

Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Desi Arum Porwitasari^{1*}, Nadhylla Nesty Sukma Wardani², Salsa Dila Kusuma Putri³, Beny Dwi Lukitoaji⁴

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

¹desiarump12@gmail.com*, ²nestynahylla@gmail.com, ³salsadillakusumaputri7@gmail.com, ⁴beny@upy.ac.id

*korespondensi penulis

Kata-kata kunci:

Gamifikasi;
Pembelajaran;
Era Digital;
Motivasi;
Siswa;

: ABSTRAK

Pendidikan saat ini mengalami transformasi yang signifikan, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Dalam konteks ini, gamifikasi muncul sebagai solusi untuk mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Studi menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi, mendukung kolaborasi, dan memperbaiki retensi pengetahuan. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur untuk menganalisis implementasi pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini, gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, memotivasi, interaksi, dan partisipasi siswa di era digital. Strategi pembelajaran gamifikasi diterapkan melalui berbagai elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Simpulan dari penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penerapan gamifikasi sebagai solusi inovasi untuk mendukung pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman digital.

Keywords:

Gamification;
Learning;
Digital era;
Motivation;
Student;

ABSTRACT

Education is undergoing significant transformation, driven by rapid technological advancements. In this context, gamification has emerged as a solution to integrate game elements into learning, creating engaging and interactive educational experiences. Studies indicate that the implementation of gamification in learning environments can boost student participation, foster collaboration, and enhance knowledge retention. This research employs a literature review method to examine the impact of gamification on students' learning interest. The findings demonstrate that gamification effectively increases students' motivation, interaction, and engagement in the digital age. By incorporating game elements such as points, challenges, and rewards, gamification fosters a dynamic and adaptive learning environment that aligns with technological progress. The study highlights the significance of gamification as an innovative approach to support adaptive and effective learning in the evolving digital era.

Pendahuluan

Pendidikan sekarang ini mengalami transformasi yang sangat cepat, dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang terus berkembang. Berkembangnya teknologi ini tidak hanya mengubah cara individu berkomunikasi dan bekerja, namun memberi dampak yang signifikan pada sistem pendidikan. Sistem pendidikan yang di dalamnya memuat banyak elemen, terutama pada metode pembelajaran yang digunakan, metode pembelajaran yang dulu berupa ceramah dan pemberian tugas tanpa interaksi, semakin dirasa kurang efektif untuk generasi digital. Menurut Prensky (Einstein, 2001), generasi ini disebut sebagai “digital natives” yaitu generasi yang lahir dalam era yang sudah dipenuhi dengan teknologi. Generasi ini memiliki keterampilan digital yang baik sehingga dapat beradaptasi dengan baik terhadap perangkat aplikasi baru yang dapat dimanfaatkan dengan penerapan gamifikasi pada pembelajaran. Hal ini menunjukkan pentingnya penyesuaian metode pembelajaran agar relevan dengan kebutuhan generasi digital.

Menurut (Nurbadriyah et al., 2024), gamifikasi adalah sebuah konsep yang menggunakan elemen-elemen dalam permainan untuk tujuan tertentu. Elemen-elemen yang biasanya ada dalam permainan meliputi poin, papan peringkat, lencana, dan lain sebagainya. Menurut (Markus, S. N., & Rizky Yuspita Sari, 2025), tujuan dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan pengetahuan, membentuk kebiasaan, serta mendukung pemahaman belajar di kelas dalam lingkungan digital. Pembelajaran yang mengadopsi konsep gamifikasi menawarkan tantangan dan misi yang dapat dijelaskan melalui gambar atau ilustrasi. Penerapan gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan. Dengan cara ini, gamifikasi menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga adaptif terhadap perkembangan zaman.

Gamifikasi hadir sebagai solusi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan perkembangan zaman. Di era digital seperti saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sangat penting untuk menarik minat belajar siswa yang semakin akrab dengan teknologi. Pada studi yang dilakukan oleh (Mattawang & Syarif, 2023) ditemukan bahwa penerapan gamifikasi efektif dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengalami sensasi kegembiraan serta tantangan serupa saat bermain game. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di era digital. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi jembatan antara kebutuhan belajar siswa dan perkembangan zaman yang terus bergerak maju.

Pendidikan berbasis gamifikasi tidak hanya mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga menjadi langkah strategi untuk menjawab tantangan pendidikan di era global. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran, siswa tidak hanya diajak untuk aktif, tetapi juga diperkuat keterampilan dalam pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi menjadi solusi inovatif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman. Artikel ini akan membahas secara mendalam tentang implementasi pembelajaran gamifikasi di era digital dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kajian literatur untuk menganalisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi di era globalisasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data diperoleh dari berbagai sumber, seperti artikel jurnal ilmiah, buku, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik gamifikasi dalam pendidikan. Proses kajian meliputi identifikasi kata kunci, seleksi literatur berdasarkan kriteria relevansi, dan analisis hasil. Hasil analisis dilakukan secara kualitatif untuk Menyusun Gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil dan pembahasan

Konsep Gamifikasi

Gamifikasi menurut Nick Pelling dalam (Spanellis & Macbryde, 2016) adalah sebagai proses mengubah antarmuka transaksi elektronik lebih menyenangkan dan seperti permainan. Gamifikasi merupakan proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen elemen dalam sebuah game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, Sehingga media yang digunakan harus menangkap hal yang menarik bagi siswa dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran.

Sedangkan gamifikasi menurut Joan Freeman dan Utami Munandar dalam (JASMINE, 2014), permainan atau gamifikasi merupakan suatu aktifitas yang dapat membantu siswa atau anak untuk mencapai perkembangan secara utuh baik pada fisik, sosial, intelektual, maupun moral. Sehingga dapat diartikan bahwa gamifikasi adalah proses atau cara berfikir game dan mekanika game untuk melibatkan penggunaanya dan memecahkan masalah yang ada dalam game. Game menjadi sebuah proses yang bertujuan mengubah belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya menjadi lebih menarik dengan cara membuat kegiatan kegiatan tersebut yang didesain menyerupai atau simulasi game yang dapat menciptakan suasana menyenangkan, motivasi, dan tantangan bagi penggunaanya.

Dalam proses belajar, aktivitas memiliki peran yang sangat penting, sehingga perlu adanya aktivitas yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, salah satu caranya adalah dengan penggunaan inovasi gamifikasi yang dilibatkan pada pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Suyono dalam (Isnawati, 2021) bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penerapan Teknologi Digital

Teknologi digital memainkan peran yang sangat penting dalam mewujudkan konsep gamifikasi ini dan mempengaruhi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Menurut Mirso dalam (Salamah, 2021) mengidentifikasi sejumlah penerapan teknologi pada pendidikan yaitu sumber sumber dan ketersediaan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, fungsi dan pengembangan dalam proses pemakaian sumber belajar, timbul bermacam jenis intrinsional dalam pembelajaran.

Ada berbagai penerapan teknologi digital (Saputra, 2023), teknologi digital dapat memungkinkan simulasi yang realistis seperti laboratorium virtual yang dapat digunakan siswa bereksperimen dan belajar tanpa resiko kesalahan yang nyata. Selain itu, gamifikasi menjadi salah satu contoh penerapan yang sekarang ini marak digunakan yaitu pembelajaran yang diberikan kepada siswa yaitu pemanfaatan teknologi digital melalui gamifikasi/permainan. Dengan perkembangan zaman gamifikasi yang digunakan adalah gamifikasi dalam bentuk digital atau permainan dengan menggunakan teknologi seperti Hp, laptop, computer, dan lain – lain. Hal ini dibuat agar siswa dapat ikut sejalan dengan perkembangan zaman/tidak tertinggal. Dengan adanya teknologi sebagai bagian dalam pembelajaran memungkinkan siswa berkembang dan lebih memahami materi dengan lebih mudah karena grafik grafik yang dapat diingat.

Contoh penerapan teknologi digital dalam pembelajaran (Hendriyati Haryani et al., 2023) diantaranya game edukasi, pembelajaran online, Augmented Reality (AR), Visual Reality (VR). Elemen elemen yang digunakan pada setiap produk/hasil sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan teknologi dan pembelajarannya. Pembelajaran yang digunakan akan menginspirasi siswa agar lebih semangat dalam mempelajari yang akan diterimanya.

Manfaat Gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai manfaat penting. Menurut (Safitri & Tari, 2024), gamifikasi mampu meningkatkan interaksi, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tingkatan, dan kompetisi, gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain meningkatkan partisipasi siswa, metode ini juga membuat proses pembelajaran lebih efektif, karena siswa lebih termotivasi dan aktif selama kegiatan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rosina Zahara et al., 2021) juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif di berbagai aspek pendidikan. Tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, gamifikasi juga mendorong kerja sama antar siswa, serta mempererat hubungan sosial dalam proses belajar. Selain itu, melalui pemberian penghargaan dan umpan balik secara langsung, pendekatan ini mendukung retensi pengetahuan yang lebih baik serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan pribadi siswa. Dengan demikian, penerapan gamifikasi di era digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Contoh Implementasi Gamifikasi di Sekolah

Gamifikasi dalam dunia pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Rosina Zahara et al., 2021). Di era digital ini, kolaborasi antara guru, siswa, dan teknologi menjadi kunci utama dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk menyampaikan materi secara kreatif, seperti melalui kuis interaktif, simulasi, atau aplikasi edukasi yang relevan dengan kurikulum.

Dengan memanfaatkan inovasi digital, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik di sekolah. Guru dapat mengimplementasikan dalam pembelajaran, seperti menggunakan permainan musik di Bahasa Inggris untuk memudahkan siswa menghafal kosakata, menggunakan aplikasi permainan untuk memecahkan masalah Matematika, ataupun melakukan simulasi eksperimen virtual dalam pelajaran IPA. Elemen seperti permainan, tantangan, poin, dan penghargaan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan hal ini, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga menunjukkan peningkatan partisipasi, kreativitas, dan motivasi belajar, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan minat belajar mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Al-Abshor, 2016) bahwa gamifikasi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Tantangan dan Solusi Saat Pengimplementasian Gamifikasi

Walaupun gamifikasi dalam pembelajaran ini terlihat sangat efektif tetapi terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam pengimplementasian gamifikasi diantaranya adalah kesulitan dalam merancang game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, perlu pemahaman yang mendalam baik materi dan pembuatan desainnya yang memungkinkan perhatian siswa tidak teralihkan oleh game sepenuhnya tetapi tetap focus pada tujuan pembelajarannya. Menurut (Jingga Pramesti Pujianingsih et al., 2024) gamifikasi yang dapat memperkuat perbedaan kemampuan, membuat siswa yang kurang mahir dan merasa tertinggal, tantangan sebagai guru adalah menjaga motivasi siswa dalam jangka panjang. Selain itu siswa juga dapat ketergantungan oleh game, siswa menjadi tergantung pada reward instan dan sulit untuk memotivasi belajar siswa tanpa adanya gamifikasi dalam pembelajaran. Dan tantangan yang besar adalah keterbatasan teknologi dimana akses terhadap perangkat atau internet yang susah, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi untuk penggunaan gamifikasi, biaya pemeliharaan dan pengembangan gamifikasi yang besar sehingga susah dijangkau oleh siswa.

Gamifikasi memberikan tantangan besar bagi guru/perancang, sehingga harus memikirkan solusi dari setiap tantangan yang ada, solusi yang dapat digunakan adalah dengan perencanaan yang

matang, guru dapat merancang gamifikasi dengan menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan melibatkan siswa dalam proses desain sehingga siswa lebih termotivasi jika merasa terlibat dalam pembuatan game. Guru juga harus memastikan setiap aktivitas dalam game memiliki tujuan yang jelas yang mana memberikan umpan balik untuk membantu siswa memahami konsep/materi yang belum mereka kuasai melalui gamifikasi. Guru juga dapat memberikan tantangan baru untuk menumbuhkan semangat dan kemampuan masing-masing siswa. Selain itu, dalam (Wijayanti et al., 2022) guru harus bekerjasama dengan pengembang game, sehingga guru dapat melatih pemahaman mengenai gamifikasi dan dapat memanfaatkan sumber daya disekitar lebih maksimal.

Simpulan

Gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan motivasi, interaksi, dan partisipasi siswa dan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Inovasi ini memperkaya pengalaman belajar, mendorong kolaborasi sosial, serta meningkatkan retensi pengetahuan yang lebih baik pada siswa. Saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah menciptakan gamifikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan mengatasi tantangan akses teknologi agar pembelajaran dapat diakses oleh semua siswa secara merata.

Referensi

- Al-Abshor, M. M. (2016). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. *Al-Abshor Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–23.
- Einstein, A. (2001). H. Sapiens Digital : From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom Digital Wisdom. *Innovate*, 5(3).
- Hendriyati Haryani, Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174.
<https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, 33. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>
- JASMINE, K. (2014). *PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN HOMPIMPA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V SDN 3 NARMADA MEMBACA JAM TERUTAMA NOTASI 24 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA*. 13(4), 1099–1106.
- Jingga Pramesti Pujianingsih, Khusnul Khotimah, Rahma Putri Wibowot, & Seillamitha Octaviona Lorenza. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69–76.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Markus, S. N., & Rizky Yuspita Sari, S. N. (2025). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 8, 1140–1151.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–
-

42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>

Nurbadriyah, F., Darmawan, P., Albertina, M., & Wardani, K. (2024). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MEMENUHI TARGET KURIKULUM*. 4(11), 2020–2025. <https://doi.org/10.17977/um064v4i112024p1091-1096>

Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>

Salamah. (2021). *Penerapan Teknologi Pendidikan Pada Pendidikan Terbuka dan Kendala Kendalanya*.

Saputra, F. R. dkk. (2023). TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 102–113.

Spanellis, A., & Macbryde, J. (2016). *BAM 2016. September*.

Wijayanti, F., Miqawati, A. H., Binarkaheni, S., Sulaiman, F., & Damayanti, N. A. (2022). Pelatihan Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Online. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1436. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.9910>