih bertanggung jawab atas keputusan mereka (Deci & Ryan, 2008). Misalnya, karyawan yang diberi kebebasan dalam mengatur pekerjaannya akan lebih produktif daripada yang dikendalikan secara ketat.

3. Kebutuhan akan Keterhubungan

Keterhubungan (*relatedness*) adalah kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain dan memiliki rasa kepemilikan dalam suatu kelompok. Pemenuhan kebutuhan ini mendorong individu untuk merasa didukung dan diterima dalam lingkungan sosial (Baumeister & Leary, 1995). Contohnya, seorang atlet yang merasa dekat dengan rekan timnya akan lebih bersemangat dalam berlatih.

### Implikasi Teori Self-Determination

Teori ini banyak diaplikasikan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, pekerjaan, dan kesehatan mental. Dalam pendidikan, guru dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan pilihan tugas (otonomi), umpan balik yang membangun (kompetensi), dan menciptakan lingkungan kelas yang mendukung (keterhubungan). Di tempat kerja, perusahaan dapat meningkatkan kepuasan karyawan dengan memberikan fleksibilitas dan pengakuan atas kontribusi mereka.

### Kesimpulan

Teori Self-Determination menekankan bahwa pemenuhan kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sangat penting untuk motivasi intrinsik dan kesejahteraan psikologis. Dengan memahami dan

menerapkan prinsip-prinsip ini, individu dan organisasi dapat menciptakan lingkungan yang mendorong pertumbuhan dan produktivitas.

**E. Flow Theory (Csikszentmihalyi): tantangan, keterampilan, dan keterlibatan.**

Flow Theory atau Teori Aliran dikembangkan oleh Mihaly Csikszentmihalyi pada tahun 1975 sebagai kerangka untuk memahami pengalaman optimal dalam aktivitas manusia. Konsep ini menjelaskan keadaan di mana individu sepenuhnya terlibat dalam suatu tugas, merasa sangat fokus, dan kehilangan kesadaran akan waktu (Csikszentmihalyi, 1990). Flow terjadi ketika terdapat keseimbangan antara tantangan yang dihadapi dan keterampilan yang dimiliki, serta adanya keterlibatan yang mendalam dalam aktivitas tersebut.

Komponen Utama Flow Theory

1. Keseimbangan antara Tantangan dan Keterampilan  
Menurut Csikszentmihalyi (1997), flow terjadi ketika tingkat tantangan suatu aktivitas seimbang dengan kemampuan individu. Jika tantangan terlalu tinggi dibandingkan keterampilan, individu dapat merasa cemas. Sebaliknya, jika tantangan terlalu rendah, mereka akan merasa bosan. Contohnya, seorang pemain catur akan mengalami flow ketika menghadapi lawan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuannya.
2. Keterlibatan Penuh (*Deep Engagement*)  
Flow ditandai dengan keterlibatan yang intens dan fokus yang tinggi, di mana individu sepenuhnya tenggelam dalam aktivitas (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009). Dalam keadaan ini, perhatian seseorang terpusat sehingga gangguan eksternal tidak dirasakan. Misalnya, seorang musisi yang sedang bermain dengan penuh konsentrasi mungkin tidak menyadari waktu yang berlalu.
3. Tujuan yang Jelas dan Umpan Balik Langsung  
Agar flow tercapai, aktivitas harus memiliki tujuan yang jelas dan memberikan umpan balik segera (Csikszentmihalyi, 2008). Hal ini memungkinkan

individu untuk menyesuaikan tindakan mereka secara real-time. Contohnya, seorang atlet yang sedang bertanding dapat merasakan flow karena setiap gerakan memberikan umpan balik langsung tentang performanya.

Aplikasi Flow Theory dalam Kehidupan Sehari-hari  
Flow Theory telah diaplikasikan dalam berbagai bidang, termasuk:

- Pendidikan: Pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka (Shernoff et al., 2003).
- Olahraga: Atlet sering mengalami flow saat pertandingan, yang meningkatkan performa mereka (Jackson & Csikszentmihalyi, 1999).
- Bisnis dan Kreativitas: Karyawan yang mengalami flow di tempat kerja cenderung lebih produktif dan inovatif (Sawyer, 2012).

### Kesimpulan

Flow Theory menjelaskan bagaimana keseimbangan antara tantangan dan keterampilan, serta keterlibatan penuh dalam suatu aktivitas, dapat menciptakan pengalaman optimal. Dengan memahami prinsip-prinsip ini, individu dapat meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kepuasan dalam berbagai aspek kehidupan.

## **BAB 4**

# **UNSUR DAN MEKANISME GAMIFIKASI DALAM KELAS**

---

### **A. Pendahuluan**

Dalam beberapa tahun terakhir, gamifikasi telah menjadi salah satu pendekatan inovatif yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan (*engagement*) siswa. Gamifikasi tidak sekadar tentang permainan, melainkan penerapan *unsur-unsur game* seperti poin, lencana, level, dan kompetisi ke dalam konteks pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.

Namun, keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada penggunaan elemen-elemen permainan secara acak. Penting bagi pendidik untuk memahami mekanisme psikologis dan pedagogis yang mendasari gamifikasi, seperti motivasi intrinsik vs. ekstrinsik, umpan balik instan, dan progresi bertahap. Tanpa pemahaman ini, gamifikasi berisiko menjadi sekadar hiburan tanpa dampak signifikan terhadap pembelajaran.

### **B. Sistem penghargaan dan umpan balik instan**

Dalam dunia pendidikan, motivasi siswa merupakan faktor kunci dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan

motivasi adalah melalui penerapan sistem penghargaan (*reward system*) dan umpan balik instan (*instant feedback*) Kedua pendekatan ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa tetapi juga membantu pendidik dalam memantau perkembangan belajar secara *real-time* (Hattie & Timperley, 2007).

#### Sistem Penghargaan dalam Pendidikan.

Sistem penghargaan adalah metode pemberian apresiasi berupa hadiah, pujian, atau pengakuan atas pencapaian siswa. Menurut Marzano dan Pickering (2010), sistem ini efektif dalam membangun kebiasaan positif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Beberapa bentuk penghargaan yang dapat diberikan meliputi:

1. Penghargaan verbal (pujian langsung).
2. Penghargaan simbolik (bintang, sertifikat).
3. Penghargaan material (hadiah kecil seperti buku atau alat tulis).

Namun, penerapannya harus dilakukan secara proporsional agar tidak menciptakan ketergantungan siswa pada reward ekstrinsik (Kohn, 1993).

#### Umpan Balik Instan dalam Pembelajaran.

Umpan balik instan adalah respons langsung yang diberikan guru terhadap performa siswa, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui teknologi. Menurut Brookhart (2017), umpan balik yang efektif harus:

- a. *Spesifik* (mengacu pada tugas tertentu).
- b. *Konstruktif* (memberikan solusi perbaikan).
- c. Tepat waktu (diberikan segera setelah tugas selesai).

Teknologi seperti platform pembelajaran digital (contoh: Kahoot!, Quizizz) memungkinkan pemberian umpan balik secara *real-time*, sehingga siswa dapat segera merefleksikan kesalahan dan memperbaiki pemahaman (Hattie, 2012).

#### Integrasi Sistem Penghargaan dan Umpan Balik Instan

Kombinasi antara penghargaan dan umpan balik instan dapat menciptakan lingkungan belajar yang

dinamis. Misalnya, sebuah penelitian oleh Deterding et al. (2011) menunjukkan bahwa *gamifikasi* (penerapan elemen game dalam pembelajaran) yang menggabungkan *reward* dan *feedback* instan meningkatkan motivasi dan retensi pengetahuan siswa.

#### Kesimpulan

Sistem penghargaan dan umpan balik instan merupakan komponen penting dalam pendidikan modern. Dengan penerapan yang tepat, kedua strategi ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Pendidik perlu memastikan bahwa penghargaan bersifat mendidik dan umpan balik diberikan secara konstruktif agar berdampak positif jangka panjang.

### **C. Mekanisme motivasional dan kompetisi sehat**

Motivasi memainkan peran sentral dalam keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, mekanisme motivasional dan kompetisi sehat dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk mencapai prestasi optimal. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang tepat dalam menerapkan kompetisi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sementara mekanisme motivasional yang baik mendorong pembelajaran berkelanjutan (Ryan & Deci, 2020). Artikel ini membahas bagaimana kedua elemen ini dapat diintegrasikan secara efektif dalam lingkungan pendidikan.

#### Mekanisme Motivasional dalam Pembelajaran.

Motivasi dalam pendidikan dapat dikategorikan menjadi dua jenis utama: motivasi intrinsik (dorongan internal) dan motivasi ekstrinsik (dorongan eksternal). Menurut Deci dan Ryan (1985) dalam *Self-Determination Theory (SDT)*, motivasi intrinsik lebih berkelanjutan karena berasal dari keinginan pribadi untuk belajar, sementara motivasi ekstrinsik bergantung pada imbalan atau penghargaan dari luar.

Beberapa strategi untuk membangun mekanisme motivasional yang efektif meliputi:

1. Otonomi – Memberikan kebebasan kepada siswa dalam memilih topik atau metode belajar.
2. Kompetensi – Memastikan siswa merasa mampu melalui tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan.
3. \*Relasi – Membangun hubungan positif antara guru dan siswa untuk menciptakan lingkungan yang mendukung (Niemic & Ryan, 2009).

#### Kompetisi Sehat dalam Pendidikan.

Kompetisi dapat menjadi alat yang efektif untuk memacu semangat belajar jika dikelola dengan benar. Menurut Johnson dan Johnson (2009), kompetisi sehat harus memenuhi kriteria berikut:

- a. Berfokus pada penguasaan materi, bukan sekadar mengalahkan orang lain.
- b. Mendorong kolaborasi, misalnya melalui kompetisi kelompok.
- c. Memberikan umpan balik konstruktif, sehingga siswa belajar dari kesalahan.

Contoh penerapannya adalah melalui turnamen akademik, leaderboard berbasis pencapaian individu, atau permainan edukatif (*gamifikasi*) yang menekankan pada peningkatan diri (Dweck, 2006).

#### Integrasi Mekanisme Motivasional dan Kompetisi Sehat.

Agar kompetisi tidak menimbulkan stres berlebihan, pendidik perlu memadukannya dengan prinsip motivasi intrinsik. Misalnya:

- a. Menggunakan sistem poin dan level yang memungkinkan siswa melihat perkembangan mereka sendiri.
- b. Menghindari perbandingan berlebihan antarsiswa, tetapi lebih menekankan pada perbaikan diri (*self-improvement*).
- c. Memberikan penghargaan berbasis usaha, bukan hanya hasil akhir (Hattie & Yates, 2014).

#### Kesimpulan.

Mekanisme motivasional dan kompetisi sehat, jika dirancang dengan tepat, dapat menjadi alat yang ampuh

dalam meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa. Pendidik harus memastikan bahwa kompetisi tidak menciptakan tekanan negatif, tetapi justru memicu semangat belajar yang berkelanjutan. Dengan pendekatan yang seimbang, siswa dapat termotivasi secara intrinsik sekaligus merasakan manfaat dari persaingan yang positif.

#### **D. Elemen naratif (*storyline*) dalam pembelajaran**

Penggunaan elemen naratif atau *storyline* dalam pembelajaran telah mendapatkan perhatian signifikan dalam beberapa dekade terakhir sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan retensi pengetahuan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa otak manusia secara alami terhubung untuk memproses dan mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk naratif (Schank, 1990). Artikel ini mengeksplorasi penerapan elemen naratif dalam konteks pendidikan, manfaatnya, dan strategi implementasi yang efektif.

Konsep Dasar Naratif dalam Pembelajaran.

Naratif dalam pembelajaran mengacu pada penggunaan struktur cerita untuk menyampaikan konten akademik. Menurut Egan (1986), naratif memiliki kekuatan unik karena:

1. Membangun konteks emosional yang membantu siswa terhubung dengan materi
2. Menyediakan kerangka organisasi yang memudahkan pemahaman konsep kompleks
3. Meningkatkan retensi memori melalui alur yang mudah diikuti

Komponen Esensial Storyline Pembelajaran.

Efek pembelajaran berbasis naratif yang optimal memerlukan integrasi beberapa elemen kunci (Jonassen & Hernandez-Serrano, 2002):

1. Karakter/Tokoh: Figur yang dapat dikenali dan dihubungkan oleh siswa
2. Konflik/Tantangan: Masalah akademik yang perlu dipecahkan
3. Urutan Peristiwa: Alur logis yang mengarah pada solusi

4. Resolusi: Penyelesaian yang memuaskan sekaligus menguatkan konsep pembelajaran

Manfaat *Storyline* dalam Pendidikan.

Implementasi naratif dalam pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan:

1. Meningkatkan Motivasi: Siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran dirasakan sebagai pengalaman bukan sekadar transfer informasi (Bruner, 1996)
2. Memfasilitasi Pemahaman Konseptual: Naratif membantu siswa melihat hubungan antara konsep abstrak dan aplikasi nyata
3. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi: Analisis alur cerita mendorong kemampuan analisis dan evaluasi

Strategi Implementasi dalam Kelas.

Pendidik dapat menerapkan elemen naratif melalui berbagai pendekatan (Haven, 2007):

1. Pembelajaran Berbasis Kasus: Menggunakan cerita nyata sebagai titik awal diskusi
2. Simulasi dan Role-Playing: Siswa berperan sebagai karakter dalam naratif pendidikan
3. Pembelajaran Berbasis Masalah Naratif: Menyajikan masalah dalam konteks cerita yang menarik

Studi Kasus dan Bukti Empiris.

Penelitian oleh Green dan Brock (2000) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui pendekatan naratif menunjukkan:

- a. Peningkatan 23% dalam retensi jangka panjang
- b. Kemampuan transfer pengetahuan 35% lebih baik
- c. Tingkat keterlibatan 40% lebih tinggi dibanding metode tradisional

Kesimpulan.

Penggunaan elemen naratif dalam pembelajaran menawarkan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan retensi pengetahuan siswa. Dengan merancang pengalaman belajar yang

memanfaatkan kekuatan storytelling, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih bermakna dan menarik. Implementasi yang tepat memerlukan pemahaman mendalam tentang struktur naratif dan penyesuaian dengan tujuan pembelajaran spesifik.

## **BAB 5**

# **LANGKAH-LANGKAH MENERAPKAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN**

---

### **A. Pendahuluan**

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan konsep gamifikasi dalam pembelajaran masif dilakukan pada berbagai tingkat pendidikan. Istilah gamifikasi pertama kali diciptakan pada tahun 2002 (Marczewski, 2013). Istilah ini mulai digunakan pada tahun 2008 dalam literatur teknologi pendidikan (Deterding dkk., 2011), meskipun penggunaannya masih banyak merujuk pada pembahasan mengenai *game* dan *video game* pada dua tahun berikutnya yakni tahun 2010 (Faiella & Ricciardi, 2015). Kemudian gamifikasi diartikan sebagai sebuah pendekatan yang menggunakan fitur-fitur *game* ke dalam situasi *non-game* (Saleem dkk., 2022), dalam pembahasan ini yaitu pembelajaran.

Konsep gamifikasi menghadirkan karakteristik pembelajaran yang berfokus pada siswa, interaktif, bahkan kolaboratif di dalam kelas. Gamifikasi pembelajaran merupakan bagian dari pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis permainan. Fitur-fitur permainan yang melibatkan penilaian, tantangan, hingga peringkat meningkatkan motivasi dan fokus pada pembelajaran bagi siswa. Siswa sebagai pemain yang aktif berpartisipasi, dapat mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan keterampilan abad 21. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran karenanya harus disesuaikan untuk

memenuhi kebutuhan setiap pemain/ siswa, yang meliputi empat langkah inti berdasarkan teori Jusuf (2016) sebagai berikut.

## **B. Identifikasi tujuan dan ide pembelajaran**

Gamifikasi merupakan metode instruksional untuk meningkatkan pengajaran, menginspirasi dan memberdayakan, meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa, dan mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka (Zainuddin, Shujahat, dkk., 2020). Komponen-komponen gamifikasi sebagai sebuah metode yang mendorong peserta didik untuk lebih berorientasi pada tujuan, menerapkan pembelajaran dengan kesabaran, berulang-ulang, kerja sama tim, dan persaingan yang menyenangkan dengan orang lain (Ding, 2019). Secara umum, menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya pengajar meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar siswa. Keduanya dapat membentuk pola pikir kritis siswa untuk menghasilkan baik sebuah kerja sama maupun persaingan yang baik dalam kaitannya dengan pemahaman materi pembelajaran secara komprehensif.

Dua langkah pertama implementasi gamifikasi pembelajaran berdasarkan teori Jusuf (2016) adalah mengenali tujuan pembelajaran dan menentukan ide besarnya. Pada tahap ini, pengajar dapat memulai menyusun perencanaan pembelajaran dengan menganalisis kurikulum dan memahami kebutuhan siswa. Penggunaan aspek-aspek Taksonomi Bloom membantu membuat tujuan menjadi konkret dan dapat diukur. Cakupan hierarki Bloom dimulai dari tingkat mengingat hingga memahami untuk menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan (Stapleton-Corcoran, 2023) yang dapat diterjemahkan dalam bentuk kata kerja seperti “menyebutkan,” “mendeskripsikan,” atau “menjelaskan,” hingga “merancang,” “mengkritik,” atau “menciptakan” (University of Arkansas, 2022).

Sebagai contoh dalam materi pembelajaran bahasa asing Memperkenalkan Diri, pengajar dapat menyusun tujuan dan ide pembelajaran yang disesuaikan dengan keterampilan berbahasa akan dikuasai. Dalam bahasa Prancis misalnya, pengajar menyusun perencanaan pembelajaran berdasarkan

Kerangka Acuan Umum Eropa untuk Bahasa (*Cadre européen commun de référence pour les langues/ CECRL*) dan keterampilan berbahasa akan dikuasai seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tujuan yang dapat ditetapkan dari pembelajaran materi Memperkenalkan Diri adalah agar siswa mampu memperkenalkan diri dalam bahasa Prancis secara lisan. Adapun ide dari pembelajaran ini adalah siswa menggunakan tindak tutur untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Prancis secara lisan. Dengan mengikuti perencanaan pembelajaran yang telah ditetapkan, pendidik dapat menindak lanjuti pembelajaran dengan memanfaatkan gamifikasi tanpa mengabaikan tujuan pembelajaran.

### **C. Desain aktivitas gamifikasi berdasarkan kebutuhan siswa**

Metode gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang memadukan unsur pembelajaran dan permainan (Tyaningsih dkk., 2022). Dalam konteks kelas, gamifikasi dapat diterapkan dalam berbagai cara, seperti merancang permainan pendidikan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Aldemir dkk. (2018) menyatakan hal serupa bahwa “gamifikasi bertujuan untuk melibatkan lebih banyak kesenangan dan partisipasi di sekolah, sehingga memberikan masukan konstruktif yang memotivasi, menginspirasi, dan mendorong siswa untuk lebih terlibat. Karena memberikan dorongan bukanlah tugas yang mudah, pembuatan dan implementasi antarmuka gamifikasi yang efektif memerlukan upaya yang signifikan.” Oleh karena itu, permainan edukatif yang dirancang dengan baik memberikan kesempatan berkelanjutan bagi siswa untuk berkembang dengan keterlibatan siswa yang difokuskan pada tujuan pembelajaran (Da Rocha Seixas dkk., 2016).

Langkah ketiga dan keempat implementasi gamifikasi pembelajaran berdasarkan teori Jusuf (2016) adalah menyusun skenario permainan dan desain aktivitas pembelajaran. Pada tahap ini, pengajar dapat merancang narasi atau alur kegiatan yang mendukung tujuan dan ide pembelajaran. Keduanya perlu disesuaikan agar dapat dibingkai dengan elemen gamifikasi. Werbach & Hunter (2012) merancang aktivitas pembelajaran

yang digamifikasi melalui model 6D Framework dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) *Define business objectives* yakni mendefinisikan tujuan pembelajaran. Tahapan ini merupakan tahap pertama dari langkah implementasi gamifikasi pembelajaran, seperti yang sudah dijelaskan pada sub-bab Identifikasi tujuan dan ide pembelajaran.
- 2) *Delinate target behaviors* yakni menentukan perilaku siswa yang ingin dibentuk.
- 3) *Describe your players* yakni mengenali karakteristik siswa yang dapat dilihat dari gaya belajar hingga motivasinya.
- 4) *Devise activity loops* yakni membuat siklus aksi dan umpan balik yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.
- 5) *Don't forget the fun* yakni menambahkan elemen kesenangan baik berupa humor, tantangan, maupun cerita.
- 6) *Deploy appropriate tools* yakni memilih alat gamifikasi atau *platform* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti Quizizz, Kahoot!, Wordwall, Google Forms, dll.

Sebagai contoh dalam materi pembelajaran bahasa asing Memperkenalkan Diri, setelah menyusun tujuan dan ide pembelajaran yang disesuaikan dengan keterampilan berbahasa akan dikuasai, pengajar kemudian menyusun alur kegiatan dengan menggunakan alat gamifikasi yang sesuai. Alur dari kegiatan dapat berupa: 1) Siswa mempelajari tindak tutur untuk menyebutkan nama, umur, kewarganegaraan, dan umur; 2) Siswa berpasangan, saling memperkenalkan diri menggunakan tindak tutur yang sesuai; 3) Siswa bergantian pasangan dan mengulangi tahapan kedua yaitu saling memperkenalkan diri menggunakan tindak tutur yang sesuai; 4) Siswa ditugaskan untuk membuat video perkenalan diri dengan durasi minimal 1 menit. Adapun unsur gamifikasinya adalah permainan peran dan pembuatan konten video sebagai media praktik kecakapan memperkenalkan diri.

#### **D. Pemilihan elemen *game* yang relevan dan kontekstual**

Makna dari gamifikasi sebenarnya tidak hanya proses yang berkaitan dengan teknologi, tetapi juga lingkungan belajar yang

beragam dengan sistem keputusan dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan mencapai tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran (Hendri & Lourensius, 2021). Meskipun begitu, seiring dengan perkembangan zaman yang menciptakan inovasi dalam pembelajaran, lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa berkat kehadiran pemanfaatan teknologi. Seperti halnya gamifikasi pembelajaran yang diidentifikasi sebagai salah satu teknologi baru berdampak besar dan dianggap sebagai pendekatan baru yang dapat menjembatani kesenjangan generasi antara guru dan siswa (Kapp, 2007) (Oblinger, 2004).

“Terdapat semakin banyak bukti yang menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang sangat menarik. Berdasarkan bukti empiris dari studi-studi terbaru, kesuksesan permainan digital dalam pendidikan telah berusaha untuk memvalidasi efek gamifikasi dalam mendukung potensinya untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengaruh sosial sambil memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis pengalaman.” (Groening & Binnewies, 2019) (Lopez & Tucker, 2019). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran terbaik adalah yang mampu memotivasi dan melibatkan siswa dalam proses belajar, dan dalam hal ini, pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu mencapai hasil positif tersebut melalui pendekatan digital atau pemanfaatan teknologi.

Di era digital, perkembangan teknologi yang terus menerus mengharuskan siswa untuk meningkatkan proses belajar mereka. Oleh karena itu, pengajar perlu menggunakan berbagai pendekatan yang dapat menerapkan instruksi pembelajaran dan teknologi yang tepat. Adapun elemen permainan yang relevan dan kontekstual tidak dipilih secara acak melainkan dipilih secara strategis berdasarkan kebutuhan belajar dan dinamika kelas. Bila dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Prancis sub-bab sebelumnya, gamifikasi terdapat pada langkah 4) Siswa ditugaskan untuk membuat video pengenalan diri dengan durasi minimal 1 menit. Pemanfaatan video sebagai media penilaian praktik berbicara bahasa Prancis dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan

menggunakan tindak tutur yang sesuai dengan pelafalan dan ekspresi yang juga sesuai.

Pemanfaatan video pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis didasarkan pada kemudahan dalam pembuatannya dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran yaitu praktik berbicara. Hal serupa dijelaskan oleh Krashen (1982) bahwa pemanfaatan video dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis menyediakan masukan yang komprehensif dan kontekstual dengan petunjuk visual, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan pelafalan yang autentik, yang mendukung pemahaman meskipun pembelajar tidak memahami setiap kata. Secara kognitif, video membantu mengurangi beban kognitif dengan menyajikan bahasa secara visual dan auditif, sehingga memudahkan pembelajar untuk mengingat dan memproses bentuk-bentuk bahasa baru (Sweller, 1988). Dengan demikian, penggunaan video dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Prancis materi Memperkenalkan Diri merupakan alat gamifikasi yang relevan dan kontekstual, selain tentunya terdapat variasi alat gamifikasi lainnya yang dapat disesuaikan dengan tujuan pedagogis, profil siswa, serta konteks budaya atau situasional kelas.

#### **E. Evaluasi dan revisi berdasarkan refleksi guru dan siswa**

Selain pada proses pembelajarannya, gamifikasi juga dimungkinkan untuk memantau dan mengevaluasi pembelajaran yang berhasil serta memberikan umpan balik kepada siswa untuk tujuan formatif. Berdasarkan studi terdahulu, gamifikasi bukan hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, melainkan juga meningkatkan pencapaian belajar siswa (Zainuddin, Chu, dkk., 2020). Konsep gamifikasi yang ‘menantang’ siswa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pencapaian belajar yang positif. Karenanya, penting melakukan evaluasi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk mengukur dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa.

Evaluasi bukan hanya sebagai alat untuk mengevaluasi sejauh mana tujuan pendidikan tercapai, tetapi juga untuk memastikan bahwa setiap komponen kurikulum, termasuk penggunaan gamifikasi, memberikan kontribusi positif, dalam hal ini terhadap perkembangan kemampuan bahasa siswa (Maki, 2023). Dalam kaitannya dengan pembelajaran bahasa

Prancis, evaluasi memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas gamifikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran bahasa (Azzouz Boudadi & Gutiérrez-Colón, 2020). Oleh karena itu, evaluasi penting untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa, keterlibatan, dan hasil belajar (Mohzana, 2023).

Evaluasi dan revisi merupakan langkah penting dalam memastikan penerapan elemen gamifikasi mendukung pembelajaran. Refleksi dari guru dan siswa membantu terwujudnya evaluasi penerapan gamifikasi, untuk kemudian dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dan dapat ditindaklanjuti revisi penerapan sebagai upaya perbaikannya. Berdasarkan penjelasan Gee (2003) dan Nicholson (2015), evaluasi dapat dilakukan dalam tiga aktivitas, yaitu 1) evaluasi formatif dengan mengamati perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung melalui antusiasme, partisipasi, dan kesulitan yang ditemukan; 2) evaluasi sumatif dengan melakukan penilaian pembelajaran, pembagian kuesioner kepuasan, dan diskusi langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan; dan 3) evaluasi kualitatif dengan melakukan wawancara singkat atau refleksi pengajar terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi ini dilakukan bukan semata hanya untuk melihat apakah siswa merasa senang, melainkan untuk mengetahui apakah gamifikasi pembelajaran menciptakan pembelajaran yang bermakna atau tidak.

Pemanfaatan video pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dapat dievaluasi berdasarkan ketiga aktivitas di atas. Pengajar dapat menggunakan Google Forms sebagai alat evaluasi dan menilai langsung hasil karya video siswa untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Upaya evaluasi dan refleksi ini merupakan bagian dari tahapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang berkelanjutan. Pengajar dapat melakukan pengembangan dan penerapan ulang gamifikasi pembelajaran dengan alat gamifikasi lainnya yang sesuai berdasarkan hasil evaluasi. Melalui pendekatan ini, tidak hanya menciptakan *game* yang menyenangkan, tetapi pengajar juga membangun upaya pembelajaran strategis dan bermakna.

Tabel 1. Langkah-langkah gamifikasi pembelajaran berbicara bahasa Prancis

Tujuan Pembelajaran	Ide Pembelajaran	Alur Kegiatan Pembelajaran	Umpan Balik & Unsur Gamifikasi	Evaluasi & Refleksi
Siswa mampu memperkenalkan diri dalam bahasa Prancis secara lisan	Siswa menggunakan tindak tutur untuk memperkenalkan diri dalam bahasa Prancis secara lisan	Alur 1: Siswa mempelajari tindak tutur untuk menyebutkan nama, umur, kewarganegaraan, dan umur Alur 2: Siswa berpasangan, saling memperkenalkan diri menggunakan tindak tutur yang sesuai. Alur 3: Siswa bergantian pasangan dan mengulangi tahapan kedua yaitu saling memperkenalkan	Alur 1: Poin 1 – 5 diberikan berdasarkan keaktifan/ partisipasi di kelas. Alur 2 dan 3: Poin 1 – 10 diberikan berdasarkan kelengkapan dan pelafalan tindak tutur. Unsur gamifikasi: permainan peran. Alur 4: Poin 1 – 15 diberikan berdasarkan kelengkapan, pelafalan, dan kreativitas konten. Unsur gamifikasi: pembuatan konten	1) Evaluasi formatif - Observasi kelas - Pertanyaan reflektif 2) Evaluasi sumatif - Kuesioner kepuasan/ motivasi siswa - Penilaian hasil belajar berdasarkan rubrik penilaian 3) Evaluasi kualitatif - Wawancara - Catatan refleksi

Tujuan Pembelajaran	Ide Pembelajaran	Alur Kegiatan Pembelajaran	Umpan Balik & Unsur Gamifikasi	Evaluasi & Refleksi
		diri menggunakan tindak tutur yang sesuai. Alur 4: Siswa ditugaskan untuk membuat video perkenalan diri dengan durasi minimal 1 menit.		

Secara keseluruhan, langkah-langkah gamifikasi pembelajaran dapat terlihat pada tabel di atas. Contoh implementasi yang diterapkan pada pembelajaran keterampilan berbicara materi Memperkenalkan Diri dalam bahasa Prancis disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan Kerangka Acuan Umum Eropa untuk Bahasa. Tabel di atas tentunya dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang akan dicapai tujuannya. Selain itu, tahapan-tahapan tersebut perlu dipertimbangkan berdasarkan karakteristik dan kondisi kelas, sehingga konsep gamifikasi yang telah dirancang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

## **BAB 6**

# **PLATFORM DAN ALAT PENDUKUNG GAMIFIKASI DI KELAS DIGITAL**

---

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu bidang di mana minat terhadap gamifikasi semakin meningkat. Hal ini dikarenakan banyaknya berbagai upaya yang dilakukan pengajar untuk memberikan pemahaman materi yang lebih mudah kepada siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Gamifikasi dianggap sebagai strategi yang baik karena suasana belajar yang santai di mana siswa terfokus pada penggunaan teknologi dan perangkatnya untuk belajar (Ribeiro dkk., 2018). Konsep gamifikasi pembelajaran melibatkan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk mendorong motivasi, meningkatkan keterlibatan, dan memecahkan masalah (Salah & Alzaghal dalam SUPARMINI dkk., 2024).

“Gamifikasi telah muncul sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di era digital. Gamifikasi juga menawarkan solusi potensial dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam pembelajaran digital di era modern. Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, gamifikasi menawarkan penggunaan alat teknologi dan sistem manajemen pembelajaran yang dapat mendukung lingkungan belajar. Ini sangat relevan di era digital saat ini, di mana

teknologi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran.” (SUPARMINI dkk., 2024).

Sejalan dengan konsep pembelajaran di era Smart Society 5.0, integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang adaptif, kolaboratif, dan berkelanjutan. Pengajar yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kompetensi digitalnya dan membantu peserta didik berpengetahuan literasi digital. Seperti halnya pemanfaatan aplikasi atau media berikut yang dapat mengotomatiskan tugas-tugas seperti memberikan umpan balik, memilih materi pembelajaran yang sesuai, maupun menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan siswa (Hakim, 2022).

## **B. Platform populer: Quizizz, Kahoot!, Wordwall**

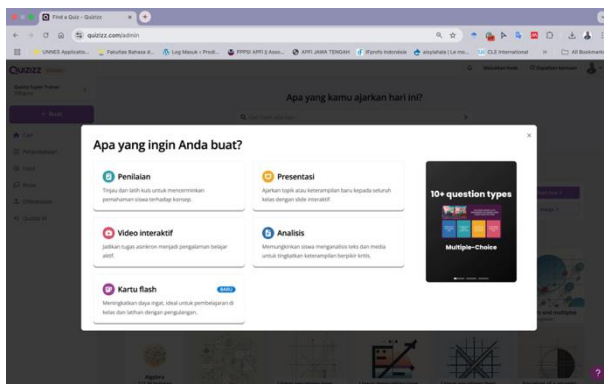
Setiap perangkat lunak atau alat yang menerapkan mekanisme permainan ke lingkungan non-permainan dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan kesuksesan secara keseluruhan dikenal sebagai *platform* gamifikasi (Zainuddin, Shujahat, dkk., 2020). Beberapa *platform* gamifikasi dikembangkan untuk memprioritaskan kebutuhan pengguna dan membantu menyediakan pengalaman daring yang bermakna. Kebutuhan-kebutuhan tersebut antara lain untuk meningkatkan kinerja belajar dan keterlibatan siswa, seperti *platform* populer Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall.

### **1. Quizizz**

Quizizz adalah aplikasi web yang menyenangkan dan gratis yang memiliki fitur menarik untuk memberikan kuis kepada siswa, dan memungkinkan interaksi antara guru dan siswa secara sinkron (Adawiyah & Fitriyah, 2021). Quizizz juga membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif serta menyenangkan (Purba, 2020). Quizizz telah mendampingi guru sejak pembelajaran daring diterapkan. Quizizz yang merupakan aplikasi edukatif berbasis *game* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019). Quizizz memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar (Nizaruddin dkk., 2021). Hal ini dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat saat

mengerjakan latihan soal, karena aplikasi Quizizz mudah digunakan dan menyenangkan untuk dimainkan di mana guru dan siswa tidak benar-benar merasa seperti sedang dalam aktivitas belajar melainkan seperti sedang bermain *game* (Al Adawiyah, 2022).

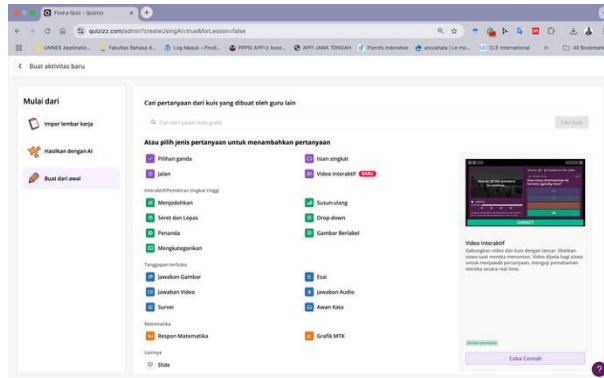
Quizizz memiliki keunggulan fitur yang membuatnya berbeda dari aplikasi web lainnya, seperti yang terlihat pada Gambar 1. Fitur-fitur tersebut antara lain seperti pembuatan kuis dengan berbagai jenis pertanyaan; pembuatan *slide* materi dengan latihan kuis; dan kecerdasan buatan (AI) untuk membuat kuis.



Gambar 1. Fitur interaktif Quizizz

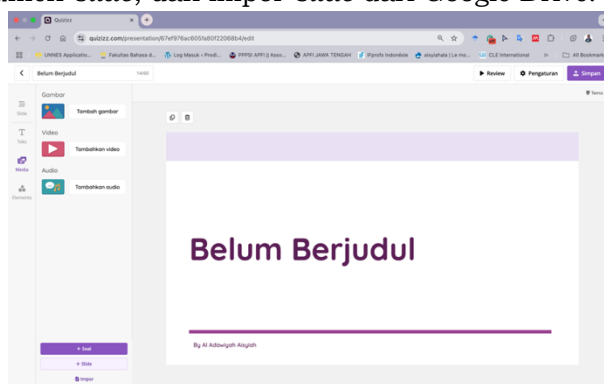
Pada gambar di atas, terdapat lima fitur Quizizz yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran interaktif di kelas:

- 1) Penilaian digunakan untuk membuat kuis sebagai latihan soal atau evaluasi mode serius dengan berbagai jenis pertanyaan. Pengguna dapat membuat pertanyaan menggunakan 19 jenis pertanyaan, yaitu: Pilihan ganda, Isian singkat, Analisis, Video Interaktif, Jawaban Gambar, Jawaban Video, Jawaban Audio, Jawaban Audio, Esai, Survei, Awan Kata, Menjodohkan, Seret dan Lepas, Penanda, Mengkategorikan, Susun ulang, Drop-down, Gambar Berlabel, Respon Matematika, dan Grafik MTK. Selain membuat secara manual, pengguna juga dapat membuat kuis melalui unggah dokumen materi pembelajaran, impor kuis dari Google Forms, dan hasilkan kuis berbantuan AI, seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Fitur Penilaian Quizizz

- 2) Presentasi, seperti yang terlihat pada Gambar 3, digunakan untuk membuat *slide* berisi konten atau materi pembelajaran. Fitur ini memiliki daya interaktivitas berupa akses langsung video dan situs melalui penambahan kedua media di dalam *slide*. Peserta yang memainkan, dapat memutar video di dalam *slide* dan mengeksplor langsung situs yang disajikan di dalam *slide*, tanpa membuka *tab* baru. Selain itu, pengguna juga dapat menambahkan latihan kuis seperti pada fitur Penilaian di dalam *slide*. Fitur ini memungkinkan peserta untuk mempelajari materi melalui slide dan mengerjakan latihan soal pada *slide* yang sama. Untuk pembuatannya selain secara manual, pengguna juga dapat membuat presentasi melalui unggah dokumen *slide*, dan impor *slide* dari Google Drive.



Gambar 3. Fitur Presentasi Quizizz

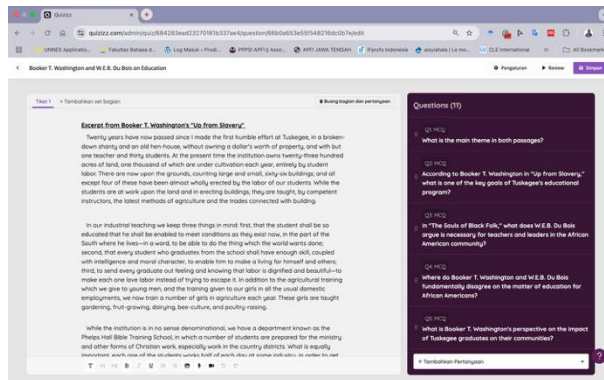
- 3) Video interaktif, seperti yang terlihat pada Gambar 4, digunakan untuk membuat kuis dengan video sebagai

materi pembelajarannya. Pengguna menggunakan video sebagai materi dan menyusun pertanyaan sebagai latihan kuis. Berbagai jenis pertanyaan seperti pada fitur Penilaian disusun sesuai dengan detik hingga menit pembahasan yang terdapat di dalam video. Peserta yang memainkan, akan menjawab kuis yang muncul pada detik atau menit yang sudah ditentukan sebelumnya oleh pembuat kuis, sehingga fitur ini mencegah peserta melakukan *skip* video. Pengguna dapat membuat video interaktif melalui unggah video, menggunakan video Youtube, dan mencari video interaktif yang terdapat di Quizizz.



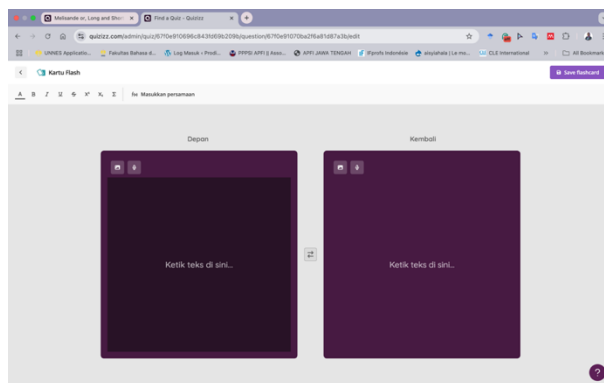
Gambar 4. Fitur Video Interaktif Quizizz

- 4) Analisis, seperti yang terlihat pada Gambar 5, digunakan untuk membuat kuis dengan bacaan/ teks sebagai materi pembelajarannya. Fitur ini ditujukan untuk analisis teks, sehingga peserta dapat memperdalam pemahamannya terhadap sebuah teks. Pengguna menggunakan dokumen tertulis sebagai materi dan menyusun pertanyaan sebagai latihan kuis. Peserta yang memainkan, akan menjawab kuis dengan membaca teks untuk mencari jawabannya. Pengguna dapat membuat analisis melalui unggah dokumen materi pembelajaran, impor dokumen dari Google Drive, mencari kuis analisis yang terdapat di Quizizz, dan hasilkan kuis berbantuan AI.



Gambar 5. Fitur Analisis Quizizz

5) Kartu flash, seperti yang terlihat pada Gambar 6, digunakan untuk membuat kuis dalam bentuk *flash card*. Fitur ini memiliki daya interaktivitas melalui peserta yang bermain di kelas bersama-sama tanpa menggunakan perangkat gawai (gadget). Untuk pembuatannya selain secara manual, pengguna juga dapat membuat kartu *flash* melalui unggah dokumen materi pembelajaran, impor dokumen dari Google Drive, dan hasilkan kartu berbantuan AI.



Gambar 6. Fitur Kartu *Flash* Quizizz

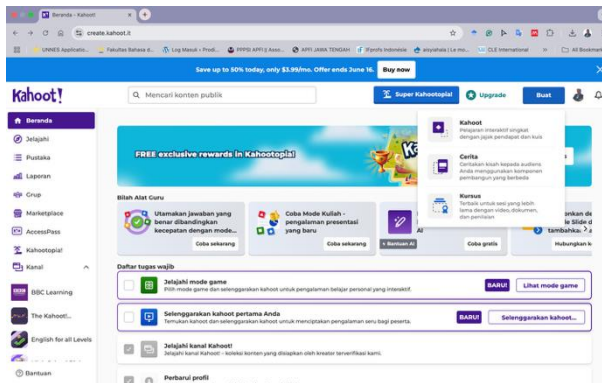
Selain dalam pembuatan kuis dan *slide* materi, Quizizz membantu pengajar memantau proses dan mengevaluasi hasil kinerja siswa dengan mengunduh laporan setelah kuis selesai. Hasil laporan dapat dievaluasi untuk memastikan kebenaran jawaban siswa. Ketika menjawab soal, siswa cenderung menjawab tidak sesuai meskipun maksud dan tujuannya mengarah pada kunci jawaban. Karenanya, dengan



musik latar yang disesuaikan dengan waktu yang mereka miliki untuk menjawab. Kahoot! menampilkan setiap pertanyaan bersama dengan pilihan jawaban sebanyak dua hingga empat opsi dalam warna yang berbeda, disertai dengan simbol grafis yang terkait.” (Wang & Tahir, 2020). Peserta didik harus memberikan jawaban mereka dengan memilih warna dan simbol yang mereka yakini sesuai dengan jawaban yang benar (Wang dkk., 2016).

Berdasarkan kajian beberapa studi terdahulu yang telah dilakukan oleh Wang & Tahir (2020), Kahoot! memiliki dampak positif pada proses belajar dibandingkan dengan metode belajar tradisional dan alat serta pendekatan belajar lainnya, serta untuk berbagai konteks dan bidang. Kahoot! juga meningkatkan dinamika kelas, termasuk interaksi antara guru dan siswa serta interaksi antar siswa, mendukung partisipasi aktif dalam kelas, meningkatkan suasana kelas, dan memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan di kelas. Siswa juga memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan Kahoot! dalam proses belajar, dan hasil-hasil ini mencakup dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, konsentrasi, pemahaman belajar, perhatian, kesenangan, kepuasan, dan kepercayaan diri. Selain itu, sebagian besar guru memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Kahoot! dalam proses pembelajaran. Temuan positif meliputi peningkatan motivasi guru, kemudahan penggunaan, alat yang memotivasi, mendukung pekerjaan pengajaran guru di kelas, dapat menilai pengetahuan siswa secara *real-time*, meningkatkan motivasi siswa, mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat mereka di kelas, dapat membangkitkan minat siswa, meningkatkan partisipasi siswa di kelas, dan mengurangi beban kerja guru. Secara keseluruhan, Kahoot! memberikan dampak positif dalam perspektif interaksi dan meningkatkan kemampuan pengajar dalam mengelola kelas.

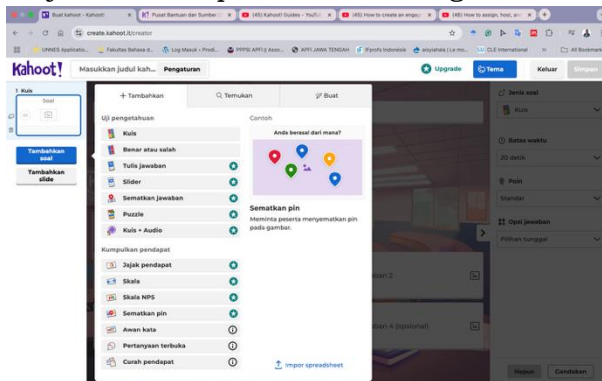
Adapun keunggulan fitur Kahoot! yang menciptakan interaktivitas di kelas, terlihat pada Gambar 8. Fitur-fitur tersebut antara lain seperti pembuatan kuis dan *slide* materi; pembuatan cerita naratif; dan pembuatan kursus untuk pembelajaran terstruktur.



Gambar 8. Fitur interaktif Kahoot!

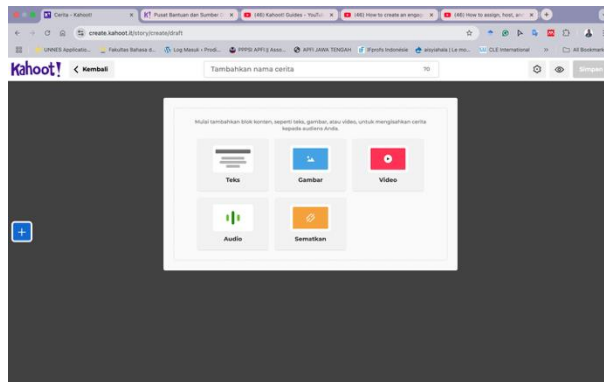
Pada gambar di atas, terdapat tiga fitur Kahoot! yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran interaktif di kelas:

- 1) Kahoot, seperti yang terlihat pada Gambar 9, digunakan untuk membuat kuis sebagai latihan soal atau evaluasi mode serius dengan berbagai jenis pertanyaan. Pengguna dapat membuat pertanyaan menggunakan tujuh jenis pertanyaan uji pengetahuan, yaitu: Kuis, Benar atau salah, Tulis jawaban, Slider, Sematkan jawaban, Puzzle, Kuis + audio; dan tujuh jenis pertanyaan kumpulan pendapat yaitu: Jajak pendapat, Skala, Skala NPS, Sematkan pin, Awan kata, Pertanyaan terbuka, Curah pendapat. Fitur Kahoot juga digunakan untuk membuat *slide* berisi konten atau materi pembelajaran. Selain membuat secara manual, pengguna juga dapat membuat kuis berbantuan AI, dan membuat *slide* melalui unggah dokumen materi pembelajaran dan impor *slide* dari Google Drive.



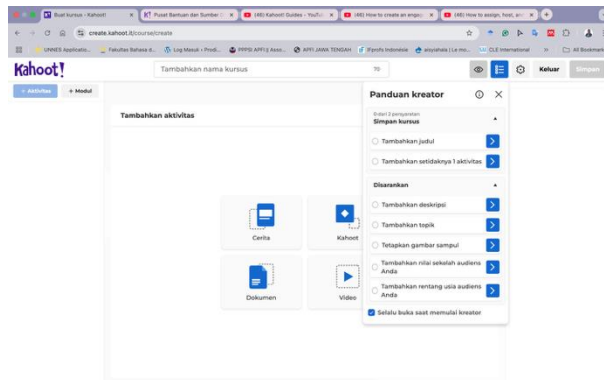
Gambar 9. Fitur kuis Kahoot!

- 2) Cerita, seperti yang terlihat pada Gambar 10, digunakan untuk membuat pengalaman belajar interaktif berbasis narasi. Fitur ini berfokus pada penggunaan *storytelling* untuk melibatkan peserta didik dalam serangkaian adegan atau situasi yang berkembang seperti buku cerita digital. Pengguna dapat membuat cerita secara manual dengan menambahkan Teks, Gambar, Video, Audio, dan Sematkan link.



Gambar 10. Fitur Cerita Kahoot!

- 3) Kursus, seperti yang terlihat pada Gambar 11, digunakan untuk membuat jalur pembelajaran terstruktur yang terdiri dari berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kuis, video, cerita, dan pelajaran. Fitur ini dirancang untuk membantu peserta/ siswa mengikuti urutan konten yang progresif dengan kecepatan mereka sendiri atau di bawah bimbingan guru. Pengguna dapat membuat cerita secara manual dengan menambahkan Cerita, Kahoot (Kuis), Dokumen, dan Video.



Gambar 11. Fitur Kursus Kahoot!

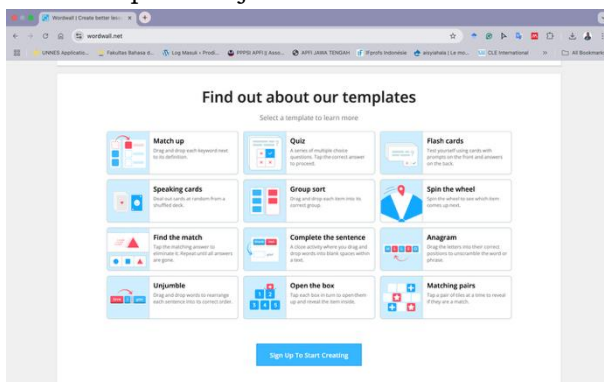
### 3. Wordwall

Wordwall adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis dan dapat diubah menjadi permainan dengan dasar gamifikasi yang dirancang seperti bermain *game* (Maghfiroh, 2018). Wordwall memiliki tampilan yang sederhana, sehingga mudah digunakan oleh pendidik dan siswa (Putri, 2020), selain itu fitur yang disediakan juga lengkap dengan berbagai *template* yang dapat diakses secara gratis, dan siswa dapat langsung mengikuti kuis tanpa perlu membuat akun terlebih dahulu (Nenohai dkk., 2022). Lebih rinci, Alfares (2025) menjelaskan pengertian “Wordwall adalah *platform* permainan yang memfasilitasi pembelajaran interaktif dan disesuaikan secara individual melalui instruksi sederhana: mencocokkan kata dengan gambar, mencocokkan kata dengan suara, dan teka-teki kata. Aktivitas Wordwall melibatkan pengguna dalam permainan, menggunakan banyak kata-kata yang sering digunakan dan komponen visual, sehingga meningkatkan minat belajar melalui berbagai format yang menyenangkan.”

Alat Wordwall menawarkan berbagai macam *template*, seperti kuis, latihan mencocokkan, pencarian kata, dan teka-teki silang, yang semuanya dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pengguna. Ciri-ciri yang menonjol meliputi aksesibilitasnya, fleksibilitasnya, dan potensi kolaborasi antara tim siswa dan guru (Kurniawan dkk., 2022). Wordwall dapat diakses melalui perangkat apa pun yang terhubung ke internet, termasuk papan tulis interaktif, tablet, komputer dan laptop, atau *smartphone*. Kesederhanaannya membuatnya

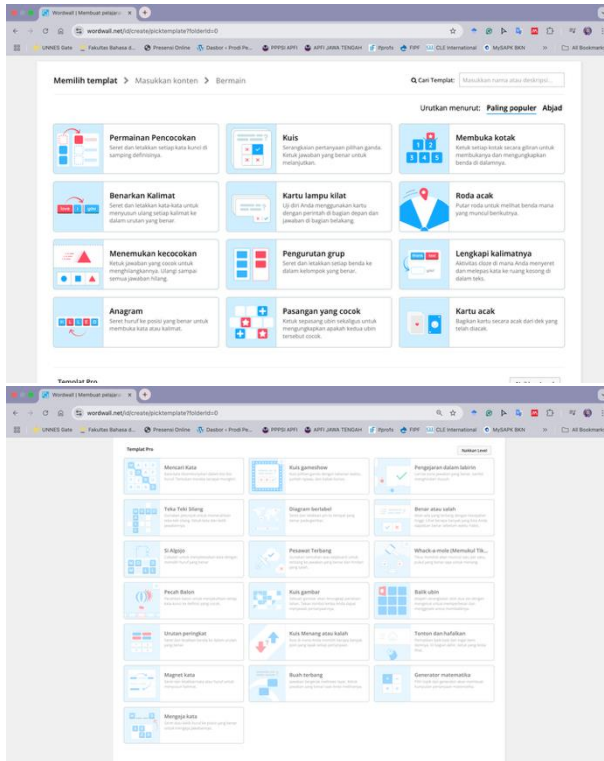
ramah pengguna, memudahkan pengoperasian bagi pengguna pada umumnya (Rodríguez-Escobar dkk., 2023).

Adapun keunggulan fitur Wordwall yang menciptakan interaktivitas di kelas, terlihat pada Gambar 12. Fitur-fitur tersebut merupakan fitur pembuatan kuis dengan berbagai jenis pertanyaan yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran interaktif di kelas.



Gambar 12. Fitur interaktif Wordwall

Wordwall, seperti yang terlihat pada Gambar 13, digunakan untuk membuat kuis sebagai latihan soal atau evaluasi mode serius dengan berbagai jenis pertanyaan. Pengguna dapat membuat pertanyaan menggunakan 12 jenis pertanyaan yang dapat diakses gratis, yaitu: Permainan Pencocokan, Kuis, Membuka kotak, Benarkan kalimat, Kartu lampu kilat, Roda acak, Menemukan kecocokan, Pengurutan grup, Lengkapi kalimatnya, Anagram, Pasangan yang cocok, Kartu acak; dan 19 jenis pertanyaan yang dapat diakses dengan akun berbayar yaitu: Mencari Kata, Kuis gameshow, Pengejaran dalam labirin, Teka Teki Silang, Diagram berlabel, Benar atau salah, Si Algojo, Pesawat Terbang, Whack-a-mole, Pecah Balon, Kuis gambar, Balik ubin, Urutan peringkat, Kuis Menang atau kalah, Tonton dan hafalkan, Magnet kata, Buah terbang, Generator matematika, Mengeja kata.



Gambar 13. Jenis pertanyaan Wordwall

Berdasarkan penjelasan pada fitur-fitur yang dimiliki Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall, ketiga platform dapat dikatakan memenuhi kelima kriteria penilaian sebagai media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran dikatakan baik jika dapat memperjelas pesan; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra; menciptakan semangat belajar siswa melalui interaksi langsung antara mereka dan sumber belajar; memungkinkan siswa untuk melakukan belajar mandiri; dan memberikan perhatian yang sama kepada siswa untuk mendapatkan persepsi yang sama (Soesana dkk., 2022). Melalui penilaian ini, pengajar dapat mempertimbangkan untuk memanfaatkan ketiganya dalam menciptakan gamifikasi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

### **C. LMS dengan fitur terbaik: Google Classroom**

Seiring dengan perkembangan teknologi untuk pembelajaran, selain berbagai macam aplikasi pembelajaran, LMS (Learning Management System) hadir lebih dulu untuk memenuhi kebutuhan evaluasi pembelajaran daring pada saat pandemi terjadi. “Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) adalah sistem informasi yang memfasilitasi pembelajaran daring. LMS memproses, menyimpan, dan mendistribusikan materi pendidikan serta mendukung administrasi dan komunikasi yang terkait dengan pengajaran dan pembelajaran. LMS biasanya diimplementasikan secara besar-besaran di seluruh universitas, fakultas, atau sekolah, dan kemudian diadopsi oleh guru yang menggunakannya dengan berbagai cara untuk mendukung manajemen kursus dan pembelajaran siswa.” (McGill & Klobas, 2009).

LMS awalnya digunakan untuk menggambarkan komponen sistem manajemen dari sistem pembelajaran PLATO (Phylosophie, Learning and Teaching Organization) K-12, yang bebas konten dan terpisah dari perangkat lunak kursus (Watson & Watson, 2007). PLATO merupakan sistem pembelajaran untuk pendidikan dasar dan menengah umum mulai dari taman kanak-kanak sampai usia 12 tahun di Amerika Serikat. Sistem ini mengatur kurikulum, manajemen pembelajaran, penilaian, dan serangkaian program pembelajaran lainnya, berdasarkan informasi yang diperoleh melalui situs [plato-philosophy.org](http://plato-philosophy.org).

LMS menurut Szabo (2002) adalah infrastruktur yang menyediakan dan mengelola konten pembelajaran, mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran atau pelatihan individu dan organisasi, melacak kemajuan dalam mencapai tujuan tersebut, serta mengumpulkan dan menyajikan data untuk memantau proses pembelajaran organisasi secara keseluruhan. LMS juga merupakan platform yang mencakup sistem pembelajaran, sistem manajemen kursus, sistem manajemen konten, portal, dan sistem manajemen instruksional (Coates dkk., 2005). LMS mewakili evolusi dari proses dan sistem yang dikembangkan oleh institusi tertentu untuk mendaftarkan mahasiswa pada kursus tertentu dan mencatat aktivitas mahasiswa. Berbagai pilihan pembelajaran dikembangkan untuk memungkinkan

mahasiswa mengikuti kursus *online*, baik sebagai bagian dari kurikulum formal maupun karena kebutuhan sertifikasi institusi. LMS dapat membantu mahasiswa mengakses informasi pembelajaran melalui panduan kursus, mengunggah tugas, dan mengunduh nilai, interaksi aktif antara mahasiswa dan dosen, interaksi antar mahasiswa, interaksi antara mahasiswa dan alat pembelajaran, berbagi pengetahuan, serta mengikuti ujian dan kuis *online* (Jurubescu, 2008).

Dalam lingkup pendidikan digital yang terus berkembang pesat, LMS telah menjadi alat yang esensial bagi pendidik dan peserta didik. Di antara berbagai LMS yang tersedia, termasuk Moodle, Edmodo, Schoology, dan Microsoft Teams, Google Classroom telah menjadi pilihan favorit bagi banyak orang berkat kesederhanaannya, aksesibilitasnya, dan integrasinya dengan ekosistem Google Workspace for Education yang lebih luas. Google Classroom dinyatakan sebagai LMS yang paling mudah dan terbaik untuk digunakan berdasarkan studi literatur yang dilakukan pada enam studi terdahulu terkait penggunaan LMS seperti Google Classroom, Moodle, Edmodo, dan Microsoft Teams: 1) Alim dkk. (2019) menemukan bahwa Google Classroom mengurangi beban kognitif bagi baik siswa maupun guru dibandingkan dengan Moodle, sehingga lebih cocok untuk institusi yang baru mengenal platform pembelajaran digital; 2) Iftakhar (2016) menekankan integrasi yang mulus dari platform ini dengan alat-alat seperti Google Docs, Sheets, dan Forms, sehingga proses pembuatan tugas dan penilaian menjadi lebih lancar; 3) RAMADHANI dkk. (2019) mencatat bahwa di sekolah-sekolah pedesaan dan semi-urban, siswa beradaptasi dengan Google Classroom lebih cepat daripada dengan Edmodo, menunjukkan kurva pembelajaran yang lebih landai; 4) Marpaung & Kemala S (2023) menekankan bahwa platform ini memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan keterlibatan siswa; 5) Indrayani & Sukaesih (2022) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis digital melalui Google Classroom memaksimalkan proses pembelajaran bagi siswa milenial dan Generasi Z; dan 6) Rusli dkk. (2023) menyimpulkan hasil analisisnya bahwa platform ini memiliki

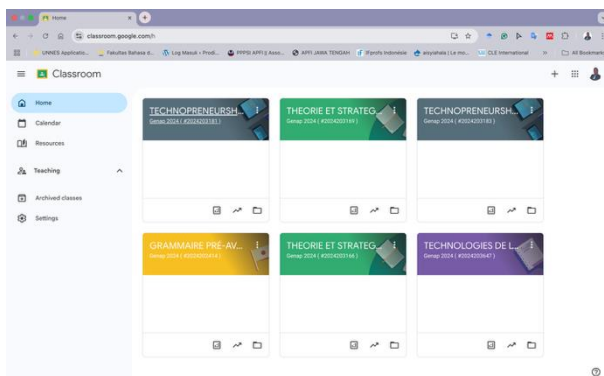
kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kemampuan integrasi.

Tabel 2. Hasil Tinjauan Penggunaan LMS

Penulis & Tahun	LMS yang dievaluasi	Kriteria Utama	Hasil Tinjauan
Alim dkk. (2019)	Google Classroom, Moodle	Kemudahan Penggunaan, Aksesibilitas, Kesiapan Guru	Guru-guru menemukan Google Classroom lebih intuitif dan sederhana dibandingkan dengan Moodle.
Iftakhar (2016)	Google Classroom	Kesederhanaan, Keterlibatan Siswa, Integrasi	Google Classroom mendapat penilaian positif berkat tampilan antarmuka yang rapi dan integrasi yang mulus dengan Google Drive dan Docs.
RAMADHANI dkk. (2019)	Google Classroom, Edmodo	Efektivitas dalam penyampaian pembelajaran daring	Google Classroom lebih mudah bagi siswa untuk digunakan; Edmodo memerlukan lebih banyak panduan.
Marpaung & Kemala S (2023)	Google Classroom	Kemudahan Penggunaan, Integrasi & Aksesibilitas, dan Dukungan Interaksi & Pembelajaran	Google Classroom secara efektif mendukung pembelajaran berbasis proyek, mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif siswa.

Penulis & Tahun	LMS yang dievaluasi	Kriteria Utama	Hasil Tinjauan
Indrayani & Sukaesih (2022)	Google Classroom	Efektivitas Pembelajaran, Persepsi dan Keterlibatan Siswa	Model pembelajaran berbasis digital, seperti yang difasilitasi oleh Google Classroom, sangat penting untuk melibatkan siswa milenial dan Generasi Z.
Rusli dkk. (2023)	Google Classroom, Microsoft Teams	Kemudahan Penggunaan, Aksesibilitas, Integrasi Alat	Google Classroom lebih disukai daripada Microsoft Teams karena antarmuka pengguna yang ramah, integrasi yang mulus dengan alat Google Workspace, dan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi.

Berdasarkan sintesis dari studi-studi terbaru, dapat disimpulkan bahwa Google Classroom unggul sebagai LMS yang paling mudah dan efektif dan ramah pengguna. Literatur secara konsisten menunjukkan bahwa desain intuitif Google Classroom, integrasinya dengan alat-alat Google yang umum digunakan, aksesibilitas *mobile*, dan hambatan masuk yang rendah membuatnya unggul dalam hal kemudahan penggunaan dibandingkan dengan alternatif seperti Moodle, Edmodo, Schoology, dan Microsoft Teams. Kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek menjadikannya pilihan ideal bagi pendidik yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di era digital. Selain itu, baik siswa maupun pendidik melaporkan tingkat kepuasan dan produktivitas yang lebih tinggi, dengan menyebutkan bahwa platform ini memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada proses mengajar dan belajar daripada mengelola sistem yang kompleks. Meskipun LMS lain mungkin menawarkan alat administratif atau analitis yang lebih canggih, Google Classroom unggul dalam misi utamanya: menyediakan pembelajaran digital yang sederhana, kolaboratif, dan mudah diakses.

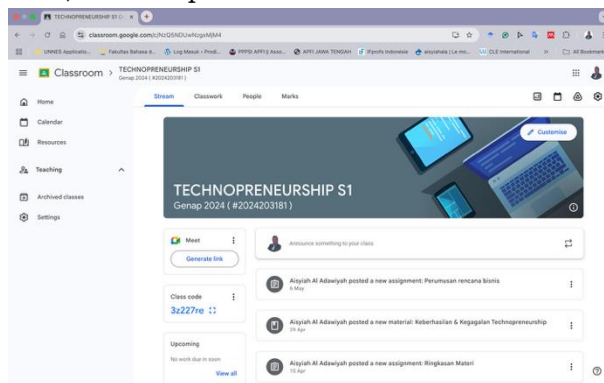


Gambar 14. Tampilan Google Classroom

Google Classroom, seperti yang terlihat pada Gambar 14, digunakan sebagai *platform* membuat virtual kelas untuk mendistribusikan baik materi maupun tugas. Semua dokumen yang dibagikan, secara otomatis disimpan dan diorganisir di Google Drive untuk mengurangi risiko kehilangan dan menyederhanakan proses penilaian. Pada

gambar di atas, terdapat empat fitur Google Classroom yang dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran interaktif di kelas:

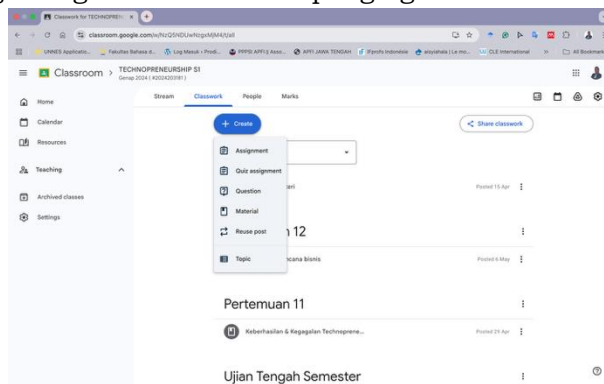
- 1) Stream, seperti yang terlihat pada Gambar 15, digunakan untuk memposting pembaruan, pengumuman, dan komentar secara *real-time*. Seluruh dokumen yang diunggah akan muncul pada fitur ini sebagai sebuah pengumuman, sehingga siswa tidak akan melewatkan informasi yang telah diunggah. Pengguna dapat menjadikannya sebagai ruang interaksi kelas dan berbagi informasi, sama seperti *timeline* media sosial.



Gambar 15. Fitur Stream Google Classroom

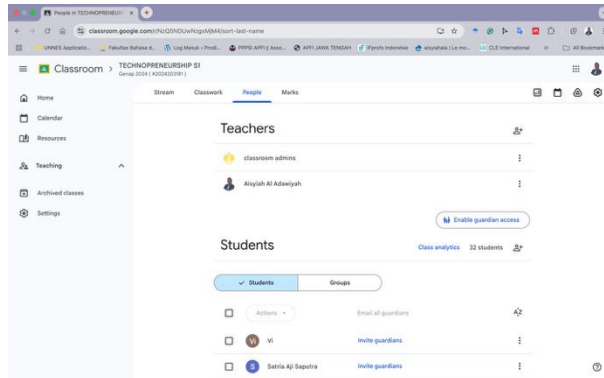
- 2) Classwork, seperti yang terlihat pada Gambar 16, digunakan untuk membuat, mengorganisir, dan mendistribusikan materi pembelajaran dan tugas. Fitur ini juga merupakan tempat di mana siswa mengakses, menyelesaikan, dan mengirimkan pekerjaan mereka. Pengguna dapat memberikan Assignment (Penugasan), Quiz assignment (Penugasan kuis Google Forms), Question (Penugasan dengan jenis pertanyaan jawaban singkat dan pilihan ganda), Material (Distribusi materi), Reuse post (Mengunggah ulang *postingan* sebelumnya). Fitur-fitur ini dapat disusun ke dalam Topic (topik yang berfungsi seperti folder) untuk mengelompokkan konten terkait (misalnya, berdasarkan minggu, mata pelajaran, atau unit). Sistem organisasi ini membantu siswa dengan cepat menemukan apa yang mereka butuhkan dan mengikuti alur pembelajaran tanpa kebingungan. Pengguna memiliki fleksibilitas untuk merencanakan pelajaran dengan

menjadwalkan *posting* atau menyimpan draf. Penugasan juga dapat disesuaikan dengan tanggal jatuh tempo, nilai poin, rubrik, dan bahkan lampiran dari Google Docs, Slides, atau Drive. Selain itu, pada fitur penugasan, pengguna dapat melakukan pelacakan *real-time* untuk dengan cepat melihat siapa yang telah menyelesaikan tugasnya dan siapa yang mungkin memerlukan pengingat atau bantuan.



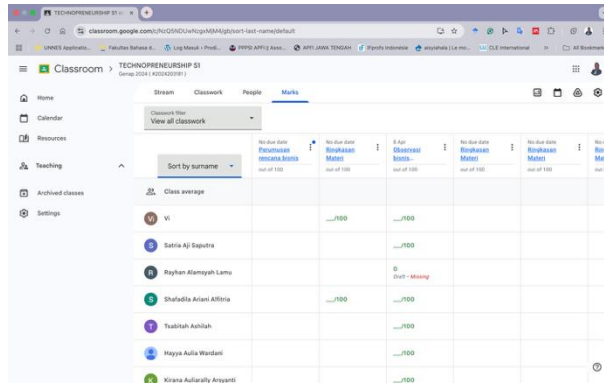
Gambar 16. Fitur Classwork Google Classroom

- 3) People, seperti yang terlihat pada Gambar 17, digunakan sebagai pusat pengelolaan komunitas kelas untuk memberikan gambaran yang jelas tentang semua peserta dalam sebuah kelas, baik guru maupun siswa, serta menyediakan alat untuk mengelola peran, komunikasi, dan kolaborasi mereka. Terdapat dua bagian utama: Teachers and Students. Pengguna dapat memantau siapa saja yang telah bergabung dengan kelas dan mengelola akses sesuai kebutuhan pada bagian ini. Pengguna sebagai Teachers, dapat mengundang guru pendamping untuk pengajaran tim atau untuk mengamati/membantu dalam aktivitas kelas. Guru pendamping memiliki hak yang hampir sama dengan guru utama: mereka dapat mengunggah tugas, menilai pekerjaan, dan berkomunikasi dengan siswa. Pada bagian Students, pengguna dapat melihat daftar lengkap siswa yang terdaftar, melacak siapa saja yang telah bergabung dengan kelas, dan mengirim pengingat email langsung. Siswa dapat diundang melalui email atau dengan membagikan kode kelas unik. Jika diperlukan, guru juga dapat menghapus atau membisukan siswa jika terjadi hal yang tidak diinginkan.



Gambar 17. Fitur People Google Classroom

- 4) Marks, seperti yang terlihat pada Gambar 18, digunakan untuk mengelola, memantau, dan mengevaluasi kinerja siswa. Dengan tampilan spreadsheet, setiap baris mewakili seorang siswa, dan setiap kolom mewakili tugas. Saat siswa menyelesaikan tugas mereka, guru dapat memasukkan nilai secara manual atau otomatis melalui Google Classroom, seperti kuis Google Forms yang diatur untuk penilaian otomatis. Pembaruan *real-time* ini memungkinkan guru memantau kemajuan secara langsung, mengidentifikasi pola, dan mengenali siswa yang mungkin memerlukan dukungan atau umpan balik tambahan. Salah satu fitur unggulan dari bagian ini adalah kemampuan untuk menetapkan nilai poin, menerapkan rubrik, dan memberikan umpan balik. Guru dapat menambahkan komentar pribadi, mengembalikan tugas untuk direvisi, atau menandai tugas sebagai belum diserahkan untuk memastikan bahwa siswa tetap terinformasi dan bertanggung jawab sepanjang proses belajar. Bagi siswa, fitur ini memberikan transparansi dengan melihat nilai, membaca umpan balik, dan memahami posisi akademik mereka. Hal ini membantu mereka mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka dan memantau kemajuan mereka dari waktu ke waktu.



Gambar 18. Fitur Marks Google Classroom

Bailey (1992) menguraikan karakteristik umum LMS dalam pendidikan sebagai berikut: 1) tujuan pembelajaran dihubungkan dengan masing-masing pelajaran, 2) Pelajaran diintegrasikan ke dalam kurikulum standar, 3) materi pembelajaran mencakup beberapa tingkatan kelas secara konsisten, 4) sistem manajemen mengumpulkan hasil kinerja siswa, dan 5) pelajaran disediakan berdasarkan progres belajar siswa secara individual. Berdasarkan penjelasan pada fitur-fitur yang dimiliki Google Classroom, *platform* ini dapat dikatakan memenuhi karakteristik sebagai LMS dalam pendidikan.

#### D. Meningkatkan Keterlibatan Melalui Papan Peringkat dan Sistem Poin

Pembahasan mengenai berbagai *platform* gamifikasi untuk pembelajaran di atas mengantarkan pada garis besar pelaksanaan pembelajaran dengan konsep permainan yaitu penggunaan papan peringkat dan sistem poin, yang mengubah aktivitas kelas tradisional menjadi pengalaman interaktif dan memuaskan. Alat-alat ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen hiasan, tetapi juga sebagai mekanisme strategis yang mendukung keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar.

Sistem poin memberikan nilai pada tindakan spesifik peserta didik seperti mengirimkan tugas, menjawab pertanyaan, menyelesaikan modul, menyelesaikan kuis, berpartisipasi dalam diskusi, atau memenuhi tenggat waktu. Mekanisme ini memberikan umpan balik yang langsung dan jelas kepada peserta didik, memperkuat perilaku yang

diinginkan, dan meningkatkan motivasi. Seperti yang ditekankan oleh Hamari dkk. (2014) dalam meta-analisis komprehensif mereka tentang gamifikasi, poin berfungsi sebagai hadiah yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan mendorong partisipasi yang konsisten. Ketika diintegrasikan ke dalam platform pembelajaran, sistem poin membantu peserta didik memvisualisasikan kemajuan mereka dari waktu ke waktu dan merasakan pencapaian atas prestasi yang bertahap. Hal ini sejalan dengan teori motivasi, khususnya teori determinasi diri, yang menekankan pentingnya umpan balik, otonomi, dan kompetensi dalam mempertahankan keterlibatan.

Papan peringkat adalah alat gamifikasi yang kuat yang memotivasi peserta didik dengan menampilkan peringkat relatif mereka. Secara paralel, papan peringkat memanfaatkan insting kompetitif alami para peserta dengan mengurutkan peserta berdasarkan poin atau pencapaian mereka. Menurut Mekler dkk. (2013), papan peringkat berfungsi paling efektif ketika diintegrasikan secara kontekstual, seperti menggunakan papan peringkat mikro untuk menampilkan skor terbaru atau aktivitas terkini. Hal ini membantu mempertahankan motivasi bagi semua peserta didik, termasuk mereka yang mungkin tidak berada di peringkat teratas, dengan menghindari efek psikologis negatif dari visibilitas peringkat rendah yang terus-menerus. Studi tersebut menekankan bahwa papan peringkat mikro harus diintegrasikan dalam desain yang menyeimbangkan kompetisi dan motivasi. Temuan ini sejalan dengan kerangka kerja gamifikasi yang menyarankan penggunaan berbagai tampilan papan peringkat (misalnya, secara keseluruhan, berbasis teman, aktivitas terbaru) untuk mempertahankan motivasi bagi semua pengguna.

Secara praktis, alat pendidikan seperti Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall merupakan contoh penggunaan mekanisme papan peringkat dan sistem poin yang efektif. Quizizz dan Kahoot! menerapkan sistem poin berbasis kuis dan peringkat langsung, meningkatkan energi dan partisipasi di kelas. Terlebih Quizizz yang menyertakan mode ramah untuk Pekerjaan Rumah dengan pengaturan yang dapat disesuaikan, sehingga siswa dapat mengerjakan dengan lebih santai sambil

tetap berupaya untuk mendapatkan *reward* dengan pencapaian tertinggi. Demikian halnya kelas yang menggunakan Kahoot! selalu menginformasikan peningkatan partisipasi selama penilaian formatif. Wordwall menawarkan format interaktif lain untuk pembelajaran berbasis permainan. Pada jenis pertanyaan seperti “Match Up,” “Whack-a-Mole,” atau “Anagram,” Wordwall memberikan skor berdasarkan kecepatan dan ketepatan. Permainan ini secara alami mendorong keterlibatan kompetitif, dan ketika diintegrasikan dengan rutinitas kelas atau ditampilkan di layar selama permainan kelompok, fitur ini menggambarkan dinamika motivasi papan peringkat.

Adapun Google Classroom sebagai platform yang efektif untuk mengelola dan melacak sistem berbasis poin, memberikan poin berdasarkan partisipasi, penyelesaian tugas, atau hasil kuis dari pihak ketiga dengan integrasi dari Quizizz, Kahoot! atau Wordwall. Selain itu, guru dapat menyematkan tautan *game*, melacak kinerja, dan memberikan *badge* atau papan peringkat secara manual menggunakan Google Sheets atau Forms untuk berbagi peringkat. Menurut Rusli dkk. (2023), integrasi aktivitas gamifikasi dalam Google Classroom secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi *online* siswa, terutama ketika siswa diberikan pembaruan visual tentang peringkat poin atau peringkat kelas mereka melalui pengumuman atau posting di Stream. Strategi multi-alat ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berasal dari *platform* tunggal, melainkan berkembang dalam ekosistem di mana terdapat keterlibatan sistem poin, papan peringkat, dan lencana yang dapat dilihat, dibagikan, dan terhubung dengan proses pembelajaran. Selama pengajar merancang dengan cermat dan menggunakan platform seperti Google Classroom untuk mengelola, merefleksikan, dan merayakan perkembangan siswa, gamifikasi tidak hanya menjadi trik belaka melainkan menjadi kerangka kerja untuk pembelajaran yang berkelanjutan dan memberdayakan.

Namun dari semua itu, penting untuk merancang sistem ini dengan hati-hati. Papan peringkat yang hanya berfokus pada skor akhir dapat membuat siswa dengan performa rendah merasa putus asa, sementara sistem poin yang menekankan kuantitas daripada kualitas dapat mendorong

pembelajaran yang superfisial. Teori Determinasi Diri milik Deci & Ryan (2000) mengingatkan bahwa siswa akan berkembang optimal ketika kebutuhan mereka akan otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial terpenuhi. Jika papan peringkat dan sistem poin hanya berfokus pada hadiah eksternal, hal ini dapat merusak motivasi intrinsik. Demikian pula, Landers & Landers (2014) menemukan bahwa fitur papan peringkat hanya bermanfaat ketika dipadukan dengan umpan balik konstruktif dan tujuan belajar yang berorientasi pada pembelajaran. Dalam studi mereka, siswa berkinerja lebih baik ketika peringkat disertai dengan bimbingan dan kesempatan untuk refleksi. Hal ini menunjukkan bahwa sistem yang paling efektif menghargai usaha yang konsisten, kemajuan belajar, dan perbaikan bertahap, daripada hanya kecepatan atau kompetisi.

Kesimpulannya, ketika dirancang dengan mempertimbangkan psikologi pembelajar, papan peringkat dan sistem poin berfungsi sebagai alat yang sangat efektif untuk menggamifikasi proses belajar. Mereka memberikan umpan balik *real-time* kepada siswa, menciptakan tonggak motivasi, dan menumbuhkan semangat kompetisi yang konstruktif. Dengan keseimbangan yang tepat, alat-alat ini dapat mempromosikan tidak hanya keterlibatan tetapi juga ketekunan, kerja sama, dan *mindset* pertumbuhan di mana ini merupakan sifat-sifat yang esensial untuk pembelajaran seumur hidup.

#### **E. Integrasi teknologi *mobile* dan media sosial**

Gamifikasi yang didefinisikan sebagai penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan mengalami peningkatan signifikan melalui integrasi aplikasi seluler dan *platform* media sosial. Perkembangan pesat teknologi seluler dan pengaruh luas media sosial telah mengubah lanskap pendidikan, terutama dalam bidang pembelajaran berbasis permainan. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas tetapi juga mempersonalisasi pengalaman belajar, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui umpan balik instan, kompetisi kolaboratif, dan pengakuan sosial.

Perangkat seluler berfungsi sebagai pusat pembelajaran yang sangat mudah diakses, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten yang diintegrasikan dengan permainan kapan saja dan di mana saja. Aplikasi seperti Quizizz dan Kahoot memanfaatkan kemampuan perangkat seluler untuk memberikan umpan balik instan, tantangan interaktif, dan pelacakan kemajuan yang dipersonalisasi. *Platform-platform* ini sering kali mencakup sistem poin, lencana, dan papan peringkat, yang merupakan komponen inti dari lingkungan pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan.

Menurut Hamari dkk. (2014), gamifikasi *mobile* meningkatkan keterlibatan pengguna dengan memenuhi kebutuhan psikologis akan kompetensi dan otonomi. Siswa diberi kebebasan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang aktivitas, dan melacak perkembangan secara *real-time*. Pembelajaran gamifikasi *mobile* tidak hanya menjadi pelengkap tetapi juga esensial mengingat siswa dapat mengaksesnya kapan dan di mana saja baik di dalam lingkungan maupun di luar sekolah.

Media sosial menambahkan lapisan sosial yang krusial pada pengalaman belajar yang diintegrasikan dengan elemen permainan. Ketika *platform* seperti Instagram, Telegram, Facebook, atau YouTube diintegrasikan ke dalam ekosistem pembelajaran, siswa mendapatkan kesempatan untuk berbagi prestasi, berpartisipasi dalam tantangan tim, dan menerima pengakuan publik atas usaha mereka. Penguatan sosial ini meningkatkan motivasi intrinsik dengan menyelaraskan pembelajaran dengan identitas dan pengakuan dari teman sebaya (Dabbagh & Kitsantas, 2012). Misalnya, guru dapat menggunakan grup Telegram untuk membagikan peringkat kuis mingguan atau menampilkan *badge* yang diperoleh di Quizizz; dan Story Instagram semakin sering digunakan oleh sekolah untuk merayakan pencapaian dalam permainan. Praktik-praktik ini tidak hanya mendukung kompetisi yang sehat tetapi juga memperkuat pembentukan komunitas, membuat pembelajaran terasa dinamis dan relevan.

Ketika teknologi seluler dan media sosial digabungkan, hasilnya adalah lingkungan belajar yang sangat terhubung di mana umpan balik, motivasi, dan kolaborasi saling beririsan.

Alat seperti Google Classroom memungkinkan guru untuk mendistribusikan konten yang dapat diakses melalui perangkat seluler. Siswa dapat menyelesaikan permainan Wordwall di ponsel mereka, melihat skor mereka, dan kemudian menerima pembaruan papan peringkat melalui media sosial atau pengumuman Google Classroom. Rusli dkk. (2023) menemukan bahwa integrasi media sosial dalam pembelajaran *mobile* meningkatkan keterlibatan siswa dan daya ingat pembelajaran. Kombinasi umpan balik *real-time* dan visibilitas antar teman sekelas memotivasi siswa untuk belajar lebih lama dan mengulang tugas pembelajaran lebih sering. Demikian pula, Indrayani & Sukaesih (2022) melaporkan bahwa siswa dalam program pembelajaran seluler yang digamifikasi dengan interaksi sosial terintegrasi menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dan perilaku akademik positif.

Meskipun memiliki manfaat, integrasi teknologi ini secara efektif memerlukan perencanaan yang matang. Pengajar sebaiknya menghindari penekanan berlebihan pada kompetisi, memastikan privasi terjaga saat membagikan skor atau peringkat, dan memprioritaskan umpan balik yang berorientasi pada perkembangan daripada skor murni. Menurut Landers (2019), elemen gamifikasi seperti poin dan papan peringkat harus dihubungkan dengan tujuan pembelajaran yang bermakna untuk menghindari keterlibatan yang superfisial. Guru dapat menggunakan papan peringkat mikro (Mekler dkk., 2013) untuk menampilkan peringkat dalam kelompok kinerja yang serupa, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan rasa ingin maju yang dapat dicapai. Pembaruan poin secara teratur, menampilkan berbagai jenis pencapaian (misalnya, kreativitas, konsistensi), dan secara bergantian menampilkan fitur sorotan di media sosial dapat membantu mempertahankan motivasi bagi kelompok belajar yang beragam.

Adapun tantangan dalam integrasi ini meliputi kesetaraan digital, distraksi siswa, dan kebutuhan akan literasi digital guru. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat *mobile* atau koneksi internet yang stabil, dan tidak semua pendidik terlatih dalam penggunaan media sosial secara pedagogis. Di masa depan, terdapat kebutuhan yang

semakin meningkat akan kebijakan sekolah dan pelatihan guru yang mendukung penggunaan yang bertanggung jawab dan inklusif dari pembelajaran gamifikasi berbasis mobile dan media sosial. Selain itu, inovasi masa depan seperti gamifikasi berbasis kecerdasan buatan memungkinkan akan memperluas peran teknologi *mobile* dan media sosial dalam pendidikan. Pengembangan ini harus terus memprioritaskan keterlibatan siswa, kesejahteraan, dan integritas pedagogis.

## **BAB 7**

# **MANFAAT GAMIFIKASI BAGI GURU DAN PESERTA DIDIK**

---

Gamifikasi adalah satu metode yang dapat digunakan guru di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun manfaat gamifikasi di jelaskan secara detail pada bab ini.

### **A. Gamifikasi terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa**

#### **1. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan atau kemauan dari diri siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan saat belajar seperti antusiasme memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat dan presentasi materi di depan kelas. Di pembelajaran bahasa, motivasi siswa terlihat dari cara berkomunikasi yang di praktikkan di kelas. Untuk memunculkan motivasi, guru perlu memberikan hal yang menarik perhatian siswa, merespon siswa dan menghargai segala upaya yang telah dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi merupakan salah satu alat yang menarik bagi siswa. Melalui permainan, siswa dapat memahami materi dengan menyenangkan. Ingatan akan materi diharapkan dalam tersimpan dalam waktu yang lebih panjang sehingga capaian pembelajaran terpenuhi. Penerapan gamifikasi yang tepat dapat mendukung proses pembelajaran di kelas menjadi lebih baik. Pengaruh dari Gamifikasi memberikan pengaruh besar terhadap motivasi

belajar para peserta didik. Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi siswa terbukti dengan beberapa penelitian baik dari Pendidikan menengah maupun perguruan Tinggi. Ulhaque, dkk (2024) melakukan penelitian terhadap mahasiswa dari berbagai universitas yang pernah melaksanakan pembelajaran dengan gamifikasi, hasilnya adalah 65,8% responden memberikan pendapat setuju bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar. Zabua, dkk (2024) melaksanakan penelitian di SMP Sriwedari dan menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA-Biologi. Di tambah pendapat Horita, dkk (2025) membuktikan bahwa gamifikasi dapat memperkaya acara daring dengan meningkatkan motivasi, kontinuitas partisipasi, dan interaksi sosial—meskipun implementasi teknis dan penyesuaian jadwal masih perlu diperbaiki

Dari sisi guru, gamifikasi merupakan salah satu alat untuk memunculkan motivasi siswa, meningkatkan focus, mencairkan suasana kelas dan evaluasi pembelajaran. Ketika guru memberikan gamifikasi, siswa akan lebih focus dalam memahami materi. Respon maupun jawab yang diberikan dapat mengukur kemampuan siswa baik secara kelompok maupun individu. Dari respon siswa, guru dapat mengetahui materi yang sudah maupun belum di kuasai sehingga dapat melakukan perbaikan pembelajaran. Namun dalam menerapkan gamifikasi, guru sebaiknya memperhatikan panduan gamifikasi dan reward yang sesuai dengan tahap usia siswa.

## 2. Keterlibatan Siswa

Motivasi siswa sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitiannya Srimulyani (2023) mengeksplorasi penggunaan elemen gamifikasi seperti poin, level, kompetisi, tantangan, dan hadiah dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa teknik gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi, antusiasme, partisipasi aktif, dan pencapaian pembelajaran siswa di kelas. Dalam studi literaturnya,

Purba, dkk (2024) menyoroti manfaat gamifikasi dalam pendidikan, termasuk peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini juga membahas integrasi teknologi baru seperti kecerdasan buatan dan realitas virtual dalam gamifikasi, serta pentingnya pengembangan pedagogik yang kuat dan kolaborasi antara pendidik dan desainer permainan.

Hal serupa juga di kemukakan oleh Jack, dkk (2024) bahwa efek gamifikasi pada keterlibatan siswa dalam kelas statistic menunjukkan strategi gamifikasi, seperti penggunaan poin dan papan peringkat, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kurniawan dkk (2025) melaksanakan penelitian terhadap implementasi dari media berbasis gamifikasi dan implikasinya terhadap pembelajaran kolaboratif. Hasil peneltian ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi oleh guru memberikan keuntungan dengan kemudahan dalam mengakses konten, terjalannya interaksi dan komunikasi yang baik dengan siswa, dan peningkatan motivasi, dan hasil belajar siswa

Cara meningkatkan keterlibatan siswa melalui gamifikasi :

- 1) Rancang sistem permainan yang mudah dilakukan

- 2) berikan penghargaan sesuai dengan tingkat pendidikan
- 3) berikan tantangan sesuai dengan kemampuan
- 4) manfaatkan teknologi yang mudah diakses.
- 5) manfaatkan materi yang sudah dipelajari di kelas.
- 6) berikan waktu yang singkat

## **B. Mendorong Partisipasi Aktif dan Kolaboratif**

Dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar, partisipasi aktif dan kolaboratif berkaitan pad keterlibatan yang dinamis dan kerjasama antara siswa secara individu atau kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Partisipasi aktif menekankan pada keterlibatan nyata, sementara kolaborasi menyoroti kerja sama tim dan saling berbagi ide serta sumber daya.

Partisipasi aktif adalah keterlibatan seseorang dalam suatu kegiatan atau proses dengan memberikan kontribusi

nyata, baik berupa pemikiran, ide, tenaga, maupun sumber daya lainnya. Ciri-ciri Keterlibatan nyata.

- 1) Orientasi pada hasil
- 2) Rasa keterlibatan dalam proses dan hasil.
- 3) Motivasi untuk berkontribusi dan bertanggung jawab.

Contoh:

Siswa aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, memberikan saran ke teman.

Kolaborasi adalah proses kerja sama antara anggota tim dengan berkontribusi dan saling berbagi ide, pengetahuan, dan sumber daya. Ciri-ciri:

- 1) Kerja sama tim yang erat.
- 2) Pertukaran ide dan informasi.
- 3) Pembagian tugas dan tanggung jawab.
- 4) Fokus pada tujuan bersama.

Contoh:

Siswa bekerja secara berkelompok dalam membuat tugas atau karya.

Perbedaan Partisipasi Aktif dan Kolaborasi adalah partisipasi aktif lebih berfokus pada tindakan individu dalam suatu proses, sementara kolaborasi lebih menekankan pada kerja sama tim. Partisipasi aktif bisa terjadi secara individu, sedangkan kolaborasi selalu melibatkan lebih dari satu pihak. Partisipasi aktif bisa menjadi bagian dari proses kolaborasi, tetapi kolaborasi juga bisa terjadi tanpa partisipasi aktif dari semua anggota tim.

Pentingnya Partisipasi Aktif dan Kolaborasi:

- 1) Meningkatkan kualitas kegiatan atau proses.
- 2) Mendorong inovasi dan kreativitas dalam berkarya
- 3) Menciptakan tanggung jawab.
- 4) Mempererat hubungan antar individu atau kelompok.

Dalam menerapkan gamifikasi di kelas, guru sudah mengetahui karakteristik siswa agar setiap siswa terfasilitasi. Di kelas, terdapat karakter siswa yang berbeda seperti pendiam, aktif, suka berkelompok, suka bereksperimen. Perbedaan karakter ini di pengaruhi oleh lingkungan, gaya belajar, minat, status social, kemampuan kognitif.

Variasi karakter tersebut membutuhkan fasilitasi berupa gamifikasi agar proses pembelajaran tidak timpang. Dengan gamifikasi, siswa akan memiliki kemauan untuk

berpartisipasi. Seixas, dkk (2016) menjumpai apabila gamifikasi utamanya melalui pemberian penghargaan digital seperti ClassDojo dan ClassBadges memiliki efektivitas signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Martín-Lara, dkk (2025) mengeksplorasi bagaimana strategi gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran analisis ekonomi proses kimia di tingkat magister. Melalui penerapan tiga jenis permainan—dominoes, bingo, dan teka-teki kata—selama tiga tahun akademik, peneliti mengamati respons siswa terhadap metode ini. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa merasa sesi gamifikasi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong kolaborasi serta partisipasi aktif di kelas.

Pada tingkat perguruan tinggi, dosen memanfaatkan gamifikasi untuk menciptakan suasana kelas yang aktif. Wang (2025) Penelitian ini membandingkan metode pengajaran gamifikasi berbasis perangkat lunak Classcraft dengan metode tradisional pada kelas perguruan tinggi, menggunakan desain dua kelompok yang diajar oleh dosen, materi, dan ujian yang sama. Temuan utama menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan gamifikasi mencatat skor ujian yang lebih tinggi serta mengalami penurunan stres belajar, peningkatan kesenangan mengikuti mata kuliah, dan peningkatan keterlibatan serta motivasi belajar baik selama kelas maupun pada kegiatan belajar mandiri setelah kelas

Mendorong partisipasi di kelas secara individu bukan hal yang mudah apalagi menciptakan kolaborasi di dalamnya. Namun dengan gamifikasi secara berkelompok, kedua hal tersebut dapat dilakukan secara bersamaan. Dengan partisipasi dan kolaborasi, proses pembelajaran semakin bermakna. Partisipasi tidak hanya berpusat pada siswa tetapi dalam perancangan gamifikasi, guru dapat memiliki peran yang penting. Kolaborasi antara guru dan siswa dapat menciptakan gamifikasi yang efektif.

### **C. Menyediakan Umpan Balik yang Baik, Cepat, dan Personal**

Dalam pembelajaran, umpan balik adalah informasi yang diberikan guru atau siswa. Contoh Umpan Balik untuk Siswa:

1) Umpan Balik berupa kalimat Positif: umpan ini berupa kalimat pujian seperti :

"Bagus sekali karyamu"

2 ) Umpan Balik Konstruktif berupa perintah untuk melihat Kembali hasil kerja siswa

"Saya melihat ada beberapa kesalahan penulisan di kalimat ini, coba periksa lagi."

Adapun Umpan Balik untuk Guru adalah tanggapan atau informasi yang diberikan kepada guru atas kinerjanya di kelas. Ada 2 fungsi umpan balik bagi guru yaitu :

1) Fungsi Evaluasi: Membantu guru mengevaluasi efektivitas metode pengajaran mereka.

2) Fungsi Perbaikan: Memberikan saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Contoh Umpan Balik untuk Guru:

"saya sudah memahami materi yang disampaikan namun akan lebih baik jika ada contoh lain yang lebih bervariasi."

"materi mudah dipahami namun soal yang diberikan ada beberapa yang sulit dan tidak sesuai dengan contoh. Mohon diberikan Latihan soal yang lebih banyak "

Gamifikasi tidak akan bermakna bagi siswa tanpa disertai dengan umpan balik. Gamifikasi yang baik sebaiknya menyediakan umpan balik. Saat permainan, umpan balik dapat berupa tampilan jawaban benar, komentar, pujian, hadiah, stiker emoticon. Umpan balik ini dapat diberikan saat atau setelah permainan.

Pada platform berkonsep gamifikasi, umpan balik diberikan secara cepat dan individu. Dalam bukunya Utami, dkk (2025) mengungkapkan beberapa *platform* pembelajaran berkonsep gamifikasi yang memberikan kesempatan kepada pendidik maupun pembelajar untuk memberikan maupun menerima feedback secara langsung, antaranya adalah Kahoot, Wordwall, dan Educaplay. Ketiga

platform tersebut memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam memberikan umpan balik. Selain itu, pengaturan umpan balik dapat di setting oleh pembuat kuis. Pentingnya sebuah umpan balik di ungkapkan oleh Wangi, dkk (2022) bahwa sebagaimana dalam proses pembelajaran, pelacakan perkembangan dalam tujuan pembelajaran juga penting pada permainan. Dalam tujuan tersebut pemberian feedback disarankan.

Manfaat umpan balik antara lain :

1. Memberikan informasi hasil pekerjaan
2. Memberikan jawaban benar dari soal
3. Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi siswa
4. Alat evaluasi diri
5. Mengetahui kemampuan siswa hasil
6. Menjadi salah satu acuan untuk perkembangan proses belajar siswa.

Dari penjelasan di atas, baik guru maupun siswa dapat memperoleh manfaat umpan balik yang dapat dijadikan acuan untuk perbaikan pembelajaran.

#### **D. Membantu guru mengidentifikasi kebutuhan belajar individu**

Kebutuhan belajar adalah segala hal yang di butuhkan oleh individu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang. Kebutuhan belajar mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang dibutuhkan untuk berkembang dan berpartisipasi penuh dalam kehidupan seperti hal-hal yang disadari maupun tidak disadari. Kebutuhan belajar meliputi:

- 1) Keterampilan dasar seperti Membaca, menulis, berhitung, dan kemampuan berpikir kritis.
- 2) Pengetahuan berupa Pemahaman tentang konsep-konsep penting dalam berbagai bidang studi.
- 3) Sikap dan nilai: Sikap positif terhadap belajar, nilai-nilai seperti kerja keras dan kejujuran.
- 4) Keterampilan sosia yaitu Kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan orang lain di masyarakat.

- 5) Keterampilan memecahkan masalah (problem solving) : Kemampuan untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi.
- 6) Keterampilan belajar mandiri yaitu kemampuan untuk belajar secara efektif tanpa bantuan orang lain.
- 7) Kebutuhan akan lingkungan belajar yang kondusif: Ketersediaan sumber belajar yang memadai, guru yang berkualitas, dan dukungan dari lingkungan sekitar.

Dalam penerapan gamifikasi, guru sebaiknya mengetahui kebutuhan belajar siswa sebagai individu. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memperoleh manfaat dari gamifikasi. Selain itu, guru dapat mengenali siswanya lebih dekat. Ishaq & Alfi (2023) menemukan bahwa *personalized gamification*—dimana elemen permainan disesuaikan dengan kebutuhan individu—mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa pemrograman. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada jenis elemen dan kecocokan dengan profil siswa. Mohammed, dkk(2024) melakukan eksperimen terhadap dua model pembelajaran gamifikasi, dan menyimpulkan bahwa model yang lebih baik adalah yang sesuai pada minat pembelajar. Pendapat ini sejalan dengan ide dari Legowo, dkk (2024) menjelaskan mengenai pentingnya mengetahui keinginan para peserta didik sebelum menentukan jenis permainan yang dipilih dalam melaksanakan pembelajaran gamifikasi.

Cara guru mengidentifikasi kebutuhan siswa:

1. Mencari profil setiap murid
2. Mengklasifikasikan karakteristik siswa berdasarkan gaya belajar
3. Mengetahui kesulitan materi yang dialami siswa
4. Melakukan pengamatan siswa saat proses belajar mengajar di kelas
5. Memantau hasil pekerjaan siswa.
6. Membuat portfolio tugas siswa
7. Memberikan angket kebutuhan kepada siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan salah satu alat yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam mengidentifikasi kebutuhan siswa di kelas sehingga guru mampu mengenali siswa agar bisa menentukan desain pembelajaran yang tepat.

## **BAB 8**

# **TANTANGAN DAN HAMBATAN PENERAPAN GAMIFIKASI**

---

Dalam menerapkan gamifikasi di kelas, guru harus menyadari bahwa ada tantangan dan hambatan. Berikut ini penjelasan mengenai tantangan dan hambatan penerapan gamifikasi.

### **A. Kurangnya pemahaman guru tentang desain gamifikasi**

Pemahaman gamifikasi di kelas sangat berbeda dengan konsep permainan secara umum. Pada konsep pemahaman gamifikasi di kelas pada ranah pendidikan focus pada penggunaan elemen gamifikasi yaitu poin, level, tantangan dan reward. Adapun gamifikasi secara umum berhubungan pada bersenang-senang tanpa memperhatikan elemen gamifikasi Pendidikan. Elemen tersebut tidak bermakna bagi siswa jika tidak dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai Mei & Surat (2021) dalam studinya menjumpai bahwa meskipun para guru sebagian besar telah menyambut dengan baik pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran, namun masih banyak guru yang merasa risau mengenai kendala teknis, kesesuaian mata pelajaran, dan respon negatif dari siswa. Olsson (2022) menjumpai apabila gamifikasi kendati membawa dampak yang baik juga memiliki tantangan tersendiri, diantaranya adalah : kurangnya waktu dan ketidaktahuan dalam proses, pembelajarannya juga memerlukan perencanaan yang lebih kompleks daripada pembelajaran konvensional.

Kurangnya pemahaman mengenai desain gamifikasi akan mengakibatkan gamifikasi yang tidak efektif. Desain

gamifikasi adalah pola yang menggabungkan seluruh elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan dan reward secara padu. Guru wajib mendesain gamifikasi dengan baik dengan memperhatikan elemen-elemen yang harus disediakan. Untuk memahami desain gamifikasi hendaknya guru hendaknya melakukan langkah-langkah berikut :

1. Mengetahui tujuan gamifikasi
2. Mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa.
3. Memperkaya wawasan diri dengan ragam gamifikasi
4. Merancang elemen gamifikasi yang cocok untuk diterapkan di kelas.
5. Menentukan durasi gamifikasi.

Langkah-langkah tersebut dapat diperhatikan oleh guru agar tujuan pembelajaran melalui gamifikasi dapat berjalan dengan lancar. Gamifikasi bisa di analogikan sebagai media sehingga untuk melakukannya di kelas di butuhkan desain yang matang. Desain gamifikasi berisi tujuan, sasaran dan langkah. Pemahaman guru dalam membuat desain gamifikasi merupakan salah satu kunci keberhasilan gamifikasi di kelas.

## **B. Akses terbatas terhadap teknologi atau perangkat digital**

Dalam menerapkan gamifikasi terutama gamifikasi online. Guru dan siswa membutuhkan perangkat digital, internet dan keterampilan teknologi. Ketiga komponen tersebut harus tersedia agar gamifikasi dapat dilakukan dengan baik. Berikut uraian tiga komponen tersebut :

- 1) Perangkat digital

Definisi perangkat digital adalah alat elektronik yang digunakan untuk mengakses gamifikasi secara online. Contoh computer, laptop, handphone atau gawai. Dalam memberikan gamifikasi ke siswa, guru membutuhkan perangkat yang mendukung untuk

merencanakan, mendesain, membuka akses permainan, memantau permainan dan mengevaluasi. Idealnya ketersediaan perangkat digital bagi guru sudah memadai. Guru memiliki computer atau laptop atau hand phone yang bisa di akses di rumah maupun di sekolah tanpa batasan waktu. Namun, ketersediaan perangkat digital ini mungkin tidak merata. Ada Sebagian guru yang mungkin belum mampu memiliki perangkat digital karena harga perangkat digital atau mungkin fungsi perangkat digital yang dirasa belum penting untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, ada sebagian guru yang memanfaatkan perangkat digital yang disediakan sebagai fasilitas sekolah. Mereka hanya bisa mengakses perangkat digital saat waktu bekerja di sekolah. Keterbatasan akses ini tentu akan mempengaruhi atau mengurangi durasi guru dalam mengakses perangkat digital seperti laptop dan computer. Dari sisi siswa, sebagian siswa ada yang tidak memiliki perangkat digital dan ada siswa yang memiliki keterbatasan akses. Kondisi ini dapat membatasi siswa dalam mengikuti gamifikasi yang di berikan guru. Untuk mengatasi hal ini, guru dapat memanfaatkan fasilitas computer di sekolah dan mengijinkan siswa mengakses gawai saat jam pelajaran untuk mengikuti permainan. Di beberapa sekolah tidak mengijinkan siswa untuk menggunakan handphone atau gawai sehingga perlu ada aturan khusus di kelas agar bisa mengikuti gamifikasi dengan leluasa.

2) Internet

Selain membutuhkan perangkat digital, guru dan siswa harus memiliki internet untuk mengikuti gamifikasi online yang berplatform. Internet menjadi kebutuhan utama untuk pembelajaran daring maupun hybrid. Akses internet ini bisa dipengaruhi oleh letak dan jangkauan guru

maupun siswa. Selain itu, tidak semua sekolah memberikan fasilitas internet yang memadai.

3) Keterampilan teknologi

Untuk menggunakan perangkat dan internet, guru dan siswa harus memiliki pengetahuan dan keterampilan teknologi. Hal ini sebagai cara dan teknik agar dapat mengoperasikan perangkat digital dengan baik. Kebiasaan dan pengalaman dalam menggunakan perangkat digital dapat diasah setiap waktu secara otodidak maupun pelatihan. Agustini (2024) menjumpai bahwa masih banyak pengajar sekolah dasar yang kekurangan keterampilan teknologi dalam pengajaran, sehingga masih diperlukan program peningkatan kompetensi dalam pelaksanaan gamifikasi.

Ketiga komponen di atas harus saling bersinergi agar guru dan siswa dapat melaksanakan gamifikasi online.

Atabek (2019) menemukan bahwa selain infrastruktur fisik yang tidak memadai, kurangnya pelatihan guru dan dukungan konten menjadi faktor penghambat utama pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Hal senada juga diungkapkan oleh Jayawardana (2024) menjumpai bahwa saat ini para pengajar masih kurang dalam melaksanakan variasi metode mengajar serta kurang dalam memanfaatkan teknologi, keterbatasan infrastruktur dan minimnya kompetensi TIK juga menjadi penghambat

### **C. Risiko ketergantungan pada reward eksternal**

Di bidang Pendidikan, reward adalah penghargaan kepada siswa atas prestasi atau capaian yang diperoleh. Bentuk reward dapat berupa fisik maupun verbal. Reward fisik berkaitan dengan benda atau wujud seperti uang dan benda. Reward verbal yang berkaitan dengan kata seperti

pujian. Pembagian reward terdiri dari reward internal dan eksternal

1) Reward eksternal

Penghargaan yang di berikan oleh pihak luar seperti guru, sekolah atau panitia penyelenggaraan lomba untuk siswa yang berprestasi. Contoh kata pujian “hebat” untuk siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar, pemberian hadiah untuk siswa yang memenangkan lomba. Reward eksternal merupakan imbalan atau pengakuan yang sengaja di rancang oleh orang atau Lembaga untuk mengapresiasi prestasi atau kinerja siswa. Biasanya reward eksternal memiliki tingkatan tertentu sesuai dengan prestasi yang diperoleh.

2) Reward internal

Penghargaan yang muncul dari dalam diri siswa saat mencapai keberhasilan. Kata lain dari reward internal adalah self reward/ Reward ini berkaitan dengan psikologi diri siswa. Contoh reward internal seperti rasa puas, rasa ingin mengulangi keberhasilan, rasa ingin mencoba tantangan baru, rasa senang dan rasa bangga. Saat siswa mencapai keberhasilan, dia akan merasa senang dan bangga dan bahkan ingin mengulang keberhasilannya.

Kedua reward tersebut memberikan dampak yang berbeda kepada setiap siswa. Namun reward eksternal memberikan efek ketergantungan yang lebih besar bagi siswa. Mitshell (2020) melalui survei terhadap 291 peserta dari berbagai industri, ditemukan bahwa motivasi ekstrinsik secara langsung justru dapat mengurangi rasa otonomi dan kompetensi, namun apabila motivasi tersebut menjadi internalisasi nilai pribadi, hal itu dapat mendukung pemenuhan kebutuhan psikologis, memicu motivasi intrinsik, dan meningkatkan niat berperilaku.

Jose, dkk (2024) Penelitian ini menyoroti paradoks dalam gamifikasi pendidikan: meski bertujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan, bergantung pada hadiah ekstrinsik seperti poin dan badge dapat mendorong

pemahaman dangkal dan "ghost students" — siswa hadir di kelas namun tidak benar-benar fokus

Ma, dkk (2014) dan temuannya mengindikasikan bahwa pemberian imbalan ekstrinsik dapat melemahkan respons motivasi intrinsik di tingkat neurologis, mendukung teori bahwa insentif eksternal dapat "mengalihkan" motivasi yang murni datang dari dalam diri.

Filsecker (2014) menemukan bahwa meski imbalan tersebut mampu meningkatkan motivasi dan engagement siswa secara sementara, efeknya terhadap pencapaian akademik secara signifikan lebih kecil. Studi ini juga menunjukkan bahwa penggunaan imbalan yang tidak diatur dengan baik berisiko menurunkan motivasi intrinsik jangka panjang. Para peneliti menyimpulkan bahwa guru dan desainer perlu berhati-hati dalam merancang gamifikasi

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa reward eksternal maupun internal memiliki poin tersendiri. Namun, reward eksternal lebih banyak memberikan efek keterganungan bagi siswa sehingga perlu diperhatikan durasi dan frekuensi pemberiannya. Adapaun untuk reward internal, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa secara mandiri atau natural dan bertahan lebih lama.

#### **D. Perbedaan karakteristik siswa dalam merespon gamifikasi**

Karakteristik adalah sifat yang melekat pada diri siswa. Pada gamifikasi di kelas, siswa menunjukkan karakteristik yang berbeda. Karakter siswa ini dapat menjadi acuan dalam memberi tanggapan atau respon gamifikasi. Ada 2 respon yang diberikan siswa saat diberi gamifikasi :

##### 1) Respon positif

Respon positif adalah respon baik yang diberikan siswa atas gamifikasi. Respon ini bisa berupa tingkah laku. Berikut contoh respon positif siswa :

##### a. Keikutsertaan

Siswa ikut serta memainkan gamifikasi di kelas, memberikan pertanyaan, berbagi ide, mampu

bekerja kelompok dengan teman, memberikan jawaban atau umpan balik kepada guru atau teman.

- b. Semangat belajar  
Saat gamifikasi diberikan siswa, siswa menunjukkan focus lebih baik, antusiasme lebih tinggi, mengerjakan tugas dengan cepat dan tepat waktu.
- c. Perilaku positif  
Siswa memberikan ekspresi yang menyenangkan seperti wajah ceria, memberikan dukungan kepada teman lain, menghargai guru dan materi yang diajarkan.
- d. Kualitas belajar  
Dengan gamifikasi yang di desain baik, siswa dapat mengingat, memahami materi yang dipelajari, menghubungkan materi yang diperoleh untuk bernalar secara logis.

2) Respon negatif

Respon negatif adalah respon buruk yang diberikan siswa atas gamifikasi. Respon negative ini biasanya dapat ditunjukkan dengan sikap yang tidak baik. Berikut contoh negative respon negative siswa :

- a. Perilaku acuh  
Saat gamifikasi diberikan tidak sesuai dengan tujuannya, siswa akan menunjukkan perilaku acuh seperti tidak mengikuti permainan dengan aturan yang sudah di buat, tidak memperhatikan guru atau teman, menunjukkan wajah yang tidak antusias
- b. Perilaku mengganggu  
Bagi siswa yang tidak tertarik dengan gamifikasi, siswa akan menjadi “ trouble maker” seperti membuat gaduh, mengajak teman tidak mengikuti pembelajaran, sengaja tidak menaati peraturan permainan.
- c. Kurangnya pemahaman akan materi pembelajaran

Respon negatif siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa yang tidak maksimal seperti tidak mengingat materi pembelajaran, pasif dalam diskusi, tidak mampu memahami materi.

Respon positif maupun negatif siswa saat mengikuti gamifikasi merupakan variasi yang tidak dapat dihindarkan dalam dinamika proses belajar mengajar. Keduanya merupakan hal yang wajar terjadi terutama jika gamifikasi itu diterapkan pada suatu kelas.

Evaluasi respon siswa dalam gamifikasi merupakan hal yang harus diperhatikan guru. Hastuti & Sriyanto (2023) mengevaluasi tanggapan siswa terhadap penerapan gamifikasi menggunakan plugin ClassPoint dalam pembelajaran proyek geografi tentang keragaman budaya Indonesia. Hasil studi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif: mereka merasa lebih termotivasi, antusias, dan aktif berpartisipasi karena adanya elemen poin, lencana, leaderboard, dan tantangan interaktif.

Respon positif dalam gamifikasi menjadi fokus utama dalam penelitian Mudiana, dkk (2022) dalam quasi-eksperimen yang melibatkan siswa kelas V di SD Negeri 1 Pohsanten dan SD Negeri 1 Mendoyo Dauh Tukad, Kabupaten Jember (n=53), untuk menilai dampak media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA. Hasil analisis MANOVA dan uji-F menunjukkan bahwa kelompok eksperimen (menggunakan media gamifikasi) memiliki skor efikasi diri rata-rata 66,77 dibandingkan kelompok kontrol 50,27, serta nilai hasil belajar IPA rata-rata 82,71 vs. 60,91 untuk kontrol—semuanya dengan signifikansi  $p < 0,05$ . Dengan demikian, penggunaan media interaktif gamifikasi terbukti secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar dan prestasi akademik di mata pelajaran IPA.

Selain itu, desain gamifikasi yang baik dapat meningkatkan motivasi siswa. Khoiruddin & Iskandar (2024) Penelitian ini mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran gamifikasi pada materi sistem pendingin AC untuk siswa SMK, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Desainnya

berbasis penggabungan poin, lencana, leaderboard, dan tantangan interaktif dalam konteks teknik otomotif. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui media tersebut mengalami peningkatan motivasi belajar dan pencapaian akademik yang signifikan dibandingkan kelompok control. Suliono, Astusi, & Afandi (2023) Studi ini menggunakan metode survei dan wawancara pada 302 siswa kelas X di SMA Santo Paulus Pontianak untuk mengevaluasi persepsi mereka terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran kimia. Dengan menggunakan analisis metode Q-Method, ditemukan bahwa 78,2% responden menyatakan persepsi positif, menilai gamifikasi membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, variatif, dan memotivasi. Zahro & Darmawan (2024) Dalam penelitian fenomenologis yang melibatkan 15 mahasiswa calon guru matematika, ditemukan bahwa penerapan gamifikasi—dengan elemen seperti tantangan, poin, dan penghargaan—secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta membantu memahami konsep matematika lebih mendalam. Namun, beberapa mahasiswa melaporkan adanya kesulitan memahami aturan permainan yang kompleks, yang terkadang mengalihkan perhatian dari materi utama.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa respon positif gamifikasi dapat meningkatkan prestasi yang berkaitan dengan akademik. Naqvi, Ahmed, & Chandio (2023) Penelitian kuantitatif ini mengeksplorasi persepsi 192 mahasiswa terhadap integrasi elemen gamifikasi—seperti poin, lencana, papan peringkat, dan penghargaan—ke dalam sistem e-learning berbasis Moodle (“Learning Zone LMS”). Dengan menggunakan angket Likert, studi ini menganalisis dimensi seperti harapan kinerja, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dukungan teknis, serta kepuasan pengguna. Hasilnya menunjukkan persepsi yang sangat positif pada semua aspek, termasuk keyakinan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan engagement dan prestasi akademik, serta kepuasan keseluruhan terhadap sistem. Hal ini di dukung oleh penelitian Rahim, Mohamed, & Haq (2023) melaporkan hasil survei deskriptif terhadap

27 siswa kelas 5 di Boys High School Gorikote, Pakistan, yang pernah belajar menggunakan gamifikasi (terutama Kahoot). Menggunakan kuesioner standar, ditemukan bahwa lebih dari 90% siswa setuju bahwa Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan matematika, pemahaman konsep, keterlibatan, kolaborasi, dan interaksi guru-siswa.

Dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Inggris, gamifikasi mendapatkan respon positif dari siswa. Ariyati & Iswahyuni (2023) Penelitian kualitatif dengan metode wawancara semi-terstruktur terhadap 31 siswa kelas VII di sebuah SMP di Malang ini menemukan bahwa mayoritas siswa memiliki persepsi positif terhadap penerapan gamifikasi—seperti Wordwall dan Quizizz—dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Lebih dari setengah responden aktif mengakses permainan digital, dan merasa bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi, antusiasme, keterlibatan, serta membantu memperluas kosa kata.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai respon gamifikasi dapat diambil kesimpulan bahwa siswa pasti akan menunjukkan respon positif dan negative dalam mengikuti gamifikasi. Namun sebagai guru harus mampu memahami kedua respon-respon tersebut. Guru harus meningkatkan respon positif dan memahami respon negative. Hal ini sangatlah penting mengingat keberhasilan gamifikasi tergantung pada respon siswa. Gamifikasi seharusnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan positif sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

Untuk memiliki lingkungan dan kebiasaan belajar an kondusif, tidak hanya guru yang harus mengupayakan, orang tua di rumah pun dapat membantu siswa untuk membiasakan gamifikasi seperti ;

1. Memperhatikan siswa yang menunjukkan respon negatif.
2. Memotivasi siswa memiliki perilaku yang baik dan meningkatkan kepercayaan diri.
3. membimbing siswa yang mengalami kesulitan belajar atau masalah psikologis.

4. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
5. Memberikan penghargaan atau apresiasi atas usaha dan prestasi siswa walaupun sederhana.

## BAB 9

# PRAKTIK GAMIFIKASI

---

### A. Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi di bidang pendidikan mengacu pada penggunaan prinsip serta elemen dari permainan seperti poin, lencana, dan tantangan di dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa secara keseluruhan. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa gamifikasi bukanlah tentang memasukkan permainan ke dalam kelas, tetapi menciptakan pengalaman belajar yang secara strategis dirancang agar lebih menarik, relevan, dan memotivasi (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012).

#### 1. Komponen Utama Gamifikasi

Di bawah ini adalah beberapa elemen utama yang sering diaplikasikan dalam praktik gamifikasi (Susanto & Nugroho, 2020; Gee, 2007):

Elemen	Fungsi dalam Pembelajaran
Poin (Points/XP)	Memberikan penguatan atas tugas yang diselesaikan; merefleksikan progres belajar.
Badge	Representasi simbolik pencapaian tertentu; memotivasi pengakuan dan koleksi.
Leaderboard	Menyediakan visualisasi peringkat antar peserta; mendorong kompetisi sehat.
Level	Menandai fase perkembangan kemampuan atau tahap pembelajaran.

---

Misi/Quest	Tugas-tugas yang dikemas sebagai tantangan menarik; mendorong eksplorasi dan kreativitas.
Progress Bar	Menyediakan gambaran visual sejauh mana siswa telah belajar atau menyelesaikan tugas.
Narasi (Storyline)	Membangun konteks dan alur yang mengaitkan konten dengan cerita menarik; meningkatkan keterlibatan emosional.

---

Catatan: Efektivitas setiap elemen sangat bergantung pada desain yang sesuai dengan konteks pembelajaran, bukan hanya berupa ornamentasi.

## 2. Prinsip Desain Gamifikasi yang Efisien

Saat menciptakan pembelajaran yang berbasis pada gamifikasi, dasar prinsip yang digunakan seharusnya berlandaskan pada teori motivasi:

### a) Motivasi Internal

Ini merujuk pada keinginan yang berasal dari dalam diri untuk belajar karena kesenangan, tantangan, dan rasa ingin tahu. Elemen pendukung:

- 1) Cerita yang menarik
- 2) Tugas yang bermakna
- 3) Umpan balik pribadi

### b) Motivasi Eksternal

Ini berasal dari insentif luar seperti poin, penghargaan, atau hadiah. Elemen pendukung:

- 1) Poin dan lencana
- 2) Papan peringkat
- 3) Sistem level

Teori yang Relevan:

- 1) Teori Penentuan Diri: motivasi terbentuk ketika kebutuhan untuk kompetensi, kemandirian, dan hubungan sosial terpenuhi.
- 2) Teori Aliran: keterlibatan aktif tercipta saat tantangan seimbang dengan keterampilan.

- c) Prinsip Desain yang Efektif:
- 1) Elemen harus langsung terhubung dengan tujuan pembelajaran.
  - 2) Berikan fleksibilitas kepada siswa dalam mencapai tujuan (tidak hanya satu cara).
  - 3) Gunakan umpan balik secara langsung untuk mendorong refleksi dalam belajar.
  - 4) Hindari gamifikasi yang berlebihan yang bisa mengurangi arti pembelajaran (Mulyadi, 2021; Deterding et al., 2011).

### 3. Contoh Alat/Platform Gamifikasi

Berbagai platform digital telah memasukkan aspek gamifikasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pengajar (Hamari et al., 2014; Dominguez et al., 2013).

Platform	Deskripsi
Classcraft	Menyulap kelas menjadi petualangan RPG berbasis tim, lengkap dengan misi, XP, dan narasi.
Quizizz	Memberi soal dalam format kuis interaktif, dengan leaderboard dan power-up.
Kahoot	Kuis kompetitif real-time berbasis kecepatan dan akurasi, banyak digunakan di kelas.
ClassDojo	Memberi poin perilaku dan pembelajaran siswa, cocok untuk pembelajaran karakter.
Moodle Gamification Plugin	Plugin untuk LMS Moodle yang menambahkan fitur XP, badge, dan level berdasarkan aktivitas siswa.

## **B. Studi kasus penerapan gamifikasi di berbagai jenjang Pendidikan**

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen dari permainan ke dalam situasi di luar permainan, termasuk dalam bidang pendidikan. Elemen-elemen tersebut mencakup poin, lencana, tingkatan, papan peringkat, misi,

tantangan, dan hadiah, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Werbach & Hunter, 2012; Kapp, 2012).

## Studi Kasus Penerapan Gamifikasi

### 1. Pendidikan Dasar

#### a) Studi Kasus: Implementasi ClassDojo di Sekolah Dasar

Di beberapa sekolah dasar di Indonesia, para guru menggunakan platform seperti ClassDojo untuk menerapkan sistem penghargaan berbasis poin, yang diberikan atas perilaku baik, kerja sama, dan pencapaian tugas. Siswa sangat bersemangat karena setiap poin yang diperoleh membawa mereka lebih dekat ke tingkat tertentu yang dihargai secara simbolik (seperti "Juara Kelas" dan "Penjelajah Ilmu").

#### b) Dampak:

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa di kelas.
- 2) Mengurangi perilaku negatif karena adanya penguatan positif.
- 3) Membantu guru dalam mengelola kelas secara langsung (Sulistyo & Fitriani, 2021).

### 2. Pendidikan Menengah

#### a) Studi Kasus: Penggunaan Quizizz untuk Pembelajaran IPA

Di tingkat SMP, guru IPA menggunakan platform seperti Quizizz dan Kahoot untuk membuat kuis yang interaktif. Setiap pertanyaan disajikan sebagai tantangan, dan skor siswa dibandingkan dalam papan peringkat.

#### b) Dampak:

- 1) Meningkatkan minat belajar dan daya ingat materi.
- 2) Mendorong siswa untuk belajar mandiri guna mencapai skor yang tinggi.
- 3) Memudahkan guru dalam melakukan evaluasi secara otomatis (Rahmawati, 2020).

### 3. Pendidikan Tinggi

#### a) Studi Kasus: Gamifikasi di Program Pemrograman di Universitas

Dosen di bidang teknik informatika menggunakan Moodle dengan plugin gamifikasi untuk mengatur tugas mahasiswa. Mahasiswa mendapatkan poin pengalaman setiap kali menyelesaikan tugas, dan mereka naik level jika berhasil mengumpulkan jumlah poin tertentu. Beberapa universitas juga menerapkan sistem lencana digital yang dapat dihubungkan ke portofolio LinkedIn mahasiswa.

#### b) Dampak:

- 1) Meningkatkan motivasi mahasiswa yang cenderung pasif.
- 2) Meningkatkan tingkat penyelesaian tugas.
- 3) Mengembangkan semangat kompetitif yang sehat dan rasa pencapaian (Dichev & Dicheva, 2017; Hamari et al., 2014; Dominguez et al., 2013).

#### Kelebihan dan Tantangan Gamifikasi

##### Kelebihan:

- a) Meningkatkan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- b) Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
- c) Mendorong pembelajaran berbasis tantangan.

##### Tantangan:

- a) Membutuhkan kesiapan dari guru atau dosen dalam merancang sistem gamifikasi yang efektif.
- b) Risiko fokus yang terlalu besar pada hadiah daripada inti proses belajar.
- c) Tidak semua siswa merespons dengan baik terhadap pendekatan yang kompetitif.

### **C. Contoh skenario pembelajaran dengan elemen game**

Gamifikasi dalam pendidikan tidak berarti bermain game, melainkan menggunakan aspek-aspek dari permainan (seperti poin, badge, level, misi, papan peringkat, dan tantangan) untuk meningkatkan motivasi,

partisipasi, dan hasil belajar siswa. Unsur-unsur ini diterapkan dalam konteks pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Kapp, 2012; Zichermann & Cunningham, 2011).

#### Contoh Skenario Pembelajaran

Tingkat : SMP – Mata Pelajaran IPA  
Topik : Sistem Pencernaan Manusia  
Model : Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Unsur Game  
Nama Game : “Petualangan di Tubuh Manusia”

#### 1. Setting dan Cerita

Siswa berperan sebagai kelompok ilmuwan muda yang menerima tugas untuk “menjelajah dalam tubuh manusia” dan menemukan penyebab gangguan pencernaan yang misterius.

#### 2. Level dan Tantangan

Level 1 : Mulut dan Kerongkongan  
Misi : Kenali proses mekanik dan kimiawi yang terjadi pertama kali.

Unsur game: Kuis cepat yang menggunakan Kahoot!

Hadiah : 50 XP (poin pengalaman)

Level 2 : Lambung dan Usus

Misi : Buat infografik tentang sistem pencernaan memakai Canva.

Unsur game: Badge "Desainer Sains" jika pekerjaan diselesaikan tepat waktu.

Level 3 : Diagnosis Kasus

Misi : Diskusikan dalam kelompok tentang gangguan pencernaan (seperti maag, diare, dll).

Unsur game: Papan peringkat untuk kelompok dengan presentasi terbaik.

### 3. Progress Bar dan XP

Setiap aktivitas memberikan XP. Setelah siswa mengumpulkan 200 XP, mereka naik ke "Rank: Ahli Pencernaan," dan menerima sertifikat simbolis dari guru.

### 4. Penilaian

Penilaian terdiri dari aspek kognitif (kuis, tugas), afektif (kerjasama), dan psikomotor (presentasi, produk).

### 5. Alat Pendukung

- a) Classcraft: untuk merekam XP, memberikan misi, dan menciptakan avatar.
- b) Quizizz/Kahoot: untuk evaluasi cepat.
- c) Google Classroom: untuk pengelolaan tugas.
- d) Tujuan dan Dampak
  - 1) Keterlibatan siswa meningkat: mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan misi.
  - 2) Peningkatan daya ingat materi: materi menjadi lebih mudah diingat dengan narasi dan visual.
  - 3) Kolaborasi dan kreativitas: didorong melalui tugas kelompok dan hasil karya digital (Saputro & Hidayah, 2020; Nuraini & Fajrin, 2021; Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Nah et al., 2014).

## **D. Peran guru sebagai game designer dalam proses pembelajaran**

### 1. Perubahan Peran Guru di Era Digital

Secara tradisional, guru berfungsi sebagai penyampai pengetahuan. Namun, dalam pembelajaran yang lebih modern, terutama dengan penggabungan elemen permainan, guru perlu beradaptasi untuk menjadi perancang pengalaman belajar lebih tepatnya, perancang permainan pendidikan. Sebagai perancang permainan, tugas guru tidak hanya terbatas pada penyusunan materi, tetapi juga:

- a) Membentuk cerita pembelajaran.
- b) Membuat tantangan, misi, dan sistem penghargaan.

- c) Mengembangkan dinamika belajar yang melibatkan motivasi, emosi, serta keaktifan peserta didik (Kapp, 2012; Sheldon, 2011; Gee, 2007).

2. Unsur yang Diciptakan Guru sebagai Perancang Permainan

Dalam gamifikasi pendidikan, para guru menciptakan:

Elemen Game	Fungsi Pendidikan
Poin & XP	Mengukur progres siswa
Badge	Memberi pengakuan atas pencapaian tertentu
Leaderboard	Meningkatkan motivasi kompetitif
Quest/Mission	Mengubah tugas menjadi tantangan bermakna
Level/Rank	Menandai perkembangan keterampilan siswa
Narrative/Storyline	Membuat pembelajaran lebih imersif dan kontekstual

Misalnya, dalam mata pelajaran sejarah, pengajar dapat merancang pengalaman belajar seperti sebuah petualangan waktu: siswa akan menyelami berbagai periode sejarah dengan mengatasi tantangan yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa tersebut (Prayogi, 2022; Handayani, 2021).

3. Keterampilan Pengajar sebagai Perancang Game

Untuk menjalankan perannya dengan baik, pengajar harus menguasai:

- a) Desain pembelajaran yang berbasis pada permainan.
- b) Penggunaan platform digital seperti Classcraft, Quizizz, Kahoot, atau Moodle yang menyediakan elemen gamifikasi.
- c) Pemikiran sistem untuk menciptakan struktur permainan yang seimbang dan adil.
- d) Pengelolaan motivasi serta psikologi pembelajaran agar aspek permainan dapat mendukung tujuan

Pendidikan (Deterding et al., 2011; Caponetto et al., 2014; Landers, 2014).

#### 4. Keuntungan dan Pengaruh

- a) Semangat intrinsik siswa akan meningkat, karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang.
- b) Keterlibatan serta kerjasama juga mengalami peningkatan, terutama melalui misi kelompok atau kompetisi yang sehat.
- c) Pembelajaran yang berbeda-beda dalam pendekatannya bertambah efektif, karena setiap siswa bisa maju dengan ritme yang sesuai bagi mereka (melalui sistem level).

#### 5. Hambatan

- a) Tidak semua pengajar memiliki keterampilan digital yang cukup.
- b) Ada risiko gamifikasi yang berlebihan: siswa mungkin lebih memperhatikan nilai daripada pemahaman pelajaran.
- c) Merancang permainan yang edukatif dan berarti membutuhkan waktu serta kreativitas.

### **E. Refleksi dan evaluasi praktik gamifikasi yang berhasil dan belum berhasil**

Pendekatan gamifikasi dalam dunia pendidikan muncul sebagai cara baru yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan dalam pengalaman belajar. Akan tetapi, tidak semua upaya gamifikasi berhasil dengan baik. Penting untuk melakukan analisis dan penilaian guna menentukan efektivitasnya dan memperbaiki praktik di masa mendatang (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012).

#### 1. Praktik Gamifikasi yang Berhasil

Ciri-Ciri Keberhasilan:

- a) Kesesuaian antara elemen permainan dan tujuan pendidikan.

- b) Adanya umpan balik yang langsung dan terukur melalui sistem poin, papan peringkat, atau lencana.
- c) Peningkatan motivasi dalam diri siswa, bukan hanya mencari hadiah.
- d) Partisipasi aktif dan kerja sama di antara siswa.
- e) Desain permainan yang dapat disesuaikan dan ramah bagi berbagai jenis pelajar (Dicheva et al., 2015; Toda et al., 2018).

Contoh Refleksi Keberhasilan:

- a) Di beberapa sekolah menengah atas, penggunaan tugas dengan sistem badge membuahkan hasil baik, karena siswa merasakan pencapaian yang nyata.
- b) Dalam kursus daring, penerapan papan peringkat mingguan untuk mata kuliah matematika dasar berhasil meningkatkan akses siswa ke modul hingga 40%.

## 2. Praktik Gamifikasi yang Belum Berhasil

Ciri-Ciri Kegagalan:

- a) Over-gamifikasi: terlalu banyak elemen permainan menghambat konsentrasi pada inti materi.
- b) Gamifikasi tanpa cerita yang kuat, membuat kegiatan terasa monoton.
- c) Tidak ada penyesuaian bagi siswa dengan motivasi atau kebutuhan belajar yang bervariasi.
- d) Fokus berlebihan pada kompetisi: menimbulkan tekanan dan mengurangi kerja sama.
- e) Kurangnya pelatihan bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang didorong oleh permainan (Nah et al., 2014).

Contoh Refleksi Kegagalan:

- a) Sebuah sekolah menetapkan sistem "penalti" dalam papan peringkat yang justru menyebabkan rasa malu dan demotivasi di kalangan siswa yang memiliki kinerja rendah.
- b) Di perguruan tinggi, penerapan XP tanpa penjelasan yang jelas terkait nilai akhir membuat mahasiswa

merasa bingung dan menganggap gamifikasi hanya sebagai “gimmick”.

### 3. Evaluasi Praktik Gamifikasi

Metode Evaluasi yang Disarankan:

- a) Survei kepuasan siswa mengenai pengalaman belajar selama menggunakan gamifikasi.
- b) Analisis data kuantitatif: kemajuan nilai, jumlah tugas yang selesai, durasi keterlibatan siswa.
- c) Observasi dan wawancara untuk memahami dinamika di dalam kelas.
- d) Refleksi guru atau dosen melalui catatan pembelajaran (Fitriani & Suwandi, 2021; Lestari & Nugroho, 2020).

### 4. Indikator Evaluasi Efektivitas:

Aspek	Indikator
Motivasi	Peningkatan antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan
Hasil Belajar	Peningkatan skor evaluasi dan retensi materi
Sikap Sosial	Kolaborasi meningkat, konflik berkurang
Kepuasan Siswa	Respon positif terhadap pendekatan pembelajaran

## F. Implikasi dan Rekomendasi

### 1. Manfaat Jangka Panjang Penerapan Gamifikasi dalam Sistem Pendidikan

Implementasi gamifikasi dalam sektor pendidikan memiliki potensi yang besar untuk jangka panjang, di antaranya:

- a) Meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar secara berkelanjutan melalui cara yang menyesuaikan dan menyenangkan.
- b) Mengembangkan keterampilan abad 21, seperti bekerja sama, berkreasi, memecahkan masalah, dan memahami literasi digital.
- c) Mendorong siswa untuk belajar mandiri dan berpikir reflektif, sehingga mereka lebih memperhatikan kemajuan dan tanggung jawab dalam belajar.

- d) Membantu membangun ketahanan belajar melalui sistem level dan tantangan yang dirancang secara bertahap (Hamari et al., 2014; Wang et al., 2021).

Penelitian oleh Domínguez et al. (2013) menemukan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik bisa meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan, terutama pada kegiatan daring.

## 2. Potensi Integrasi dengan Teknologi AI dan Adaptive Learning

Gamifikasi bersinergi kuat dengan teknologi seperti Kecerdasan Buatan (AI) dan pembelajaran adaptif, antara lain:

- a) Kecerdasan Buatan bisa digunakan untuk menganalisis data belajar siswa dan menyesuaikan tantangan berdasarkan kemampuan serta gaya belajar mereka.
- b) Sistem adaptif dapat memberikan umpan balik pribadi secara langsung, sehingga elemen gamifikasi seperti poin dan lencana menjadi lebih berarti.
- c) Chatbot pendidikan atau tutor virtual berbasis AI dapat berfungsi sebagai bagian dari narasi atau pengatur permainan dalam platform pembelajaran gamifikatif (Fitriani & Sumarni, 2021; Widodo & Kurniawan, 2020).

Berdasarkan penelitian Wang et al. (2021), penggabungan gamifikasi dengan teknologi adaptif menciptakan pengalaman belajar yang lebih pribadi, dinamis, dan berdampak dalam jangka waktu lama.

## 3. Pentingnya Pelatihan Guru dalam Desain Instruksional Gamifikasi

Agar gamifikasi dapat berjalan dengan baik, guru harus memahami lebih dari sekadar cara menggunakan aplikasi, melainkan:

- a) Prinsip desain instruksional gamifikatif yang mengaitkan tujuan pembelajaran dengan elemen permainan.

- b) Kemampuan menggunakan platform digital dan menganalisis hasil belajar yang didasarkan pada gamifikasi.
- c) Keterampilan menciptakan pengalaman belajar yang bersifat naratif untuk membangkitkan emosi, keterlibatan, dan rasa ingin tahu siswa (Kapp, 2021; Reiners & Wood 2015; Gee, 2007).

Pelatihan untuk guru juga harus meliputi penilaian dampak gamifikasi serta pengembangan materi ajar yang berbasis level dan tantangan.

#### 4. Saran Kebijakan untuk Mendukung Implementasi Gamifikasi di Sekolah dan Kampus

Untuk mendukung penerapan gamifikasi secara menyeluruh dan sistematis, beberapa rekomendasi kebijakan meliputi:

- a) Pengintegrasian gamifikasi ke dalam kurikulum dan RPP sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif dan perbedaan instruksional.
- b) Pemberian pelatihan dan pendukung terus-menerus bagi guru dan dosen, khususnya dalam aspek desain dan evaluasi gamifikasi.
- c) Pengembangan platform gamifikasi lokal yang relevan dengan konteks sosial budaya Indonesia.

Penilaian dan pendokumentasian praktik-praktik gamifikasi yang baik agar dapat menjadi acuan dan mendukung pengembangan kebijakan berbasis bukti.

# **BAB 10**

## **MASA DEPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN**

---

### **A. Evolusi Gamifikasi: Dari Tren ke Strategi Jangka Panjang**

#### **1. Sejarah Evolusi Gamifikasi: Dari Gimmick Menjadi Pendekatan Pedagogis yang Terpadu**

Pada awalnya, edukasi yang menggunakan gamifikasi sering dianggap sebagai sesuatu yang tidak serius hanya sekedar menambahkan elemen permainan seperti poin, medali, dan papan skor untuk menarik perhatian siswa. Namun, seiring berjalannya waktu, metode ini bertransformasi menjadi strategi pengajaran yang lebih terpadu (Nooviar et al., 2023). Penelitian mengungkapkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan hasil pembelajaran siswa. Sebagai contoh, sebuah penelitian oleh Rizqullah et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam sistem informasi kuliah dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam proses belajar.

#### **2. Pergeseran dari Penekanan Visual ke Desain Pengalaman Belajar yang Signifikan**

Pada awalnya, gamifikasi dipusatkan pada aspek visual seperti poin dan medali. Namun, pendekatan ini mulai mengalami perubahan menuju desain pengalaman belajar yang lebih signifikan, dengan mengintegrasikan

cerita, tantangan relevan, dan umpan balik yang reflektif. Berdasarkan Deka et al. (2021), pemanfaatan elemen-elemen seperti tantangan dan imbalan dalam gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar yang lebih interaktif dan berarti.

### 3. Peranan Gamifikasi dalam Mengubah Paradigma Pembelajaran di Abad ke-21

Gamifikasi mempunyai peranan krusial dalam mengubah paradigma pembelajaran di abad ke-21 dengan membangun keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Sailer & Hommer, 2020; Deterding et al., 2011). Penelitian oleh Nooviar et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan strategi gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar, yang merupakan bagian dari pengembangan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21.

## **B. Keterpaduan Gamifikasi dengan Teknologi Emerging**

### 1. Penggabungan Gamifikasi dengan Kecerdasan Buatan dan Pembelajaran yang Disesuaikan

Kombinasi antara gamifikasi dan kecerdasan buatan (AI) menciptakan sistem pembelajaran yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing siswa. AI mampu menganalisis data interaksi siswa untuk memberikan umpan balik secara langsung dan mengubah isi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Penelitian oleh Joshi & Joshi (2024) menunjukkan bahwa penerapan AI dalam penilaian berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mempersembahkan pengalaman belajar yang lebih disesuaikan.

### 2. Penggabungan Gamifikasi dengan VR/AR untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar

Penerapan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dalam gamifikasi pendidikan dapat menciptakan

pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Dengan teknologi VR dan AR, siswa dapat terlibat dalam simulasi yang menyerupai dunia nyata, memperkaya narasi pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari. Penelitian oleh Kwemoi (2024) menekankan bahwa penggabungan VR dan gamifikasi dalam pendidikan dapat mengubah cara belajar tradisional dengan meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi siswa.

3. Pemanfaatan Analisis Pembelajaran dalam Gamifikasi

Analisis pembelajaran memungkinkan pengumpulan dan pengolahan data mengenai partisipasi siswa dalam kegiatan gamifikasi, yang dapat digunakan untuk membuat keputusan yang lebih baik terkait proses belajar. Dengan memahami pola interaksi siswa, para pendidik bisa menyesuaikan strategi mengajar mereka untuk meningkatkan dampak pembelajaran. Penelitian oleh Priyaadharshini & Maiti (2025) menunjukkan bahwa menggunakan analisis pembelajaran dalam kelas terbalik yang berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa di pendidikan tinggi.

4. Pembangunan Kelas Cerdas dengan Sistem Gamifikasi Berbasis Dinamis

Kelas cerdas yang menggabungkan sistem gamifikasi yang fleksibel dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat beradaptasi dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi seperti AI, VR/AR, serta analisis pembelajaran, kelas cerdas mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan disesuaikan. Penelitian oleh Joshi & Joshi (2024) menunjukkan bahwa pengembangan platform pendidikan cerdas yang berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara keseluruhan.

### **C. Personalisasi Pembelajaran melalui Gamifikasi Adaptif**

#### **1. Masa Depan Gamifikasi: Menuju Jalur Pembelajaran yang Dipersonalisasi**

Gamifikasi yang dapat disesuaikan menggabungkan komponen permainan dengan teknologi yang dapat beradaptasi, menciptakan pengalaman belajar yang dirancang khusus untuk memenuhi keperluan masing-masing siswa. Dengan menggunakan algoritma, sistem ini mengatur tingkat kesulitan, materi, dan umpan balik sesuai dengan kinerja dan preferensi belajar siswa, sehingga setiap orang mendapatkan jalur pembelajaran yang berbeda. Beberapa platform seperti Duolingo dan Squirrel AI sudah mengimplementasikan strategi ini, di mana sistem secara otomatis menyesuaikan materi dan tantangan sesuai dengan respons siswa, memastikan setiap siswa memiliki pengalaman belajar yang cocok dengan kemampuan dan kebutuhannya (Costa et al., 2024; Buele & Palacios, 2023).

#### **2. Penyesuaian Tantangan, Narasi, dan Misi Belajar**

Dalam gamifikasi yang dapat disesuaikan, komponen seperti tantangan, narasi, dan misi belajar dirancang agar sesuai dengan cara belajar, minat, dan tempo belajar siswa. Sebagai contoh, siswa yang lebih suka pembelajaran visual bisa diberikan materi dengan banyak elemen grafis, sementara yang lebih menyukai teks akan mendapatkan konten dalam format yang lebih mendalam. Selain itu, sistem dapat mengatur tingkat kesulitan tantangan berdasarkan hasil belajar siswa sebelumnya, sehingga setiap tugas tetap menantang namun tidak terlalu sulit, yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar (McCarthy, 2015; Nagwekar, 2025).

#### **3. Mendukung Pendidikan Inklusif dan Diferensiasi Instruksional**

Gamifikasi yang dapat disesuaikan juga memiliki peran penting dalam memfasilitasi pendidikan inklusif dan diferensiasi pengajaran. Dengan menyesuaikan materi dan cara penyampaian sesuai dengan kebutuhan

masing-masing siswa, termasuk mereka yang memiliki keperluan khusus, sistem ini memastikan semua siswa memiliki peluang yang sama untuk belajar dan berkembang. Pendekatan ini memungkinkan para guru untuk menemukan dan memenuhi kebutuhan belajar yang bervariasi dalam satu kelas, melalui penyediaan jalur pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan minat setiap siswa (Sajja et al., PolyGlot, 2022).

Gamifikasi yang dapat disesuaikan menawarkan cara baru untuk mempersonalisasi pembelajaran dengan mengatur elemen-elemen pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa secara individual. Dengan mendukung pendidikan inklusif dan diferensiasi metode pengajaran, pendekatan ini berpotensi meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa di berbagai lingkungan pendidikan.

#### **D. Perkembangan teknologi dan potensi integrasi AI dan AR/VR**

##### **1. Kemajuan Teknologi AI dan AR/VR dalam Sektor Pendidikan**

Perkembangan pesat dalam bidang Kecerdasan Buatan (AI) dan Augmented/Virtual Reality (AR/VR) telah menciptakan peluang baru dalam pendidikan. Dengan AI, sistem pembelajaran dapat beradaptasi untuk menyesuaikan materi dan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Di sisi lain, AR/VR memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif, sehingga siswa dapat menjelajahi konsep-konsep yang kompleks dalam lingkungan virtual yang nyata. Penggabungan AI dan AR/VR dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung pembelajaran kontekstual, dan memperdalam pemahaman melalui visualisasi yang kaya. Selain itu, teknologi ini juga memungkinkan pengumpulan data pembelajaran secara langsung, yang bisa digunakan untuk menganalisis dan memperbaiki metode pengajaran (Chaeruman, 2020).

2. Potensi Gabungan AI dan AR/VR dalam Proses Belajar

a) Pembelajaran yang Disesuaikan dan Personal

AI dapat mengkaji data interaksi siswa untuk menyesuaikan materi pelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar individu. Hal ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih pribadi dan berhasil (Siskarismawati, 2022; Chaeruman, 2023).

b) Pengalaman Belajar yang Menyeluruh

Dengan AR/VR, siswa dapat mengalami simulasi situasi nyata di lingkungan virtual, contohnya menjelajahi struktur molekul dalam kimia atau melakukan percobaan fisika tanpa risiko. Pengalaman ini bisa meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep secara mendalam (Siskarismawati, 2022; Chaeruman, 2023).

c) Analisis Pembelajaran

Gabungan AI dengan AR/VR memungkinkan pengumpulan dan analisis data pembelajaran secara langsung, memberikan informasi berharga bagi pengajar tentang perkembangan siswa dan efektivitas metode pengajaran (Siskarismawati, 2022; Chaeruman, 2023).

d) Pengembangan Keterampilan di Era Modern

Memanfaatkan teknologi ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan digital, yang sangat diperlukan dalam dunia kerja saat ini (Siskarismawati, 2022; Chaeruman, 2023).

3. Tantangan dan Aspek yang Perlu Diperhatikan

Meskipun integrasi AI dan AR/VR dalam sektor pendidikan menawarkan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti:

- a) Akses dan Infrastruktur: Ketersediaan perangkat yang memadai dan koneksi internet yang baik masih menjadi masalah di berbagai daerah.
- b) Pelatihan untuk Pengajar: Pendidik harus mendapatkan pelatihan yang cukup agar dapat mengintegrasikan teknologi ini dengan baik dalam proses belajar mengajar.
- c) Etika dan Privasi: Pengumpulan data siswa perlu memperhatikan aspek privasi dan etika dalam penggunaan data (Lampropoulus, 2025).

## **E. Gamifikasi sebagai bagian dari pendidikan personalisasi dan adaptif**

### 1. Gamifikasi dalam Pendidikan yang Personalisasi dan Adaptif

Perkembangan gamifikasi dalam bidang pendidikan telah melampaui sekadar menambah elemen permainan menjadi taktik yang lebih kompleks untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Dalam hal pembelajaran yang disesuaikan dan adaptif, gamifikasi dapat diubah agar sesuai dengan karakter individu setiap siswa, seperti gaya belajar, tingkat kemampuan, dan preferensi motivasi. Ini memberi kesempatan bagi pengalaman belajar yang lebih relevan serta efektif untuk masing-masing siswa (Chaeruman, 2020).

### 2. Menggabungkan Gamifikasi dengan Pembelajaran Personalisasi

Penelitian oleh Ibisu (2024) menciptakan sebuah model gamifikasi yang didasarkan pada kepribadian untuk sistem e-learning. Hasilnya menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan mengatur elemen gamifikasi agar sejalan dengan tipe kepribadian mereka. Selain itu, studi oleh Siskarismawati (2022) menyelidiki kemungkinan gamifikasi yang disesuaikan untuk mengatasi permasalahan keterlibatan dan motivasi dalam pendidikan pemrograman. Penyesuaian elemen seperti

leaderboard dan badges dilakukan berdasarkan selera masing-masing mahasiswa.

3. Menggabungkan Gamifikasi dengan Pembelajaran Adaptif

Pembelajaran adaptif memanfaatkan teknologi untuk mengatur materi dan laju belajar sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Memasukkan gamifikasi dalam konteks pembelajaran adaptif bisa meningkatkan efektivitas belajar dengan menghadirkan tantangan yang sesuai dengan level kemampuan siswa. Penelitian oleh Zourmpakis et al. (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi yang adaptif dalam pembelajaran sains memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional. Lebih jauh, penelitian oleh Sezgin & Yüzer (2022) menekankan bahwa pendekatan yang adaptif dan berbasis data dalam pengalaman belajar dapat memperbaiki keterlibatan serta hasil studi siswa.

4. Peran Kecerdasan Buatan dalam Personalisasi dan Adaptasi Gamifikasi

Kecerdasan buatan (AI) berkontribusi besar dalam mendukung gamifikasi yang disesuaikan dan adaptif. Dengan menganalisis data interaksi siswa, AI bisa mengubah elemen gamifikasi seperti tantangan dan hadiah agar sesuai dengan preferensi serta kebutuhan individu. Studi oleh Kurniawan (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran adaptif yang berbasis AI dapat menciptakan pendidikan yang dipersonalisasi dengan menyesuaikan materi, laju belajar, dan strategi pengajaran sesuai dengan ciri khas siswa.

5. Tantangan dan Hal-Hal yang Perlu Dipertimbangkan

Walaupun penggabungan gamifikasi dalam pendidikan yang disesuaikan dan adaptif memiliki banyak keuntungan, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan:

- a) Akses Teknologi: Ketersediaan alat dan koneksi internet yang baik masih menjadi masalah di beberapa daerah.
- b) Pelatihan Guru: Para pendidik perlu latihan yang cukup agar bisa mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam pembelajaran.
- c) Privasi Data: Pengumpulan serta analisis data siswa harus mengutamakan aspek privasi dan keamanan informasi.

#### **F. Gamifikasi dalam Pendidikan Karakter dan Soft Skills**

1. Penguatan Nilai melalui Sistem Penghargaan Naratif  
Gamifikasi di dalam pendidikan karakter memanfaatkan aspek permainan seperti poin, lencana, dan peringkat untuk memperkuat nilai seperti kerjasama, tanggung jawab, dan ketekunan. Dengan mengintegrasikan narasi yang kuat dalam sistem penghargaan, siswa terdorong untuk menghayati nilai-nilai tersebut dalam konteks yang lebih berarti. Contohnya, penelitian oleh Barokati & Wajdi (2022) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran STEM dapat meningkatkan kemampuan lunak yang signifikan seperti kolaborasi dan pemecahan masalah. Ini menunjukkan bahwa sistem penghargaan naratif merupakan alat yang efektif dalam menanamkan nilai karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti.
2. Simulasi Sosial Berbasis Game untuk Pengembangan Empati, Komunikasi, dan Kepemimpinan  
Simulasi sosial yang menggunakan game memberikan siswa kesempatan untuk mengalami berbagai peran serta situasi sosial yang rumit, sehingga membantu mereka mengasah empati, kemampuan komunikasi, dan kepemimpinan. Dengan berinteraksi dalam lingkungan virtual yang aman, siswa bisa belajar untuk memahami sudut pandang orang lain dan meningkatkan keterampilan interpersonal mereka. Sebuah penelitian oleh Sousa & Rocha (2017) menekankan bahwa pembelajaran berbasis game dapat memperkuat

keterampilan seperti manajemen tim dan kepemimpinan. Dalam menghadapi tantangan melalui simulasi, siswa belajar mengambil keputusan, bernegosiasi, dan memimpin kelompok dengan cara yang efektif.

### 3. Kolaborasi Gamifikasi dan Project-Based Learning dalam Membentuk Etika dan Identitas Siswa

Mengintegrasikan gamifikasi dengan pembelajaran berbasis proyek dapat membantu memperkuat etika dan identitas siswa. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sementara mereka menerima umpan balik serta penghargaan melalui elemen gamifikasi. Seperti yang diungkapkan dalam artikel di *The Recursive* (2025), penerapan PBL yang dikombinasikan dengan gamifikasi membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kerjasama, dan berpikir kritis. Melalui proyek-proyek tersebut, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga membangun nilai-nilai etika serta identitas pribadi mereka.

Gamifikasi dalam pendidikan karakter dan pengembangan soft skills memberikan pendekatan yang inovatif untuk menanamkan nilai-nilai penting dalam diri siswa. Dengan memanfaatkan sistem penghargaan naratif, simulasi sosial berbasis game, dan kolaborasi dalam pembelajaran berbasis proyek, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa secara holistik, baik dalam aspek kognitif maupun afektif (Susilo et al., 2022).

## **G. Tantangan Etis dan Pedagogis di Masa Depan**

### 1. Risiko Ketergantungan pada Motivasi Ekstrinsik

Salah satu hambatan utama dalam penerapan gamifikasi di pendidikan adalah kemungkinan siswa bergantung pada motivasi eksternal seperti poin, lencana, dan papan peringkat. Fenomena ini dijelaskan sebagai efek *overjustification*, di mana pemberian insentif dari luar dapat menurunkan motivasi internal

seseorang terhadap suatu aktivitas. Ketika siswa terlalu memperhatikan penghargaan yang datang dari luar, mereka mungkin kehilangan ketertarikan terhadap proses belajar itu sendiri, yang dapat berdampak buruk pada pemahaman dan ingatan materi pelajaran (Deci & Ryan, 1985; Nair et al., 2022).

2. Kekhawatiran terhadap Privasi Data dan Komersialisasi Sistem Pembelajaran

Gamifikasi sering kali melibatkan pengumpulan serta analisis data pengguna untuk menyesuaikan pengalaman pembelajaran. Meskipun demikian, praktik ini mengangkat isu mengenai privasi data siswa. Misalnya, dalam konteks pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR), data pribadi seperti tinggi badan, rentang lengan, dan informasi demografis dapat diambil tanpa sepengetahuan pengguna. Ini menciptakan risiko penyalahgunaan data dan pelanggaran privasi. Di samping itu, ada kekhawatiran bahwa sistem pembelajaran dengan gamifikasi dapat menjadi komersial, di mana data siswa digunakan untuk kepentingan pemasaran atau keuntungan lainnya tanpa persetujuan yang jelas. Ini memunculkan pertanyaan etis mengenai siapa yang memiliki dan mengontrol data pendidikan serta bagaimana data tersebut digunakan (Klock et al., 2023; O'Sullivan et al., 2021).

3. Kebutuhan akan Desain Gamifikasi yang Inklusif dan Tidak Bias

Desain gamifikasi yang tidak memperhatikan keberagaman siswa bisa menyebabkan pengalaman belajar yang tidak adil atau eksklusif. Contohnya, pemakaian elemen kompetitif seperti papan peringkat bisa mendorong sebagian siswa, tetapi bisa pula menimbulkan stres atau demotivasi bagi siswa lain yang tidak kompetitif. Selain itu, algoritma yang diterapkan dalam sistem gamifikasi bisa secara tidak sengaja memperkuat bias yang sudah ada, misalnya dengan memberikan rekomendasi yang tidak sesuai untuk kelompok siswa tertentu. Karena itu, penting untuk

menciptakan sistem gamifikasi yang inklusif, memperhatikan kebutuhan serta latar belakang semua siswa, dan memastikan bahwa algoritma yang digunakan bebas dari bias yang merugikan kelompok tertentu (Sustainability Directory, 2025; Wikipedia Contributors, 2024).

Walaupun gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, penting untuk memperhatikan tantangan etis dan pedagogis yang bisa muncul. Ketergantungan pada motivasi eksternal, kekhawatiran tentang privasi data, dan risiko bias dalam desain sistem adalah isu-isu yang harus ditangani dengan pendekatan yang hati-hati dan etis dalam merancang dan menerapkan gamifikasi di pendidikan.

## **H. Transformasi Peran Guru di Era Gamifikasi Masa Depan**

### **1. Guru Sebagai Perancang Pengalaman Belajar**

Dalam dunia digital dan penerapan game, posisi guru telah beralih dari sekadar penyampaian informasi ke peran sebagai perancang pengalaman belajar yang menyeluruh. Mereka tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga menciptakan ruang belajar yang interaktif, responsif, dan memotivasi siswa melalui elemen-elemen permainan seperti tantangan, cerita, dan umpan balik yang langsung. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan motivasi dari dalam diri, dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam (Panda, 2023; Dacre et al., 2021).

### **2. Kebutuhan Pelatihan Baru: Desain Gamifikasi, Pedagogi Bercerita, dan Teknologi Pendidikan yang Adaptif**

Untuk mendukung peran baru ini, guru perlu menjalani pelatihan dalam:

- a) Desain Gamifikasi: Memahami dasar-dasar desain permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menantang.

- b) **Pedagogi Bercerita:** Menggunakan cerita dalam penyampaian materi pelajaran, membangun hubungan emosional, dan meningkatkan daya ingat.
- c) **Teknologi Pendidikan yang Adaptif:** Menggunakan alat teknologi yang mampu menyesuaikan isi dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Prastowo & Ulfa, 2021; Wahid, 2017).

Pelatihan ini sangat penting untuk memastikan para guru dapat merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang sukses di era digital.

### 3. Kerja Sama Guru dengan Pengembang Konten dan Tim Teknologi

Pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan memerlukan kerja sama antara guru, pembuat konten, dan tim teknologi. Guru membawa wawasan pedagogis dan pemahaman mengenai kebutuhan siswa, sedangkan pembuat konten dan tim teknologi memiliki keahlian dalam desain game, pengembangan software, dan pengintegrasian teknologi. Kerja sama ini menjamin bahwa solusi gamifikasi yang dirancang relevan secara edukatif, menarik secara visual, dan berfungsi secara teknis. Penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi semacam ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa (Husna et al., 2023).

Perubahan peran guru di era gamifikasi ke depan mengharuskan adanya perubahan cara pandang dari penyampaian informasi menjadi perancang pengalaman belajar yang dapat berkolaborasi dan menyesuaikan diri. Dengan pelatihan yang tepat dan kerjasama lintas bidang, para guru mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif, inklusif, dan efektif, yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di abad ke-21.

## **I. Peran gamifikasi dalam pendidikan abad ke-21**

### **1. Permainan dalam Pendidikan di Abad ke-21**

Pendidikan pada abad ke-21 berfokus pada pengembangan kemahiran penting seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Untuk mencapai tujuan ini, gamifikasi yaitu cara menerapkan aspek permainan di luar konteks permainan telah menjadi metode yang inovatif dan sukses untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Chaeruman, 2020).

### **2. Keuntungan Gamifikasi dalam Pendidikan di Abad ke-21**

#### **a) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar**

Gamifikasi mampu menarik minat siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Unsur-unsur seperti poin, lencana, dan papan peringkat mendorong siswa untuk ikut serta secara aktif dan mencapai tujuan pembelajaran (Herliana & Marsofiyati, 2024).

#### **b) Mengasah Keterampilan di Abad ke-21**

Melalui tantangan dan permainan, siswa dapat memperkuat keterampilan penting seperti penyelesaian masalah, kerja sama dalam tim, dan komunikasi yang efektif. Gamifikasi mendorong siswa untuk berpikir kreatif serta bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran (Herliana & Marsofiyati, 2024).

#### **c) Mendukung Pembelajaran yang Disesuaikan dan Adaptif**

Dengan menggunakan teknologi, gamifikasi bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa, memungkinkan metode pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Ini membantu siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka (Herliana & Marsofiyati, 2024).

### 3. Tantangan dalam Menerapkan Gamifikasi

Meskipun gamifikasi membawa banyak keuntungan, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan:

- a) Desain yang Kurang Efektif: Penerapan gamifikasi yang tidak tepat dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran ke aspek permainan saja.
- b) Ketergantungan pada Penghargaan Eksternal: Bergantung terlalu banyak pada hadiah seperti poin dan lencana dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.
- c) Kesenjangan Akses Teknologi: Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang dibutuhkan untuk penerapan gamifikasi, yang dapat menimbulkan ketidaksetaraan dalam proses pembelajaran (Hollings et al., 2020; Zourmpakis et al., 2024).

Gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di abad ke-21 dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, agar manfaatnya maksimal, penting bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk merancang strategi gamifikasi yang tepat serta memperhatikan tantangan yang mungkin timbul saat menerapkannya.

## **J. Implikasi Kebijakan dan Dukungan Institusional**

### 1. Penggabungan Gamifikasi dalam Kebijakan Pendidikan Nasional dan Institusi

Untuk menerapkan gamifikasi dalam bidang pendidikan, dukungan kebijakan yang solid dari pemerintah dan institusi pendidikan sangat penting. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran digital yang fleksibel, termasuk media yang menggunakan gamifikasi, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran tersebut dapat dipadukan dengan alat ajar seperti modul, alur tujuan pembelajaran, serta proyek yang mendukung profil Pancasila bagi siswa. Selain itu, pemerintah juga

mengembangkan platform pembelajaran digital seperti Rumah Belajar yang memfasilitasi akses materi pembelajaran interaktif dan gamifikatif bagi guru dan siswa. Meskipun demikian, untuk mengintegrasikan gamifikasi dalam kebijakan pendidikan, masih diperlukan pedoman khusus agar penerapannya efektif dan merata di semua level Pendidikan (Kurniawan, 2023; Pusat Penelitian Kebijakan Kemdikbud; 2021).

## 2. Kebijakan Pendanaan untuk Riset dan Inovasi dalam Pembelajaran Gamifikatif

Agar inovasi dalam pembelajaran gamifikatif dapat berkembang, kebijakan pendanaan yang mendukung penelitian dan pengembangan di area ini menjadi sangat penting. Pemerintah dapat menawarkan dana hibah atau insentif untuk institusi pendidikan dan peneliti yang menciptakan media pembelajaran gamifikatif yang baru dan efisien. Pendanaan dapat diarahkan kepada:

- a) Pengembangan platform gamifikasi yang sesuai dengan aturan kurikulum nasional.
- b) Pelatihan bagi guru untuk mendesain dan menerapkan strategi gamifikasi.
- c) Penelitian yang mengevaluasi seberapa efektif gamifikasi dalam meningkatkan pembelajaran siswa (Fidiastuti et al., 2022 ).

Dengan adanya dukungan finansial, diharapkan akan ada lebih banyak inovasi dalam pendidikan yang dapat menyempurnakan kualitas pengajaran secara keseluruhan.

## 3. Standarisasi Praktik Gamifikasi dan Penilaian Kualitas Penerapannya

Penting untuk melakukan standarisasi dalam praktik gamifikasi guna menjamin bahwa penerapannya konsisten dan efektif di berbagai konteks pendidikan. Standar ini dapat mencakup:

- a) Prinsip Desain Gamifikasi: Memastikan elemen gamifikasi yang tepat digunakan, seperti poin,

lencana, dan tantangan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.

- b) Keselarasan dengan Kurikulum: Menjamin konten gamifikasi menyatu dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ada di kurikulum.
- c) Penilaian dan Umpan Balik: Menyusun cara untuk mengevaluasi bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memberikan umpan balik untuk perbaikan yang berkesinambungan (Mukarromah & Agustina, 2021; UNICEF Indonesia, 2021).

Untuk menilai kualitas penerapan gamifikasi, penelitian tindakan kelas, survei kepuasan siswa, dan analisis data hasil belajar dapat dilakukan. Hasil dari penilaian ini dapat digunakan untuk memperbaiki strategi gamifikasi dan memastikan pendekatan ini memberi manfaat terbesar bagi siswa.

#### **K. Visi Pendidikan Masa Depan: Belajar sebagai Petualangan**

1. Perubahan Paradigma: Pembelajaran Sebagai Proses yang Menyenangkan, Eksploratif, dan Personalisasi  
Secara tradisional, pembelajaran sering kali bersifat satu arah dan berfokus pada guru. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi dan pemahaman baru mengenai cara belajar, pendekatan ini mulai berubah menjadi lebih eksploratif dan menyenangkan. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan ke dalam konteks di luar permainan, terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menyajikan tantangan, hadiah, dan umpan balik yang langsung, gamifikasi menjadikan pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Salamah, 2023; Kumparan, 2024; Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni UPI, 2024).
2. Visi Sekolah dan Universitas sebagai "*Learning Quest Spaces*"

Institusi pendidikan masa depan diharapkan dapat berubah menjadi "ruang petualangan belajar. " Dalam konsep ini, siswa tidak hanya menerima informasi melainkan juga aktif terlibat dalam perjalanan belajar yang diatur seperti petualangan, lengkap dengan misi, tantangan, serta cerita yang menarik. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengasah keterampilan abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan kreativitas (Alcock, 2025).

3. Peran Gamifikasi dalam Mendukung Visi Indonesia Emas 2045 dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Berkualitas

Visi Indonesia Emas 2045 menetapkan Indonesia sebagai negara maju dengan sumber daya manusia berkualitas. Untuk mencapai cita-cita ini, sistem pendidikan perlu menghasilkan individu yang adaptif, inovatif, dan memiliki daya saing yang tinggi. Gamifikasi dapat berkontribusi signifikan dengan menciptakan suasana belajar yang memotivasi dan penuh tantangan, sehingga mendorong siswa untuk terus belajar dan berkembang. Melalui integrasi teknologi dan pendekatan pembelajaran yang inovatif, gamifikasi dapat membantu mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan global (Nagwekar, 2025).

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. Al, & Fitrasah, R. (2021). Pembelajaran Daring Interaktif Melalui Quizizz. Dalam Senarai Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia. (hlm. 121–152). Samudra Biru.
- Agustini, K. dkk (2024) PENINGKATAN KOMPETENSILITERASI DIGITAL GURU MELALUI GAMIFIKASI KONTEN BELAJAR DALAM MENGEMBANGKAN BAHAN PEMBELAJARAN, SENANDIMAS : Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 9, 1213-1220.
- Al Adawiyah, A. (2022). Training of Gamified Online Learning for Teachers Through Quizizz. *AJAD : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.35870/ajad.v2i2.73>
- Alcock, H. (2025). Level Up Your Classroom: Gamifying the Project-Based Learning Experience. LinkedIn Pulse.
- Aldemir, T., Celik, B., & Kaplan, G. (2018). A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. *Computers in Human Behavior*, 78, 235–254. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2017.10.001>
- Alfares, N. S. (2025). Investigating the Efficacy of Wordwall Platform in Enhancing Vocabulary Learning in Saudi EFL Classroom. *International Journal of Game-Based Learning*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.367870>
- Alim, N., Linda, W., Gunawan, F., & Md Saad, M. S. (2019). THE EFFECTIVENESS OF GOOGLE CLASSROOM AS AN INSTRUCTIONAL MEDIA: A CASE OF STATE ISLAMIC INSTITUTE OF KENDARI, INDONESIA. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(2), 240–246. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7227>
- Andi Fitriani Djollong, dkk (2023), Pendidikan Era Digital, Makassar: Penerbit Mitra Ilmu
- Ariati, S. D. & Iswahyuni (2023) Students' Perceptions Towards the Application of Gamification in English Class, *ELLITE : Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 8(1), 20-28
- Aris Triwahyu Febriansa, dkk (2024), Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 14 No. 2, 177-186, <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>

- Atabek, Oguzan (2019) CHALLENGES IN INTEGRATING TECHNOLOGY INTO EDUCATION, *Turkish Studies : Information Technologies and Applied Sciences*, 14(1), 01-19.
- Atikah Zahrani Purba, dkk (2024), Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa, *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, Vol.1 No.5, e-ISSN: 3031-0946, <https://malaqbipublisher.com/index.php>
- Azzouz Boudadi, N., & Gutiérrez-Colón, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The EuroCALL Review*, 28(1), 40. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.12974>
- Bailey, G. D. (1992). Wanted: A road map for understanding integrated learning systems. *Educational Technology*, 32(9), 3-5.
- Baker, R. S. J. d., D'Mello, S. K., Rodrigo, M. M. T., & Graesser, A. C. (2010). Better to be frustrated than bored: The incidence, persistence, and impact of learners' cognitive-affective states during interactions with three different computer-based learning environments. *International Journal of Human-Computer Studies*, 68(4), 223-241. <https://doi.org/10.1016/J.IJHCS.2009.12.003>
- Bandura, A. (1977). *\*Social Learning Theory\**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Barokati, N., & Wajdi, M. B. N. (2022). Gamification: An Effective Strategy for Developing Soft Skills and STEM in Students. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 14(1), 663-676.
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *\*Psychological Bulletin*, 117\*(3), 497-529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>
- Bayu Rima Aditya, dkk (2023), Analisis Kualitatif Elemen Gamifikasi Dalam Games Berbasis ICT Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* Vol. 10, No. 4, hlm. 725-730 p-ISSN: 2355-7699 e-ISSN: 2528-6579, <https://doi.org/10.25126/jtiik.2024106285>

- Boom-Cárcamo, E. dkk (2024) Gamification and problem-based learning (PBL): Development of creativity in the teaching-learning process of mathematics in university students. *Thinking Skill and Creativity*, 53, 101614
- Brookhart, S. M. (2017). *\*How to give effective feedback to your students\** (2nd ed.). ASCD.
- Bruner, J. (1996). *\*The culture of education\**. Harvard University Press.
- Buele, J., & Palacios, G. (2023). Gamification in Inclusive Education for Children with Disabilities: Global Trends and Approaches - A Bibliometric Review. ResearchGate.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 1, 50–57.
- Chaeruman, U. A. (2020). *Digitalisasi Pendidikan Berbasis Teknologi Abad 21*. Jakarta: Penerbit Teknologi Pendidikan.
- Chaeruman, U. A. (2023). *Digitalisasi Pendidikan Berbasis Teknologi Abad 21 (AI, AR, VR, IoT, Blockchain, Drones, Gamification, Machine Learning, Robotics, 3D Printing)*. ResearchGate.
- Coates, H., James, R., & Baldwin, G. (2005). A critical examination of the effects of learning management systems on university teaching and learning. *Tertiary Education and Management*, 11(1), 19–36.  
<https://doi.org/10.1080/13583883.2005.9967137>
- Costa, C. J., Aparicio, J. T., Aparicio, M., & Aparicio, S. (2024). Gamification and AI: Enhancing User Engagement through Intelligent Systems. arXiv preprint arXiv:2411.10462.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *\*Flow: The psychology of optimal experience\**. Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *\*Finding flow: The psychology of engagement with everyday life\**. Basic Books.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *\*Flow: The psychology of optimal experience\** (2nd ed.). Harper Perennial Modern Classics.
- Da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & De Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48–63.  
<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2015.11.021>

- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 3–8. <https://doi.org/10.1016/J.IHEDUC.2011.06.002>
- Dacre, N., Gkogkidis, V., & Jenkins, P. (2021). Co-Creation of Innovative Gamification Based Learning: A Case of Synchronous Partnership. arXiv preprint arXiv:2103.13273.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *\*Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior\**. Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *\*Intrinsic motivation and self-determination in human behavior\**. Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *\*Psychological Inquiry*, 11\*(4), 227–268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *\*Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 49\*(3), 182–185. <https://doi.org/10.1037/a0012801>
- Deka, D., U., Heca, A., B., P., Isnaini Zulfa Rakhmania, Ika Reva Lailatul Candra, & Ilda Duwi Rahmawati. (2021). *Gamifikasi: Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran*. Penerbit Teknologi Pendidikan.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *\*Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference\**, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining" gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 9–15.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “Gamification”. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9–15.
- Diana Ariani (2020), Gamifikasi untuk Pembelajaran, JPI, Vol.03 No.02 H. 144-149, <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36.
- Ding, L. (2019). Applying gamifications to asynchronous online discussions: A mixed methods study. *Computers in Human Behavior*, 91, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.022>
- Direktorat Kemahasiswaan dan Alumni UPI. (2024). Pendidikan Tinggi Menuju Indonesia Emas 2045.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Dweck, C. S. (2006). *\*Mindset: The new psychology of success\**. Random House.
- Dwi Novita Sari & Ahmad Rifqy Alfiyan (2023), Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review, UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Volume 1, No 1, (43-52) E-ISSN: 3021-7067, <https://doi.org/10.30812>
- Egan, K. (1986). *\*Teaching as story telling: An alternative approach to teaching and curriculum in the elementary school\**. University of Chicago Press.
- Eko Gondo Saputro (2024), Gamifikasi dalam Pendidikan Nonformal, Membawa Elemen Permainan ke Dalam Kelas, Kompasiana, <https://www.kompasiana.com/saputroeko>
- Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). GAMIFICATION AND LEARNING: A REVIEW OF ISSUES AND RESEARCH. 11(3).
- Fidiastuti, D., et al. (2022). Efektivitas Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Indonesia*, 3(2), 55-65.

- Filsecker, M., dkk (2014) A multilevel analysis of the effects of external rewards on elementary students' motivation, engagement and learning in an educational game, *Computer and Education an International Journal*, 75, 136-148.
- Fitriani, R., & Sumarni, T. (2021). Peluang dan Tantangan Gamifikasi dalam Pembelajaran Digital di Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 91–102.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Glyn Burt (2024), Gamification, Game-based Learning and Serious Games – what's the difference?, Grendel Games, <https://grendelgames.com/gamification-game-based>
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701-721. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Groening, C., & Binnewies, C. (2019). “Achievement unlocked!” - The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 97, 151–166. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2019.02.026>
- Guardia, J. J., Del Olmo, J. L., Roa, I., & Berlanga, V. (2019). Innovation in the teaching-learning process: the case of Kahoot! *On the Horizon*, 27(1), 35–45. <https://doi.org/10.1108/OTH-11-2018-0035>
- Hakim, L. (2022, Desember 8). Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan. PPG Kemendikdasmen. <https://ppg.dikdasmen.go.id/news/peranan-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence-dalam-pendidikan>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Handayani, D. (2021). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Inovasi Peran Guru di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 12–19.
- Hasanbasri, dkk (2023), Sumber Daya Teknologi Terhadap Pelaksanaan Kurikulum di Era Digital, *Al Mikraj – Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, <https://doi.org/10.37680>
- Hastuti, S.P. & Sriyanto (2023) Respon Siswa Terhadap Penggunaan Gamifikasi dengan Classpoint pada Pembelajaran Berbasis Proyek Materi Geografi Keragaman Budaya Indonesia, *Proceeding Series on Social Science and Humanity*, 10, 133-138.
- Hatta Saputra, dkk (2023), Manajemen Perubahan Kurikulum di Era Digital, Jakarta: Bintang Semesta Media
- Hattie, J. (2012). *\*Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning\**. Routledge.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *\*Review of Educational Research*, 77\*(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hattie, J., & Yates, G. C. R. (2014). *\*Visible learning and the science of how we learn\**. Routledge.
- Haven, K. (2007). *\*Story proof: The science behind the startling power of story\**. Libraries Unlimited.
- Haykal Syuhada, dkk (2024), Pengembangan Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika SD Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab Volume 9 No.1 Hal : 1-14 ISSN CETAK: 2477-2062 ISSN ONLINE: 2502-891X*, <https://pdfs.semanticscholar.org/2d85>
- Hendri, H., & Lourensius, F. (2021). Penerapan Konsep E-Learning Dengan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Processor*, 16(1), 1.
- Heni Jusuf (2016), Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal TICOM Vol. 5 No.1*, <https://www.researchgate.net/profile>

- Horita, S. I. M. dkk (2025) Leveling up engagement: gamification's role in creating immersive online events. *Smart Learning Environment*. 12(33),
- Husna, A., et al. (2023). Tren Teknologi & Media Dalam Pendidikan Masa Depan. *Jurnal Kirana*, 10(1), 1-10.
- I Wayan Widiana (2022), Game Based Learning dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar, *Jurnal Edutech Undiksha Volume 10, Number 1*, pp. 1-10 P-ISSN: 2614-8609 E-ISSN: 2615-2908, <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Ibisu, A. E. (2024). Development of a Gamification Model for Personalized E-learning. arXiv preprint arXiv:2404.15301.
- Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of education and social sciences*, 3(1), 12–18. [https://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3\\_35.pdf](https://jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3_35.pdf)
- Indrayani, S., & Sukaesih, I. (2022). The use of Google Classroom in teaching writing skills. *Journal of Applied Studies in Language*, 6(1), 1–7.
- Irnawati, R.D. dkk. (2024) Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta : Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 7(1), 82-88.
- Ishaq, K. & Alvi, A. (2023) Personalization, Cognition, and Gamification-based Programming Language Learning: A State-of-the-Art Systematic Literature Review. *Computer and Society*
- Jack, Eilidh. dkk (2024) Exploring the impact of gamification on engagement in a statistics classroom. *Information and Inference : A Journal of the IMA*, 1-14
- Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (1999). \*Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances\*. *Human Kinetics*.
- Jayawardana, H. B. A. (2024) Strategi Inovatif Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2), 159-165

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *\*Joining together: Group theory and group skills\** (10th ed.). Pearson.
- Jonassen, D. H., & Hernandez-Serrano, J. (2002). Case-based reasoning and instructional design: Using stories to support problem solving. *\*Educational Technology Research and Development*, 50\*(2), 65-77. <https://doi.org/10.1007/BF02504994>
- Jose, B. dkk (2024) The ghost effect: how gamification can hinder genuine learning, *Frontiers in Education*, 9:1474733
- Joshi, N., & Joshi, M. (2024). Gamified AI-Driven Assessments. *Journal of Scientific and Engineering Research*, 11(11), 108-114.
- Jurubescu, T. (2008). Learning content management systems. *Revista Informatica Economica*, 4(48), 91-94. <https://revistaie.ase.ro/content/48/JURUBESCU%20Tache.pdf>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6. [https://www.researchgate.net/profile/Heni-Jusuf/publication/320920734\\_Penggunaan\\_Gamifikasi\\_dalam\\_Proses\\_Pembelajaran\\_Heni\\_Jusuf\\_Perangkingan\\_Usability\\_Website\\_menggunakan\\_Metode\\_Multiple\\_Criteria\\_Decision\\_Analysys\\_Riska\\_Hanifah\\_Pengaruh\\_Adopsi\\_ASTRA\\_Dealer\\_Management\\_S/links/5a02790d0f7e9b68874b0f9f/Penggunaan-Gamifikasi-dalam-Proses-Pembelajaran-Heni-Jusuf-Perangkingan-Usability-Website-menggunakan-Metode-Multiple-Criteria-Decision-Analysys-Riska-Hanifah-Pengaruh-Adopsi-ASTRA-Dealer-Management-S.pdf#page=5](https://www.researchgate.net/profile/Heni-Jusuf/publication/320920734_Penggunaan_Gamifikasi_dalam_Proses_Pembelajaran_Heni_Jusuf_Perangkingan_Usability_Website_menggunakan_Metode_Multiple_Criteria_Decision_Analysys_Riska_Hanifah_Pengaruh_Adopsi_ASTRA_Dealer_Management_S/links/5a02790d0f7e9b68874b0f9f/Penggunaan-Gamifikasi-dalam-Proses-Pembelajaran-Heni-Jusuf-Perangkingan-Usability-Website-menggunakan-Metode-Multiple-Criteria-Decision-Analysys-Riska-Hanifah-Pengaruh-Adopsi-ASTRA-Dealer-Management-S.pdf#page=5)
- Kapp, K. M. (2007). Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers. *Global Business and Organizational Excellence*, 26(5), 22-37. <https://doi.org/10.1002/joe.20162>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Katz, B., dkk (2018) The effect of monetary compensation on cognitive training outcomes, *Learning and Motivation*, 63, 77-90
- Khairuddin Nisa, dkk (2017), Reka Bentuk Gamifikasi Pembelajaran Geografi Berasaskan Permainan Geoplay,

- Geografi Vol. (5), No. (1), (2017), 46-61 © Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris, 2017 ISSN 2289-4470 /eISSN 2462-2400, <https://ir.upsi.edu.my/files/docs/2020>
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). PENGEMBANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 7(1), 194–214.
- Klock, A. C. T., Santana, B. S., & Hamari, J. (2023). Ethical Challenges in Gamified Education Research and Development: An Umbrella Review and Potential Directions. *arXiv preprint arXiv:2309.14918*.
- Kohn, A. (1993). \*Punished by rewards: The trouble with gold stars, incentive plans, A's, praise, and other bribes\*. Houghton Mifflin.
- Krashen, S. (1982). Principles and practice in second language acquisition.
- Kumparan. (2024). Membangun Pendidikan, Menuju Visi Indonesia Emas 2045.
- Kurniawan, D. (2023). Kurikulum Merdeka dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Elementeris*, 5(1), 26-35.
- Kurniawan, H., Supriyono, S., Tursilowati, T., & Kustiningsih, I. J. (2022). Action Research: CPA Math Word Wall Group Competition to Improve Conceptual Understanding in Algebra Problem Solving Activities. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220103.051>
- Kurniawan, W. (2025). Model Pembelajaran Adaptif Berbasis Kecerdasan Buatan untuk Mewujudkan Pendidikan yang Terpersonalisasi. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 10(2), 45-60.
- Kurniawan, W. Y. dkk (2025) IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION-BASED MEDIA AND ITS IMPLICATIONS FOR COLLABORATIVE LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pedagogia : Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. 16(02), 137-144
- Kwemoi, K. C. (2024). The Integration of Virtual Reality and Gamification in Education.
- Lampropoulos, G. (2025). Combining Artificial Intelligence with Augmented Reality and Virtual Reality in Education: Current

- Trends and Future Perspectives. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9(2), 11.
- Lan, D. H. & Oanh, V. T. K. (2024) Exploring the Factors Influencing Lecturers' Reluctance to Integrate Tailored Digital Gamification, *Psychological Science and Education*, 29(6), 67-80
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Landers, R. N. (2019). Gamification Misunderstood: How Badly Executed and Rhetorical Gamification Obscures Its Transformative Potential. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 137–140.  
<https://doi.org/10.1177/1056492618790913>
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769–785. <https://doi.org/10.1177/1046878114563662>
- Legowo, Y. A. S, dkk (2024) Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1-11
- Lopez, C. E., & Tucker, C. S. (2019). The effects of player type on performance: A gamification case study. *Computers in Human Behavior*, 91, 333–345.  
<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2018.10.005>
- Ma, Q. dkk (2014) The dark side of monetary incentive: How does extrinsic reward crowd out intrinsic motivation, *Cognitive neuroscience and neuropsychology*, 194-198
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/13742>
- Maki, P. L. (2023). *Assessing for Learning*. Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781003443056>
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: a simple introduction*. Andrzej Marczewski.
- Marni, dkk (2024), *Peran dan Tantangan Profesi Pendidik di Era Digital*, Kota Medan: Penerbit Media Penerbit Indonesia

- Marpaung, D. A., & Kemala S, S. D. (2023). Implementation of The PjBL Learning Model Through Google Classroom in Learning to Write Procedure Texts During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 4(1), 297–304. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.04.01.28>
- Martin-Kara, M. A. dkk (2025) Boosting engagement and learning in the economic analysis of chemical processes through gamification. *Education for Chemical Engineers*, 51, 79-86
- Marzano, R. J., & Pickering, D. J. (2010). *\*The highly engaged classroom\**. Marzano Research.
- Maximus Gorky Sembiring (2024), *Menjadi Guru Virtual Era Digital*, Pamulang: Penerbit Universitas Terbuka
- McCarthy, J. (2015). *Gamifying Your Class to Meet the Needs of All Learners*. Edutopia.
- McGill, T. J., & Klobas, J. E. (2009). A task–technology fit view of learning management system impact. *Computers & Education*, 52(2), 496–508. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.10.002>
- Mei, A. P. S. & Surat, S. (2024) Tinjauan Sistematis Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi, *Malaysian Journal Of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(12), 125-136
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Opwis, K., & Tuch, A. N. (2013). Do points, levels and leaderboards harm intrinsic motivation? *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*, 66–73. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583017>
- Miltenberger, R. G. (2016). *\*Behavior Modification: Principles and Procedures\**. Cengage Learning.
- Mitchell, R. dkk (2020) Gamification and the impact of extrinsic motivation on needs satisfaction: Making work fun?, *Journal Of Business Research*, 323-330
- Mohammed, M. dkk (2024) Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment. *Simulation and Gaming*, 55(4), 600-635
- Mohzana, M. (2023). Evaluation of the Use of Gamification in Language Learning for Students in Indonesia. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 1(4), 275–288.

<https://www.journal.ypidathu.or.id/index.php/ijlul/article/view/681/804>

- Mudiana, I. G. N. K., dkk (2022) PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN GAMIFIKASI TERHADAP EFIKASI DIRI DAN HASIL BELAJAR IPA SEKOLAH DASAR, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Putra Bakti*. 9(2), 386-396.
- Mukarromah, L., & Agustina, E. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5(1), 45-52.
- Mulyadi, A. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(1), 45-52.
- Mustika, dkk (2021), *Pembelajaran Digital*, Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada
- Nagwekar, A. (2025). *Gamification in Personalized Learning: Transforming Education*. LinkedIn Pulse.
- Nagwekar, D. (2025). *Gamification in Personalized Learning: Transforming Education Through Engagement*. LinkedIn.
- Nah, F. F. H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of Education: A Review of Literature. *International Conference on HCI in Business*, 401-409.
- Nair, V., Garrido, G. M., Song, D., & O'Brien, J. F. (2022). Exploring the Privacy Risks of Adversarial VR Game Design. *arXiv preprint arXiv:2207.13176*.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. In S. J. Lopez & C. R. Snyder (Eds.), *Oxford handbook of positive psychology\** (2nd ed., pp. 195-206). Oxford University Press.
- Nasarudin, dkk (2024), *Pembelajaran Era Digital*, Sumatera Barat: Penerbit Afasa Pustaka
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Development of Gamification-Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Orbital: The Electronic Journal of Chemistry*, 116-122. <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Nicholson, S. (2015). A RECIPE for Meaningful Gamification. Dalam *Gamification in Education and Business* (hlm. 1-20).

- Springer International Publishing.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1)
- Niemiec, C. P., & Ryan, R. M. (2009). Autonomy, competence, and relatedness in the classroom: Applying self-determination theory to educational practice. *\*Theory and Research in Education*, 7\*(2), 133–144.  
<https://doi.org/10.1177/1477878509104318>
- Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2023). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).
- Noralia Purwa Yunita & Richardus Eko Indrajit (2022), *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Main Game*, Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Noven Indra Prasetya & Shofiya Syidada (2025), Integrasi Serious Games dalam Pengembangan Platform Pembelajaran Pemrograman, *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1) 12-26, <https://doi.org/10.51454/decode>
- Nunuk Wahyuningtyas, dkk (2017), Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Serious Games (Games Education) untuk Belajar Menulis, *Jatisi*, Vol.4 No.1, ISSN: 2407-4322, <https://doi.org/10.35957/jatisi.v4i1.84>
- Nur Azwah, dkk (2025), Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Azwah et al., (2025). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10 (1): 625 – 633 DOI: ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (Online): 2620-8326, <https://jipp.unram.ac.id>
- Nuraini, D., & Fajrin, R. A. (2021). Implementasi Gamifikasi Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 105–116.
- Nurjannah, dkk (2021), Efektivitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika, *JURNAL MathEdu (Mathematic Education*

- Journal), Vol.4 No.2, ISSN. 2621-9832, <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Oblinger, D. G. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 2004(1), 10. <https://doi.org/10.5334/2004-8-oblinger>
- Olsson, M. E. (2022) Teachers' Perception of Gamification as a Teaching Design, *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 53, 70-100.
- O'Sullivan, D., Stavarakakis, I., Gordon, D., Curley, A., Tierney, B., Murphy, E., Collins, M., & Becevel, A. (2021). You Can't Lose a Game If You Don't Play the Game: Exploring the Ethics of Gamification in Education. *Infonomics Society*.
- Pahlevi, R. & Mulyati, S. (2025) Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 174-186
- Panda, R. (2023). Gamification and Educational Technology in Teacher Training: Opportunities and Challenges. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 5(9), 1-7.
- Pavlov, I. P. (1927). *\*Conditioned Reflexes\**. Oxford: Oxford University Press.
- Piaget, J. (1950). *\*The Psychology of Intelligence\**. London: Routledge.
- PolyGloT: A Personalized and Gamified eTutoring System. (2022). arXiv preprint [arXiv:2210.15256](https://arxiv.org/abs/2210.15256).
- Prastowo, A., & Ulfa, M. (2021). Transformasi Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 45-52.
- Prayogi, M. A. (2022). Peran Guru sebagai Game Designer dalam Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 87–96.
- Priyaadharshini, M., & Maiti, M. (2025). Learning Analytics: Gamification in Flipped Classroom for Higher Education. *Journal of Engineering Education Transformations*, 37(1), 106–119.
- Purba, A. Z. dkk (2024) Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal*

- Journal : Journal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan, 1(5), 299-305
- Purba, L. S. L. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2).
- Pusat Penelitian Kebijakan Kemdikbud. (2021). Platform Pembelajaran Digital dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/54622/1/11160183000046%20%20FANNY%20MESTYAN%20PUTRI%20WATER%20MARK.pdf>
- R Y Carolus & A Gormantara (2022), Penerapan Gamification dalam Bidang Pendidikan Formal dan Nonformal: Survey Paper, *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi Vol.2 No.2*,
- Rahim, M., Mohamed, L. A., & Haq, S. ul. (2024). Investigating the Perceptions of Primary School Students on Gamification-based Learning in Mathematics: A Descriptive Survey Study. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 12(3), 2521–2534. <https://doi.org/10.52131/pjhss.2024.v12i3.2454>
- Rahmawati, S. (2020). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 125–134.
- RAMADHANI, R., UMAM, R., ABDURRAHMAN, A., & SYAZALI, M. (2019). The Effect of Flipped-Problem Based Learning Model Integrated With LMS-Google Classroom for Senior High School Students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137–158. <https://doi.org/10.17478/jegys.548350>
- Reiners, T., & Wood, L. C. (Eds.). (2015). *Gamification in Education and Business*. Springer.

- Research on the Influence of AI and VR Technology for Students' Concentration and Creativity. (2022). PMC.
- Ribeiro, L. A., da Silva, T. L., & Mussi, A. Q. (2018). Gamification: a methodology to motivate engagement and participation in a higher education environment. *International Journal of Education and Research*, 6(4), 249–264. <https://ijern.com/journal/2018/April-2018/21.pdf>
- Rita Karmila Sari & Siti Nurani (2021), Quizizz atau Kahoot!: Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, *JURNAL JURDIKBUD Vol 1 No.3 Hal 78-86 P-ISSN: 2809-7181 E-ISSN: 2809-7173*, <https://www.academia.edu/download>
- Rizqullah, N. W., Rizqaarafi, A. M. Z., Ar Ridlo, H. I., Budiman, D. P., Saputra, A. D., & Atmaja, P. W. (2022). Efektivitas Gamifikasi dalam Sistem Informasi Perkuliahan. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(2).
- Rodriguez-Escobar, C., Cuevas-Lepe, J., & Maluenda-Parraguez, L. (2023). Assessing the Effectiveness of Wordwall.net as a Vocabulary Learning Tool: Pre-Service EFL Teachers' Perspectives. *Journal of Education and Practice*. <https://doi.org/10.7176/JEP/14-31-04>
- Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid (2017), Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan, *academia.edu*, <https://www.academia.edu/download/51955163>
- Rusli, R., Hashim, F., Mohd Akhir, N., & Nasrudin, N. (2023). LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) PREFERENCE AMONG MALAYSIAN EDUCATORS: A COMPARISON BETWEEN GOOGLE CLASSROOM AND MICROSOFT TEAMS. *Asian People Journal (APJ)*, 6(2), 212–228. <https://doi.org/10.37231/apj.2023.6.2.527>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *\*Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness\**. Guilford Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *\*Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness\**. Guilford Press.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112.
- Sajja, R., Sermet, Y., Cikmaz, M., Cwiertny, D., & Demir, I. (2023). Artificial Intelligence-Enabled Intelligent Assistant for

- Personalized and Adaptive Learning in Higher Education. arXiv preprint arXiv:2309.10892.
- Salamah, A. (2023). Pendidikan Sebagai Fondasi Kunci Menuju Masa Depan Gemilang Indonesia Emas 2045.
- Saleem, A. N., Noori, N. M., & Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139–159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Sandra Desi Caesarea (2022), Pendidikan Formal, Non Formal, dan Informal, Kompasiana, <https://www.kompas.com/edu>
- Sandra Taufik Hidayat, dkk (2024), Pedagogi Kontemporer: Inovasi Pembelajaran dan Integrasi Kurikulum Digital, Jawa Tengah: Penerbit Eureka Media Aksara
- Saputro, D. A., & Hidayah, R. (2020). Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 32–41.
- Sari (2024), Gamifikasi: Definisi, Sejarah, Manfaat, dan Contoh Penerapannya, srwr, <https://srwr.com/apa-itu-gamifikasi>, diakses pada 5 Juni 2025, Pkl. 13.29 WIB
- Sawyer, R. K. (2012). *\*Explaining creativity: The science of human innovation\** (2nd ed.). Oxford University Press.
- Schank, R. C. (1990). *\*Tell me a story: A new look at real and artificial memory\**. Charles Scribner's Sons.
- Seixas, Luma da Rocha, dkk (2016) Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behaviors* 58, 48-63
- Sezgin, S., & Yüzer, T. V. (2022). Using an Adaptive Learning Tool to Improve Student Performance and Engagement. *Smart Learning Environments*, 9(1), 1-15.
- Sheldon, L. (2011). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. Cengage Learning.
- Shernoff, D. J., Csikszentmihalyi, M., Schneider, B., & Shernoff, E. S. (2003). Student engagement in high school classrooms from the perspective of flow theory. *\*School Psychology Quarterly*, 18\*(2), 158–176. <https://doi.org/10.1521/scpq.18.2.158.21860>
- Siskarismawati, S. (2022). Mengenal Teknologi AI, AR, dan VR sebagai Media Pembelajaran. Kompasiana.

- Siti Rohani binti Jasni, dkk (2019), Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, SeFPIA, ISSN: 2232-1047 eISSN: 0127-8886, <https://doi.org/> <https://www.researchgate.net>
- Skinner, B. F. (1938). *\*The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis\**. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Skinner, B. F. (1953). *\*Science and Human Behavior\**. New York: Macmillan.
- Soesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., Susanti, S. S., Brata, D. P. N., Walukow, D. S., Meirista, E., Hasan, M., Yuniwati, I., Fauzi, A., & Simarmata, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0 (1 ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Sousa, M. J., & Rocha, Á. (2017). Game-Based Learning Contexts for Soft Skills Development. ResearchGate.
- Srimuliyani (2023), Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas, EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Yayasan Almahmudi Bin Dahlan E-ISSN: 3031-0709, <https://doi.org/10.70437>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 1(1), 29–35. <https://j-edu.org/index.php/edu/article/view/2/4>
- Srimulyani (2023) Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, 1(1), 29-35
- Stapleton-Corcoran, E. (2023). Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Center for the Advancement of Teaching Excellence at the University of Illinois Chicago. <https://teaching.uic.edu/blooms-taxonomy-of-educational-objectives/>
- Suliono, S., Astuti, I., & Afandi. (2023). Persepsi Peserta Didik Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran Kimia di SMA Santo Paulus Pontianak. PENDIPA Journal of Science Education, 7(1), 58–63. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.1.58-63>
- Sulistyo, S. T., & Fitriani, R. (2021). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital. Jurnal

- Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia *Metalingua*, 6(1), 47–56.
- SUPARMINI, K., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Susanto, H., & Nugroho, M. A. (2020). Pengembangan Gamifikasi dalam Pembelajaran Berbasis TIK di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123–134.
- Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., & Yuningsih, Y. (2022). Character Education Trend in Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 180–188.
- Sustainability Directory. (2025). What Are The Ethical Challenges Of Gamified Learning?.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive science*, 12(2), 257–285.
- Syeda Hira Fatima Naqvi, J. A. F. H. C. . (2023). AN INVESTIGATION INTO STUDENT PERCEPTIONS: THE GAMIFICATION OF E-LEARNING SYSTEMS. *Pakistan Journal of Educational Research*, 6(2). <https://doi.org/10.52337/pjer.v6i2.878>
- Szabo, M. (2002). Cmi theory and practice: Historical roots of learning managment systems. *eLearn: World Conference on EdTech*, 929–936. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11528-007-0023-y.pdf>
- The Recursive. (2025). Game-Based Learning Meets the AI Era: Vizipedia's Playbook for Future-Proof Skills.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah geometri analitik bidang melalui aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326.
- Ulhaque, M.I.Z. dkk. (2024) Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 58-70
- Umar (2024), *Komunikasi Pembelajaran di Era Digital*, Malang: Penerbit Literasi Nusantara Abadi Grup

- UNICEF Indonesia. (2021). Analisis Situasi untuk Lanskap Pembelajaran Digital di Indonesia.
- University of Arkansas. (2022, Juli 26). Using Bloom's Taxonomy to Write Effective Learning Objectives. Assignments & Measuring Student Learning. <https://tips.uark.edu/using-blooms-taxonomy/>
- Utami, D. D., dkk. 2025. GAMIFIKASI Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran. Sidoarjo : PT. Inovasi Teknologi Pembelajaran.
- Vygotsky, L. S. (1978). *\*Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes\**. Harvard University Press.
- Wahid, M., M. (2017). Efektivitas Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Indonesia*, 3(2), 55-65.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.  
<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2020.103818>
- Wang, A. I., Zhu, M., & Sætre, R. (2016). The effect of digitizing and gamifying quizzing in classrooms.
- Wang, A. I., Zhu, M., & Sætre, R. (2021). The Effect of a Learning Analytics and Gamification Dashboard on Students' Performance and Motivation in a MOOC. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 1–24.
- Wang, C. dkk (2025) Using gamification to enhance learning: A college course case study. *Entertainment Computing*, 54, 100942
- Wangi, N. B. S dkk. 2022. Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi. Lamongan : Delsmedia
- Watson, J. B. (1913). "Psychology as the Behaviorist Views It." *\*Psychological Review*, 20\*, 158–177.
- Watson, W. R., & Watson, S. L. (2007). An Argument for Clarity: What are Learning Management Systems, What are They Not, and What Should They Become? *TechTrends*, 51(2), 28–34.  
<https://doi.org/10.1007/s11528-007-0023-y>
- Werbach, K. H., & Hunter, D. (2012). D.(2016). "For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business." Wharton Digital Press, Philadelphia.

- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Widodo, H., & Kurniawan, D. (2020). Pelatihan Gamifikasi untuk Peningkatan Kompetensi Guru di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(3), 245–258.
- Wikipedia contributors. (2024). Overjustification effect. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved from
- Woolfolk, A. (2019). *Educational Psychology*. Pearson.
- Yogi Ageng Sri Legowo (2022), Gamifikasi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar, *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION* Volume 3 No 1, 13-30 ISSN 2774-5619 EISSN 2774-3934, <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Zabua, N. dkk. (2024) Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA-Biologi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 1(4), 183-188.
- Zahra (2025), Gamifikasi Dalam Pendidikan, Ruang Bimbel, diakses pada 5 Juni 2025 Pkl.08.50 WIB <https://ruangbimbel.co.id/gamifikasi-dalam-pendidikan>
- Zahro, F., & Darmawan, P. (2024). PERSPEKTIF MAHASISWA TERHADAP GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 797-803. <https://doi.org/10.59098/mega.v5i2.1833>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507–4535. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>

- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
- Zourmpakis, A.-I., Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2024). The Effects of Adaptive Gamification in Science Learning: A Comparison Between Traditional Inquiry-Based Learning and Gender Differences. *Computers*, 13(12), 324.
- Zumrotul Fauziah & Siti Nur Khofidhotun Rofi'ah (2024), Enhancing Students' Writing Skills Through Game-Based Learning Media (An Experimental Study in English Branding Class), PROCEEDING e-issn. 3032-5587 Al Ghazali Internasional Conference, <https://doi.org/10.52802>

## PROFIL PENULIS

**Dr. Lina Herlina, S. Hum, M. Pd.**



Dr. Lina Herlina, S.Hum, M.Pd., lahir di Bogor Desa Cijujung Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor tanggal 29 Maret 1980. Penulis adalah anak ke sepuluh dari tiga belas bersaudara, pasangan Bapak Sarkum dengan Siti Aminah. Penulis memiliki suami bernama Ali Asrori, S. Hum, dan lima anak, yaitu: M. Fathi Kamal, Nabila Husna Amelia, Muhammad Kamilussyarif, Muhammad Kamil

Firdaus, dan Indana Zulfa Alina. Penulis menyelesaikan sekolah dasar dan menengahnya di MI, MTS, dan MA Al-Arqom Bogor. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sarjana Sejarah Peradaban Islam di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2005.

Pada tahun 2015 melanjutkan studi S2 di Pascasarjana Universitas Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA) Jakarta mengambil program studi Administrasi Pendidikan, lulus tahun 2017. Pada tahun 2018 melanjutkan pendidikan S3 pada program studi Administrasi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, lulus tahun 2022. Penulis memulai karir sebagai guru honorer Bahasa Inggris di MI, MTs dan MA Al-Arqom di Bogor, MTs Raudhatul Jannah di Bogor, dan SMP Al-Faathir di Bogor dari tahun 2000 sampai 2005. Penulis juga pernah menjadi guru invaller Sejarah di SMA Bhakti Mulya 400 Jakarta dan SMA Muhammadiyah 18 Jakarta pada 2009. Selanjutnya penulis pernah menjadi guru IPS dan mendapatkan tugas tambahan sebagai wakil kepala sekolah di SMPI Amelia Bintaro Tangerang Selatan dari 2009 sampai 2013. Penulis pernah mengabdikan diri menjadi guru honorer di SMAN 3 Depok pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia dari tahun 2014 sampai 2023. Penulis memulai karir di perguruan tinggi sebagai dosen mulai tahun 2023. Penulis pernah menjadi Dosen Tetap non PNS (DTN) pada prodi Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2023, dan dosen pada prodi PGSD di Universitas Efarina Pematang Siantar Sumatera Utara pada tahun 2023. Saat ini pada tahun 2024, penulis menjadi dosen tetap di Pascasarjana Universitas Djuanda Bogor pada prodi Magister Manajemen Pendidikan Islam.

### **Shobihus Surur, M.PdI**



Shobihus Surur merupakan seorang praktisi Pendidikan sekaligus akademisi yang sudah lama terjun dalam dunia Pendidikan sejak tahun 2006 sampai saat ini. Sebagai Akademisi dilakoni sejak 2016 sebagai dosen di UNHASY tebuireng Jombang, selain menjadi dosen penulis saat ini menjabat sebagai editor jurnal yang ada di kampus.

Rekam jejak Pendidikan S1 penulis tempuh di Institut Keislaman Hasyim Asy'ari tahun 2009, saat itu juga aktif di HMJ Prodi PBA, tahun 2009 pernah mengikuti Pendidikan non formal di PSQ (Pusat Studi al-Quran) yang dipimpin oleh Prof. Dr. Quraish Shihab, M.A. Pendidikan selanjutnya S2 penulis tempuh di UNHASY (Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang) dan lulus tahun 2015. Selain aktif sebagai mahasiswa pascasarjana S2 penulis juga aktif di ma'had jaammiah Hasyim Asy'ari sebagai waka kurikulum diniyah. Asrama ini adalah asrama bagi mahasiswa yang sedang menempuh Pendidikan S1 di UNHASY Tebuireng.

Karya tulis yang dihasilkan seputar Pendidikan Islam, Pendidikan Pesantren dan keislaman lainnya banyak dimuat jurnal-jurnal nasional.

### **Aisyiah Al Adawiyah, S.Pd., M.Pd.**



Aisyiah Al Adawiyah, S.Pd., M.Pd. adalah seorang pendidik dan penulis yang berdedikasi dalam bidang pendidikan. Ia meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dari Universitas Pendidikan Indonesia dan melanjutkan pendidikan pascasarjannya di bidang Pendidikan Bahasa Prancis hingga memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) dari Universitas Pendidikan Indonesia.

Aisyiah memiliki pengalaman luas dalam mengajar, meneliti, dan mengembangkan metode pembelajaran inovatif. Ia memiliki berbagai inisiatif yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan, baik di tingkat sekolah maupun komunitas. Aisyiah juga aktif menulis buku dan artikel ilmiah yang bertujuan untuk memberikan wawasan baru kepada para pembaca, terutama di bidang teknologi untuk pembelajaran. Karya-karyanya mencerminkan kepekaan terhadap tantangan dan kebutuhan dunia pendidikan modern. Komitmennya juga terlihat melalui kontribusinya dalam seminar,

pelatihan, dan forum diskusi pendidikan. Dengan semangat dan dedikasinya, Aisyiah Al Adawiyah terus berupaya menjadi agen perubahan positif dalam dunia pendidikan.

**Ria Fitrasah., S.Pd.,M.Pd**



Ria Fitrasah, M.Pd, dosen Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Negeri Semarang. Beliau meraih gelar sarjana di Universitas Negeri Semarang (2012), gelar magister di Universitas Pendidikan Indonesia (2016). Berbekal pengalaman mengajar dan kemampuan berbahasa Prancis, beliau menjadi penguji tes kebahasaan Prancis (DELF) tingkat internasional. Beliau menjadi

salah satu dosen pendamping lapangan Kampus Mengajar selama tiga tahun di berbagai daerah di Jawa Tengah. Selain itu, beliau telah melakukan penelitian di bidang metode pengajaran untuk Bahasa Prancis mulai dari pengembangan sampai penerapan metode tersebut. Hasil karya yang telah diterbitkan berjudul *The Best Practice Of Information And Communcation Technology Use On "Grammaire "For Beginner Level Learning, French Pronunciation Difficulty For Javanese Speaker:A Two Language Interferences, Senarai Pembelajaran Bahasa Asing Di Indonesia : Pembelajaran Daring Interaktif Bahasa Prancis Melalui Quizizz, Komik Digital Dwibahasa "Dari Semarang ke Nice, Perjalanan Lintas Budaya Indonesia-Perancis*

**Dr. Agustin Hanivia Cindy, M.Pd.**



Agustin Hanivia Cindy lahir pada tanggal 14 Agustus 1992 di Lamongan, Jawa Timur. Anak pertama dari dua bersaudara, dari Ayah Harsono, S.H., M.M., dan Ibu Ners Ninik Purwati, S.Kep. Pendidikan di mulai pada tahun 1999/2000 di Sekolah Dasar Negeri Dibee, Kecamatan Kalitengah, Kabupaten Lamongan. Melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Karanggeneng, Kecamatan Karanggeneng, Kabupaten Lamongan pada tahun 2004/2005.

Melanjutkan Pendidikan pada Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Babat, Kecamatan Babat, Kabupaten Lamongan pada tahun 2007/2008. Pada tahun 2010 melanjutkan Pendidikan Strata 1 di Universitas Negeri

Surabaya pada Program Studi Manajemen Pendidikan, selesai pada tahun 2014. Pada tahun 2015 melanjutkan Pendidikan Strata 2 di Universitas Negeri Malang pada Program Studi Manajemen Pendidikan, selesai Pendidikan pada tahun 2017. Pada tahun 2019 melanjutkan Pendidikan Strata 3 di Universitas Negeri Yogyakarta pada Program Studi Manajemen Pendidikan dan menyelesaikan Pendidikan jenjang terakhir pada tahun 2023, dengan waktu studi 3 Tahun 10 Bulan di Usia 30 tahun dengan predikat Cumlaude. Awal karir menjadi dosen mengabdikan diri di Universitas Negeri Surabaya pada Program Studi S1 Manajemen Pendidikan pada Tahun 2023 sampai 2025 sebagai dosen tetap non PNS. Setelah itu berpindah tugas di UIN Walisongo Semarang sebagai dosen PNS. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: [agustinhania14@gmail.com](mailto:agustinhania14@gmail.com).

# GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN

Buku ini disusun sebagai bentuk respon terhadap dinamika dunia pendidikan yang terus berkembang, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Gamifikasi, atau gamification, adalah pendekatan yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pendidikan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di era digital dan pascapandemi saat ini, tantangan pembelajaran tidak hanya terletak pada materi, tetapi juga pada bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan bermakna bagi generasi pembelajar masa kini.

Buku ini menghadirkan berbagai konsep dasar, teori pendukung, model desain gamifikasi, strategi implementasi di ruang kelas, hingga contoh praktis penggunaan gamifikasi pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Harapannya, buku ini tidak hanya memberikan wawasan konseptual, tetapi juga menjadi panduan praktis bagi para guru, dosen, mahasiswa pendidikan, dan pelaku pembelajaran lainnya.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah  
Penerbit HN Publishing  
Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari,  
Kabupaten Tuban, Jawa Timur  
hn.publishing24@gmail.com  
<https://yph-annihayah.com>

