

Studi Literatur tentang Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa

Yuyun A Tobondo^{*1}, Sepryanus Rano Putra²

¹Prodi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Tentena

²Prodi PAUD, FKIP, Universitas Kristen Tentena

*email: alfa.trumpp@gmail.com

ABSTRACT

This study explored the impact of gamification on student learning outcomes and engagement through a qualitative literature review approach. The research aimed to understand how gamification enhanced student motivation, participation, and academic achievement across various educational contexts. A systematic literature search was conducted using academic databases with keywords related to gamification, learning outcomes, and student engagement. Relevant literature was analyzed to identify the effects of gamification, types of interventions, and supporting and challenging factors. The findings indicate that gamification increases student engagement through game elements such as points, badges, and interactive simulations, and improves learning outcomes by reducing cognitive load and enhancing material comprehension. Supporting factors include relevant design, teacher training, and intervention variety, while challenges involve resource limitations and the need for long-term studies. The study concludes that gamification is an effective strategy for enhancing learning quality, provided it is carefully planned.

Keywords : Engagement, Gamification, Learning Outcomes, Literature Review, Teaching

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa melalui pendekatan studi pustaka dengan metode kualitatif. Penelitian bertujuan untuk memahami bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi akademik siswa di berbagai konteks pendidikan. Pencarian literatur dilakukan secara sistematis menggunakan basis data akademik dengan kata kunci terkait gamifikasi, hasil belajar, dan keterlibatan siswa. Literatur yang relevan dianalisis untuk mengidentifikasi dampak gamifikasi, jenis intervensi, serta faktor pendukung dan tantangan implementasinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen permainan seperti poin, lencana, dan simulasi interaktif, serta memperbaiki hasil belajar dengan mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman materi. Faktor pendukung meliputi desain yang relevan, pelatihan pendidik, dan variasi intervensi, sedangkan tantangan mencakup keterbatasan sumber daya dan kebutuhan penelitian jangka panjang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi adalah strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun memerlukan perencanaan yang matang untuk keberhasilan optimal.

Kata Kunci : Gamifikasi, Hasil Belajar, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran, Studi Pustaka

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, di mana keterlibatan siswa dan hasil belajar menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran. Dalam konteks global yang terus berkembang, pendekatan pedagogis inovatif diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, sekaligus memastikan pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu strategi yang semakin mendapat perhatian adalah gamifikasi, yaitu penerapan prinsip dan mekanisme

desain permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar (Dichev & Dicheva, 2017; Landers, 2014).

Gamifikasi telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian menunjukkan bahwa intervensi gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di berbagai bidang mata pelajaran (Dichev & Dicheva, 2017). Sebagai contoh, Saleem dan Mirza (2024) menekankan pentingnya eksplorasi cara-cara inovatif untuk mengintegrasikan gamifikasi ke dalam kurikulum guna menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, Othman et al. (2024) menemukan bahwa aktivitas gamifikasi dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap materi pelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Pendekatan gamifikasi yang terstruktur mampu mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif dan menarik. Kaur dan Nadarajan (2020) menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran bahasa meningkatkan keterlibatan siswa secara efektif melalui peningkatan partisipasi dan mekanisme umpan balik. Selain itu, Landers (2014) mendefinisikan pembelajaran gamifikasi sebagai integrasi elemen permainan untuk mendorong perilaku dan sikap pendidikan yang diinginkan, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar. Temuan ini diperkuat oleh Hope et al. (2022), yang mengilustrasikan bahwa berbagai intervensi gamifikasi, seperti permainan papan dan simulasi imersif, memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan prestasi siswa.

Fleksibilitas gamifikasi sebagai strategi pendidikan terlihat dari penerapannya dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pendidikan tinggi (Garden & Rivera, 2018). Penelitian oleh Fiuza-Fernández et al. (2022) menegaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan komitmen siswa, sebuah tema yang konsisten dalam berbagai studi di bidang ini. Lebih lanjut, Baah et al. (2024) mengungkapkan korelasi langsung antara gamifikasi, peningkatan motivasi siswa, pengurangan beban kognitif, dan peningkatan hasil belajar. Bukti kolektif ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan sekadar tren, melainkan pendekatan transformasi pendidikan yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di berbagai disiplin ilmu.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi literatur guna mengkaji lebih dalam pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan pendekatan studi pustaka, penelitian ini akan menganalisis secara sistematis literatur yang relevan untuk memahami bagaimana gamifikasi dapat dioptimalkan sebagai strategi pendidikan yang efektif. Studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam dan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian kepustakaan (*library research*) untuk mengkaji peran gamifikasi sebagai media penguatan kompetensi abad 21 dalam konteks Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman mendalam melalui analisis literatur yang relevan, dengan fokus pada sintesis temuan dari berbagai sumber akademik.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

1. **Identifikasi Topik dan Rumusan Masalah:** Penelitian dimulai dengan merumuskan fokus penelitian, yaitu pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Pertanyaan penelitian meliputi: (1) Bagaimana gamifikasi memengaruhi keterlibatan siswa? (2) Bagaimana gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar? (3) Apa saja faktor yang mendukung keberhasilan implementasi gamifikasi dalam pendidikan?
2. **Pencarian Literatur:** Pencarian literatur dilakukan secara sistematis menggunakan basis data akademik seperti Google Scholar, Springer, PubMed, dan repository jurnal lainnya. Kata kunci yang digunakan mencakup kombinasi istilah dalam bahasa Inggris dan Indonesia, yaitu: ("gamification" OR "gamifikasi") AND ("learning outcomes" OR "hasil belajar") AND ("student engagement" OR "keterlibatan siswa") AND ("literature review" OR "studi pustaka" OR "tinjauan literatur"). Pencarian dibatasi pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2014 hingga 2024 untuk memastikan relevansi dan aktualitas sumber.
3. **Seleksi Literatur:** Artikel yang ditemukan diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel yang membahas gamifikasi dalam konteks pendidikan, (2) artikel yang mengkaji keterlibatan siswa dan/atau hasil belajar, (3) artikel yang merupakan studi empiris, tinjauan literatur, atau studi kasus, dan (4) artikel yang diterbitkan dalam jurnal bereputasi atau memiliki DOI. Kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan topik, tidak tersedia dalam teks lengkap, atau diterbitkan sebelum tahun 2014. Proses seleksi dilakukan dengan mengevaluasi judul, abstrak, dan isi artikel untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian.
4. **Analisis Data:** Literatur yang lolos seleksi dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten kualitatif. Data dari artikel-artikel tersebut dikategorikan berdasarkan tema utama, seperti jenis intervensi gamifikasi, dampak terhadap keterlibatan siswa, dampak terhadap hasil belajar, dan faktor pendukung atau penghambat keberhasilan gamifikasi. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, temuan konsisten, dan kesenjangan dalam literatur.
5. **Sintesis Data:** Temuan dari berbagai sumber disintesis untuk membangun argumen yang koheren tentang pengaruh gamifikasi. Sintesis dilakukan dengan pendekatan deduktif, di mana temuan spesifik dari literatur dihubungkan dengan konsep umum tentang gamifikasi dalam pendidikan. Hasil sintesis ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan merumuskan rekomendasi untuk praktik pendidikan.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah panduan analisis literatur yang mencakup tabel ekstraksi data. Tabel ini digunakan untuk mencatat informasi penting dari setiap artikel, seperti tujuan penelitian, metode, temuan utama, dan implikasi. Panduan ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan relevan dan terstruktur untuk mendukung analisis kualitatif.

Untuk memastikan validitas, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari berbagai artikel untuk memperoleh perspektif yang komprehensif. Reliabilitas dijaga melalui prosedur pencarian dan seleksi literatur yang sistematis serta dokumentasi yang transparan dari setiap tahap penelitian. Selain itu, referensi silang dilakukan untuk memverifikasi konsistensi temuan antar sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis sistematis terhadap literatur yang relevan, penelitian ini mengidentifikasi beberapa temuan utama terkait pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam konteks pendidikan. Analisis dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka, mengacu pada artikel-artikel yang dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Temuan disusun berdasarkan tema utama yang muncul dari sintesis literatur, yaitu dampak gamifikasi terhadap keterlibatan siswa, hasil belajar, serta faktor pendukung keberhasilan implementasi gamifikasi.

Dampak Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa

Literatur secara konsisten menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa melalui penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan interaktif. Dichev dan Dicheva (2017) menemukan bahwa intervensi gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, terutama ketika elemen permainan selaras dengan tujuan pembelajaran. Saleem dan Mirza (2024) menegaskan bahwa gamifikasi mendorong lingkungan belajar kolaboratif, yang memperkuat keterlibatan siswa melalui interaksi sosial dan dinamika kelompok. Selain itu, Kaur dan Nadarajan (2020) melaporkan bahwa penggunaan platform seperti Kahoot! dalam pembelajaran bahasa meningkatkan partisipasi siswa melalui mekanisme umpan balik yang cepat dan menarik. Secara keseluruhan, gamifikasi terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dampak Gamifikasi terhadap Hasil Belajar

Gamifikasi juga memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai disiplin ilmu. Othman et al. (2024) menunjukkan bahwa aktivitas gamifikasi dalam pembelajaran kimia meningkatkan apresiasi siswa terhadap materi pelajaran, yang berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar. Hope et al. (2022) mengidentifikasi bahwa intervensi gamifikasi, seperti permainan papan dan simulasi imersif, berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif. Baah et al. (2024) menambahkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengurangi beban kognitif siswa, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Landers (2014) menjelaskan bahwa elemen permainan mendorong perilaku belajar yang diinginkan, yang secara langsung memengaruhi pencapaian akademik. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran.

Faktor Pendukung Keberhasilan Gamifikasi

Keberhasilan implementasi gamifikasi bergantung pada beberapa faktor kunci. Pertama, desain gamifikasi harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan relevan dengan konteks pendidikan (Dichev & Dicheva, 2017). Kedua, variasi dalam jenis intervensi gamifikasi, seperti simulasi, permainan berbasis digital, atau aktivitas berbasis kelas, memungkinkan fleksibilitas dalam berbagai pengaturan pendidikan (Hope et al., 2022; Garden & Rivera, 2018). Ketiga, Fiuza-Fernández et al. (2022) menyoroti pentingnya pelatihan guru untuk memahami dan menerapkan gamifikasi secara efektif, karena pengetahuan dan keterampilan pendidik berperan besar dalam keberhasilan strategi ini.

Selain itu, keterlibatan siswa yang berkelanjutan memerlukan pembaruan berkala pada elemen gamifikasi agar tetap menarik dan relevan.

Kesenjangan dan Tantangan

Meskipun gamifikasi menunjukkan hasil yang positif, beberapa literatur mengidentifikasi tantangan dalam implementasinya. Dichev dan Dicheva (2017) mencatat bahwa gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik dapat menyebabkan penurunan motivasi jika elemen permainan dianggap tidak relevan atau terlalu kompetitif. Selain itu, terdapat kesenjangan penelitian mengenai dampak jangka panjang gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa, yang memerlukan studi lebih lanjut untuk memahami keberlanjutan efeknya (Saleem & Mirza, 2024). Faktor seperti biaya pengembangan teknologi gamifikasi dan aksesibilitas di institusi pendidikan dengan sumber daya terbatas juga menjadi hambatan yang perlu diatasi.

Temuan

Berikut adalah tabel yang merangkum temuan utama dari studi literatur mengenai pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa berdasarkan analisis artikel-artikel yang relevan. Tabel ini disusun untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur tentang dampak gamifikasi, jenis intervensi, serta faktor pendukung dan tantangan yang diidentifikasi dalam literatur.

Tabel 1. Temuan

Sumber	Temuan Utama	Jenis Intervensi Gamifikasi	Dampak terhadap Keterlibatan Siswa	Dampak terhadap Hasil Belajar	Faktor Pendukung	Tantangan
Dichev & Dicheva (2017)	Gamifikasi meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa jika dirancang dengan baik.	Poin, lencana, papan peringkat	Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif	Peningkatan hasil belajar melalui desain yang selaras dengan tujuan pembelajaran	Desain gamifikasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran	Gamifikasi yang tidak relevan dapat menurunkan motivasi
Saleem & Mirza (2024)	Gamifikasi mendorong lingkungan belajar kolaboratif.	Aktivitas berbasis kelompok	Meningkatkan keterlibatan melalui interaksi sosial	Kontribusi pada hasil belajar melalui kolaborasi	Integrasi gamifikasi dalam kurikulum	Kurangnya penelitian tentang dampak jangka panjang
Othman et al. (2024)	Aktivitas gamifikasi meningkatkan apresiasi siswa terhadap materi kimia.	Permainan berbasis mata pelajaran	Meningkatkan keterlibatan melalui pendekatan yang menyenangkan	Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran kimia	Pendekatan yang menyenangkan dan relevan	Implementasi memerlukan sumber daya teknologi
Kaur & Nadarajan (2020)	Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa meningkatkan	Platform digital (Kahoot!)	Meningkatkan partisipasi dan motivasi intrinsik	Peningkatan hasil belajar bahasa melalui interaksi	Umpan balik yang cepat dan menarik	Ketergantungan pada platform teknologi

	an partisipasi melalui umpan balik cepat.			aktif		
Landers (2014)	Gamifikasi mendorong perilaku belajar yang diinginkan.	Elemen permainan seperti tantangan	Meningkatkan sikap positif terhadap pembelajaran	Meningkatkan hasil belajar melalui perubahan perilaku	Desain elemen permainan yang mendukung tujuan pendidikan	Desain yang buruk dapat mengurangi efektivitas
Hope et al. (2022)	Beragam intervensi gamifikasi meningkatkan prestasi akademik.	Permainan papan, simulasi imersif	Meningkatkan keterlibatan melalui pendekatan interaktif	Peningkatan prestasi akademik	Variasi intervensi yang fleksibel	Biaya pengembangan teknologi gamifikasi
Fiuza-Fernández et al. (2022)	Gamifikasi meningkatkan motivasi dan komitmen siswa.	Aktivitas berbasis permainan	Meningkatkan komitmen terhadap pembelajaran	Peningkatan hasil belajar melalui motivasi	Pelatihan guru dalam gamifikasi	Kurangnya pengetahuan guru tentang gamifikasi
Baah et al. (2024)	Gamifikasi mengurangi beban kognitif dan meningkatkan motivasi.	Aktivitas berbasis digital	Meningkatkan keterlibatan melalui pengalaman belajar yang menarik	Peningkatan hasil belajar melalui pemahaman mendalam	Desain yang mengurangi beban kognitif	Aksesibilitas teknologi di institusi dengan sumber daya terbatas
Garden & Rivera (2018)	Gamifikasi efektif dalam pendidikan tinggi.	Aktivitas kelas berbasis permainan	Meningkatkan keterlibatan di pendidikan tinggi	Kontribusi pada hasil belajar yang lebih baik	Fleksibilitas dalam konteks pendidikan tinggi	Memerlukan pembaruan berkala elemen gamifikasi

Sumber : Data diolah dari sumber yang relevan

Tabel di atas memberikan ringkasan yang komprehensif tentang temuan utama dari literatur, menyoroti efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, serta faktor pendukung dan tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Temuan ini menjadi dasar untuk merumuskan rekomendasi praktis bagi pendidik dan peneliti dalam memanfaatkan gamifikasi secara optimal.

Pembahasan

Penelitian ini mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa melalui pendekatan studi pustaka dengan analisis kualitatif. Berdasarkan sintesis literatur, gamifikasi terbukti menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan prestasi akademik siswa di berbagai konteks pendidikan. Pembahasan ini menguraikan temuan utama, menghubungkannya dengan teori pendidikan, serta mengeksplorasi implikasi praktis dan keterbatasan yang diidentifikasi dalam literatur.

Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Literatur secara konsisten menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan aktivitas interaktif (Dichev & Dicheva, 2017; Kaur & Nadarajan, 2020). Elemen-elemen ini

menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, sebagaimana ditegaskan oleh Saleem dan Mirza (2024) yang menyoroti peran gamifikasi dalam mendorong pembelajaran kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik Deci dan Ryan (1985), yang menyatakan bahwa aktivitas yang memberikan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dapat meningkatkan keterlibatan. Gamifikasi, dengan desainnya yang interaktif dan berbasis umpan balik, memenuhi ketiga kebutuhan psikologis tersebut, sehingga memperkuat keterlibatan siswa.

Kontribusi Gamifikasi terhadap Hasil Belajar

Gamifikasi juga terbukti meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan pemahaman dan retensi materi pelajaran. Othman et al. (2024) dan Hope et al. (2022) menunjukkan bahwa intervensi gamifikasi, seperti permainan papan dan simulasi imersif, meningkatkan prestasi akademik dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Selain itu, Baah et al. (2024) mengungkapkan bahwa gamifikasi dapat mengurangi beban kognitif, memungkinkan siswa untuk memproses informasi secara lebih efisien. Temuan ini mendukung teori beban kognitif Sweller (1988), yang menekankan pentingnya strategi pengajaran yang mengoptimalkan kapasitas memori kerja siswa. Dengan menyajikan materi secara interaktif dan bertahap, gamifikasi membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

Faktor Pendukung Keberhasilan Gamifikasi

Keberhasilan gamifikasi bergantung pada beberapa faktor kunci. Pertama, desain gamifikasi harus selaras dengan tujuan pembelajaran, seperti yang ditekankan oleh Dichev dan Dicheva (2017). Kedua, variasi intervensi gamifikasi, seperti platform digital (Kaur & Nadarajan, 2020) atau aktivitas berbasis kelas (Garden & Rivera, 2018), memungkinkan adaptasi ke berbagai konteks pendidikan. Ketiga, pelatihan pendidik dalam menerapkan gamifikasi merupakan faktor penting, sebagaimana diungkapkan oleh Fiuza-Fernández et al. (2022). Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam merancang dan mengelola aktivitas gamifikasi sangat menentukan efektivitasnya. Faktor-faktor ini mencerminkan pentingnya pendekatan yang terencana dan kontekstual dalam implementasi gamifikasi.

Tantangan dan Keterbatasan

Meskipun gamifikasi menunjukkan hasil yang positif, beberapa tantangan perlu diperhatikan. Dichev dan Dicheva (2017) mencatat bahwa gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik dapat menyebabkan penurunan motivasi, terutama jika elemen permainan dianggap tidak relevan atau terlalu kompetitif. Selain itu, Saleem dan Mirza (2024) mengidentifikasi kurangnya penelitian tentang dampak jangka panjang gamifikasi, yang menunjukkan perlunya studi longitudinal untuk memahami keberlanjutan efeknya. Tantangan lain termasuk biaya pengembangan teknologi gamifikasi dan keterbatasan akses di institusi dengan sumber daya terbatas (Hope et al., 2022). Keterbatasan ini menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi memerlukan investasi sumber daya dan perencanaan yang matang untuk memastikan inklusivitas dan efektivitas.

Implikasi Praktis

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi pendidik dan pengembang kurikulum. Pertama, pendidik perlu merancang aktivitas gamifikasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan konteks siswa untuk memaksimalkan keterlibatan dan hasil belajar. Kedua, pelatihan profesional bagi guru tentang prinsip dan implementasi gamifikasi dapat meningkatkan keberhasilan strategi ini. Ketiga, institusi pendidikan perlu

mempertimbangkan solusi gamifikasi yang hemat biaya, seperti aktivitas berbasis kelas, untuk mengatasi keterbatasan sumber daya. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, gamifikasi dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam praktik pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesenjangan Penelitian dan Rekomendasi

Literatur menunjukkan adanya kesenjangan penelitian, terutama mengenai dampak jangka panjang gamifikasi dan efektivitasnya di institusi dengan sumber daya terbatas. Penelitian di masa depan perlu fokus pada studi longitudinal untuk mengevaluasi keberlanjutan manfaat gamifikasi serta eksplorasi strategi yang inklusif untuk konteks pendidikan yang beragam. Selain itu, penelitian lebih lanjut tentang pelatihan pendidik dalam gamifikasi dapat memberikan wawasan tentang cara meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan strategi ini.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan transformasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Namun, keberhasilannya bergantung pada desain yang cermat, pelatihan pendidik, dan adaptasi terhadap kebutuhan konteks pendidikan. Dengan mengatasi tantangan yang ada dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan, gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk memajukan praktik pendidikan di berbagai tingkat.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis studi literatur, gamifikasi terbukti menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di berbagai konteks pendidikan. Elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, permainan papan, dan simulasi imersif mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, dan lingkungan belajar kolaboratif. Selain itu, gamifikasi berkontribusi pada peningkatan hasil belajar melalui pengurangan beban kognitif dan peningkatan pemahaman materi. Keberhasilan gamifikasi bergantung pada desain yang selaras dengan tujuan pembelajaran, pelatihan pendidik, dan variasi intervensi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, tantangan seperti desain yang kurang relevan, keterbatasan sumber daya, dan kurangnya penelitian tentang dampak jangka panjang perlu diperhatikan untuk memastikan efektivitas strategi ini.

Saran

Berdasarkan temuan dan pembahasan, beberapa saran dapat diajukan untuk mendukung penerapan gamifikasi dalam pendidikan dan penelitian di masa depan:

1. **Desain Gamifikasi yang Relevan:** Pendidik disarankan untuk merancang intervensi gamifikasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, dengan mempertimbangkan konteks spesifik seperti mata pelajaran dan tingkat pendidikan.
2. **Pelatihan Pendidik:** Institusi pendidikan perlu menyediakan pelatihan profesional bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan gamifikasi secara efektif, sehingga memaksimalkan dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar.

3. **Solusi Hemat Biaya:** Untuk mengatasi keterbatasan sumber daya, pendidik dapat memanfaatkan aktivitas gamifikasi berbasis kelas, seperti permainan papan atau tantangan kelompok, yang tidak memerlukan teknologi canggih.

4. **Penelitian Lanjutan:** Penelitian di masa depan perlu fokus pada studi longitudinal untuk mengevaluasi dampak jangka panjang gamifikasi terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa, serta mengeksplorasi strategi yang inklusif untuk institusi dengan sumber daya terbatas.

5. **Pembaruan Elemen Gamifikasi:** Untuk menjaga keterlibatan siswa yang berkelanjutan, elemen gamifikasi perlu diperbarui secara berkala agar tetap relevan dan menarik, sesuai dengan dinamika kebutuhan siswa.

Dengan menerapkan saran-saran ini, gamifikasi dapat dioptimalkan sebagai alat transformasi pendidikan yang mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi di berbagai konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baah, C. A., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci14101115>
- 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*. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Fiuza-Fernández, A., Portela, L. L., Soto-Carballo, J. G., & Pino Juste, M. R. (2022). Study of the Knowledge About Gamification of Degree in Primary Education Students. *Plos One*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263107>
- Garden, C. L., & Rivera, E. (2018). Putting Theory Into Practice: Gamification for Student Engagement. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2018.1138>
- Hope, D. L., Grant, G. D., Rogers, G. D., & King, M. A. (2022). Gamification in Pharmacy Education: A Systematic Quantitative Literature Review. *International Journal of Pharmacy Practice*. <https://doi.org/10.1093/ijpp/riac099>
- Kaur, P., & Nadarajan, R. (2020). Language Learning and Teaching Using Kahoot! *International Journal of Modern Education*. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.25003>
- Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning. *Simulation & Gaming*. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Mahanum, M. (2021). Tinjauan Kepustakaan. *Alacrity Journal of Education*. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.20>
- Othman, M. I., Husin, N. I., Abdullah, A. R., Bakhari, N. A., Zin, A. M., & Mokhtar, M. (2024). A Journey Into the Thrilling Depths of Chemistry Through Gamification. *Quantum Journal of Social Sciences and Humanities*. <https://doi.org/10.55197/qjssh.v5i2.349>
- Saleem, A., & Mirza, B. (2024). Gamification in Higher Education: A Literature Review. *Pakistan Social Sciences Review*. [https://doi.org/10.35484/pssr.2024\(8-i\)17](https://doi.org/10.35484/pssr.2024(8-i)17)