

STRATEGI DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA

Abdurrahman¹ Syukri²

^{1,2}; Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

Email : rahman6196970@gmail.com; syukri_hib@uinmataram.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian teori (literature review) dengan menganalisis berbagai teori dan penelitian terdahulu mengenai gamifikasi pendidikan dan motivasi belajar. Data sekunder yang digunakan berupa artikel jurnal, buku, dan laporan penelitian yang relevan, yang dikumpulkan dan dianalisis untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam gamifikasi, seperti mekanika permainan, dinamika permainan, dan estetika permainan. Penelitian ini juga menghubungkan elemen gamifikasi dengan teori motivasi, seperti Self-Determination Theory (SDT) dan ARCS Motivation Model, untuk memahami bagaimana gamifikasi dapat mempengaruhi motivasi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa dengan cara menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan umpan balik berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model yang dihasilkan memberikan kontribusi signifikan dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya membuat siswa belajar dengan cara yang menyenangkan tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga mengenai penerapan gamifikasi dalam pendidikan, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak pada motivasi siswa.

ABSTRACT

This study aims to develop a gamification-based learning design strategy that can enhance student motivation. The approach used in this research is a literature review, analyzing various theories and previous studies on educational gamification and learning motivation. Secondary data, including journal articles, books, and relevant research reports, were collected and analyzed to identify key elements in gamification, such as game mechanics, game dynamics, and game aesthetics. This research also links gamification elements with motivation theories, such as Self-Determination Theory (SDT) and the ARCS Motivation Model, to understand how gamification can influence student motivation. The analysis results indicate that gamification can increase student motivation by creating interactive and enjoyable learning experiences.

INFO ARTIKEL

History Artikel

Diterima: 06 Desember 2024

Direvisi: 15 Maret 2025

Disahkan: 15 Maret 2025

Dipublikasikan: 15 Maret 2025

Keywords:

Desain Pembelajaran, Gamifikasi, Motivasi Siswa

Korespondensi Penulis:

Abdurrahman

Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjan Universitas Islam Negeri Mataram Jln. Pendidikan, Gomong, Kec. Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. 83114, Indonesia.

Elements like points, levels, challenges, rewards, and feedback play a crucial role in enhancing student engagement in the learning process. The resulting model contributes significantly to designing more engaging and motivating learning experiences for students. Gamification-based learning not only makes learning more enjoyable but also allows students to develop cognitive, social, and emotional skills. This research provides valuable insights into the application of gamification in education, which can improve student engagement and overall learning outcomes. Therefore, the implementation of gamification can be an effective solution for creating more engaging learning experiences that positively impact student motivation.

Keywords: *Learning Design, Gamification, Student Motivation*

PENDAHULUAN

Gamifikasi telah menarik perhatian dalam dunia pendidikan sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hong, Saab, & Admiraal (2024) dan Vhalery et al., (2024) mengartikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen game dalam konteks non-game dengan mengandalkan platform atau aplikasi digital. Lebih lanjut, Baptista & Oliveira (2019) serta Vhalery et al., (2024) menyatakan bahwa gamifikasi bertujuan menciptakan nilai, menguji fungsionalitas, meningkatkan keterlibatan, produktivitas, dan kepuasan pengguna. Hal ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi perilaku pengguna, serta menghasilkan dampak aktivitas yang positif.

Selain itu, gamifikasi telah terbukti memiliki efek positif pada motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai pengaturan pendidikan (Fakhri & Anandari, 2023). Dalam konteks perubahan kurikulum, arah pembelajaran kini mengedepankan kegiatan peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas, sejalan dengan paradigma Kurikulum Merdeka (Lavani, 2023)

Menurut Lin (2017), yang dikutip oleh Lavani (2023), sebuah game memiliki beberapa keutamaan, antara lain: (1) merangsang motivasi intrinsik, (2) lebih fokus pada proses dibandingkan hasil akhir, (3) menciptakan rasa penasaran dan menstimulasi pemecahan masalah, (4) memiliki nilai positif dan menghibur, serta (5) menjadi aktivitas dinamis karena pengalaman yang didapat tidak selalu sama.

Perkembangan teknologi mendukung penerapan gamifikasi dalam pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya aplikasi seperti Duolingo, Magic Math, Quick Brain, dan KepoMath Go. Aplikasi ini termasuk dalam konsep gamifikasi yang menggunakan elemen game untuk memotivasi peserta didik menikmati proses pembelajaran (Lutfiani et al., 2023; Adawiyahi & Rahmawati, 2022). Dengan memasukkan elemen-elemen seperti fitur, desain, dan struktur game ke dalam pembelajaran, suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Attali & Arieli-Attali, 2015; González et al., 2016; Seaborn & Fels, 2015; Azman et al., 2023).

Tujuan utama dari implementasi gamifikasi adalah meningkatkan keterlibatan siswa, mengoptimalkan pembelajaran, mendukung perubahan perilaku, dan menciptakan interaksi sosial yang positif (Hakulinen & Auvinen, 2014; Azman et al., 2023). Namun, penerapannya harus disesuaikan dengan konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar efektif (Azman et al., 2023).

Motivasi adalah faktor penting dalam proses belajar. Heri (2019) menyebutkan bahwa motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk berminat dalam belajar. Motivasi yang kuat dapat meningkatkan hasil belajar, sedangkan lemahnya motivasi menyebabkan penurunan aktivitas dan kualitas belajar (Harjanto & Sudarwati, 2022).

Motivasi belajar, menurut Mulyaningsih (2014) dan Harjanto & Sudarwati (2022), mengacu pada perubahan perilaku seseorang setelah memahami suatu pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu. Motivasi juga dipengaruhi oleh media pembelajaran, yang berperan dalam merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa (Anna Yulia Susilowati & Ika Candra Sayekti, 2021).

Desain pembelajaran adalah proses sistematis untuk merancang bahan ajar, aktivitas, sumber, dan evaluasi pembelajaran (Anna Yulia Susilowati & Ika Candra Sayekti, 2021). Desain yang baik memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nurhayati & Handayani, 2020).

Menurut Handayani et al. (2022), desain pembelajaran mencakup serangkaian langkah rinci yang bertujuan meningkatkan mutu belajar siswa. Dalam arti sempit, desain pembelajaran dipersepsikan sebagai penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang disusun berdasarkan silabus dengan prinsip-prinsip tertentu (Zulkarnaen, 2020).

Gamifikasi menawarkan pendekatan baru dalam desain pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Proses ini mencakup analisis kebutuhan dan perencanaan sistematis (Kemp et al., 2024). Dengan penerapan yang bijaksana, gamifikasi dapat menjadi alat efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Gamifikasi telah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, seperti pengajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dan menengah, serta dalam pembelajaran berbasis proyek di tingkat perguruan tinggi. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Rizki & Pulungan (2024), Julianto & Mudra, (2023) serta Khuluq & Kuswandi (2023), menunjukkan efektivitas penggunaan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi siswa, dan daya tarik pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran atau model berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran tertentu tanpa memberikan perhatian khusus pada desain strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat diadaptasi lintas mata pelajaran dan tingkatan pendidikan. Selain itu, masih kurang eksplorasi tentang bagaimana desain strategi pembelajaran berbasis gamifikasi dapat disesuaikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dengan fokus pada pengembangan strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi, bukan hanya pengembangan media pembelajaran. Strategi ini dirancang untuk menjadi panduan yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam berbagai konteks pendidikan. Inovasi ini mencakup elemen-elemen permainan yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis dan teoretis bagi literatur gamifikasi pendidikan.

Pertanyaan Penelitian dalam studi adalah: 1) Bagaimana strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?; 2) Elemen-elemen gamifikasi apa saja yang paling efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran?. Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Mengembangkan strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat diterapkan lintas mata pelajaran; dan 2) Mengidentifikasi elemen-elemen gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi penting yang saling melengkapi dalam pengembangan ilmu dan praktik pendidikan berbasis gamifikasi. Secara teoretis, penelitian ini menawarkan kerangka baru dalam studi gamifikasi pendidikan dengan menitikberatkan pada desain strategi pembelajaran, bukan sekadar pengembangan media pembelajaran. Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan pedoman aplikatif bagi pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada tingkat kebijakan dengan menyediakan bukti empiris yang dapat digunakan untuk merancang kebijakan pendidikan yang lebih inovatif dan relevan di era digital. Lebih jauh, penelitian ini berkontribusi pada inovasi pendidikan dengan meningkatkan daya tarik dan relevansi pembelajaran melalui pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan, sehingga mampu menjawab tantangan pendidikan di era teknologi modern.

Dengan berfokus pada pengembangan strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi yang komprehensif terhadap tantangan rendahnya motivasi belajar siswa, serta memperluas aplikasi gamifikasi dalam konteks pendidikan formal di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian teori (literature review) untuk menganalisis dan menyusun strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Pendekatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi, menelaah, dan mengintegrasikan berbagai teori, konsep, serta temuan penelitian sebelumnya yang relevan.

Data sekunder berupa artikel jurnal, buku, laporan penelitian, dan sumber terpercaya lainnya telah dikumpulkan menggunakan kata kunci seperti "gamifikasi pendidikan," "motivasi belajar," "desain pembelajaran berbasis gamifikasi," dan "pendekatan inovatif dalam pembelajaran." Sumber-sumber tersebut diperoleh dari database akademik seperti Google Scholar, Scopus, dan ProQuest. Literatur yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam gamifikasi, seperti mekanika permainan (game mechanics), dinamika permainan (game dynamics), dan estetika permainan (game aesthetics). Analisis ini juga mencakup keterkaitan elemen-elemen tersebut dengan teori motivasi, seperti Self-Determination Theory dan ARCS Motivation Model.

Hasil analisis digunakan untuk menyusun sintesis teori yang menghubungkan elemen gamifikasi dengan desain pembelajaran. Penekanan diberikan pada strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa, termasuk pemberian penghargaan (reward), tantangan (challenge), dan umpan balik (feedback). Model atau strategi yang dihasilkan kemudian divalidasi secara konseptual dengan membandingkannya terhadap temuan penelitian sebelumnya untuk memastikan relevansi dan keandalannya dalam konteks pendidikan.

Analisis dilakukan secara kualitatif menggunakan metode analisis isi (content analysis). Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, tema, dan konsep utama dari literatur yang relevan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk model konseptual atau kerangka kerja strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi. Pendekatan ini telah diharapkan menghasilkan kerangka desain pembelajaran berbasis gamifikasi yang aplikatif dan berbasis bukti, serta memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi relevan dengan teori-teori utama seperti Self-Determination Theory (SDT) dan ARCS Motivation Model. SDT menekankan bahwa gamifikasi dapat memenuhi kebutuhan psikologis seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Baah & Govender, 2024). ARCS Motivation Model mendukung bahwa elemen gamifikasi seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik secara signifikan meningkatkan perhatian, relevansi, keyakinan, dan kepuasan siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar (Mohammad Amin Kuhail, 2023)

Penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa. Elemen-elemen utama gamifikasi dalam pembelajaran, seperti poin, level, lencana, papan peringkat, dan avatar, berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka. Elemen-elemen tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penerapan gamifikasi

memungkinkan siswa merasakan pengalaman belajar yang tidak hanya fokus pada aspek akademik tetapi juga pada elemen-elemen hiburan yang menarik. Hal ini, pada gilirannya, membantu menjaga konsentrasi siswa dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran (Ariani, 2020). Selain itu, gamifikasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu gamifikasi struktur dan gamifikasi konten. Gamifikasi struktur meliputi penggunaan poin, level, pencapaian, lencana, dan papan peringkat yang memberi penghargaan langsung kepada siswa berdasarkan pencapaian mereka. Sementara gamifikasi konten melibatkan elemen-elemen seperti cerita, tantangan, dan avatar yang memperkuat pengalaman belajar secara emosional dan sosial. Dengan demikian, gamifikasi membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan berkesan.

1. Elemen dan Jenis Gamifikasi dalam Pembelajaran

Selanjutnya, prinsip-prinsip penting dalam gamifikasi, seperti kebebasan untuk gagal, feedback, kemajuan, dan alur cerita, juga berperan besar dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Kebebasan untuk gagal memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan tanpa rasa takut, sementara feedback yang diberikan secara terus-menerus membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka. Proses kemajuan yang ditandai dengan peningkatan level atau pencapaian memberikan siswa rasa pencapaian yang berkelanjutan, sehingga mendorong mereka untuk terus berusaha. Alur cerita yang dikembangkan dalam gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa, sehingga mereka merasa lebih terhubung dengan pembelajaran tersebut (Vhalery et al., 2024). Elemen-elemen ini membentuk mekanika dan dinamika permainan yang mendukung keterlibatan siswa secara emosional dan sosial.

2. Prinsip-Prinsip Gamifikasi yang Meningkatkan Pengalaman Belajar

Motivasi siswa dalam pembelajaran adalah faktor penting yang memengaruhi keberhasilan akademik. Heri, (2019) menegaskan bahwa motivasi yang tinggi membuat siswa lebih fokus dalam belajar, menyerap informasi dengan lebih baik, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam desain pembelajaran dapat sangat mendukung peningkatan motivasi siswa. Gamifikasi memberikan elemen hiburan yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Zulkarnaen, (2020), desain pembelajaran yang baik harus memperhatikan analisis kebutuhan siswa dan identifikasi hambatan pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Gamifikasi, dengan elemen-elemen interaktif dan menghibur, dapat membantu mencapai hal tersebut dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

3. Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran

Teori-teori belajar, seperti teori behavioristik, kognitivistik, dan konstruktivistik, juga memberikan dasar yang kuat bagi penerapan gamifikasi. Menurut Kemp et al., (2024) Kemp et al. (2024), teori-teori ini mendukung gamifikasi sebagai alat yang menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Teori behavioristik menekankan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh melalui gamifikasi, sementara teori kognitivistik fokus pada pengolahan informasi dalam pikiran siswa yang terlibat dalam permainan. Sementara itu, teori konstruktivistik menekankan pentingnya pengalaman aktif dalam membangun pengetahuan, yang sesuai dengan prinsip gamifikasi yang mendukung keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan gamifikasi, siswa tidak hanya termotivasi secara eksternal, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan pengetahuan melalui pengalaman yang lebih kaya dan dinamis.

4. Landasan Teoretis Gamifikasi dalam Pembelajaran

Tujuan utama gamifikasi adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa, memperkenalkan tujuan belajar dengan cara yang menyenangkan, serta mendukung perubahan perilaku yang lebih positif (Khusnul Khuluq & Kuswandi, 2023). Oleh karena itu, elemen-elemen gamifikasi yang mencakup mekanika permainan, dinamika permainan, dan estetika permainan sangat berperan dalam mencapai tujuan tersebut. Mekanika permainan, seperti poin dan level, memberi siswa rasa pencapaian. Dinamika permainan, termasuk narasi dan tantangan, memperkuat keterlibatan sosial dan emosional siswa dalam pembelajaran. Sementara estetika permainan, dengan desain visual yang menarik dan antarmuka yang intuitif, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa.

5. Tujuan dan Peran Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran

Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menawarkan cara yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Gamifikasi tidak hanya memperbaiki proses belajar-mengajar tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan kognitif dan sosial siswa dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman yang lebih interaktif, menyenangkan, dan penuh tantangan, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

6. Keefektifan Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Siswa

Keefektifan gamifikasi dalam pembelajaran dan pengembangan siswa tercermin dalam kemampuan gamifikasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan. Elemen-elemen gamifikasi, seperti pemberian poin, level, dan lencana, tidak hanya bertujuan untuk memberikan penghargaan atas pencapaian, tetapi juga untuk membangun rasa kompetisi yang sehat antar siswa. Hal ini mendorong siswa untuk terus berusaha memperbaiki diri dan meningkatkan prestasi mereka dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi cenderung memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi karena mereka merasa lebih dihargai atas usaha dan kemajuan yang mereka buat (Ariani, 2020). Lebih lanjut, dengan adanya mekanika permainan yang memberikan umpan balik langsung, siswa dapat dengan cepat mengetahui sejauh mana mereka telah menguasai materi pelajaran, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan strategi belajar mereka secara efektif.

Selain itu, dinamika permainan dalam gamifikasi, yang mencakup elemen narasi, tantangan, dan kolaborasi, memperkuat keterlibatan emosional siswa dengan materi pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara sosial dan emosional. Misalnya, tantangan yang diberikan dalam gamifikasi memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok, memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran yang berbasis pada konstruktivisme, di mana siswa belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Ketika siswa merasa tertantang dan terlibat secara emosional dalam pembelajaran, mereka lebih cenderung untuk mempertahankan minat dan keterlibatan mereka dalam jangka panjang (Kemp et al., 2024).

Estetika permainan, yang melibatkan desain visual yang menarik dan antarmuka pengguna yang intuitif, juga memainkan peran besar dalam keefektifan gamifikasi. Pembelajaran berbasis gamifikasi yang dilengkapi dengan antarmuka yang mudah digunakan dan desain yang menyenangkan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Visualisasi yang menarik dan elemen interaktif yang ada dalam gamifikasi dapat mengurangi kejenuhan yang sering terjadi dalam metode pembelajaran konvensional. Ketika siswa menikmati proses belajar melalui elemen estetika yang menyenangkan, mereka lebih termotivasi untuk terus belajar dan lebih mudah

memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami dalam metode pembelajaran biasa (Vhalery et al., 2024)

Dengan semua elemen ini, gamifikasi menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya mengarah pada peningkatan motivasi akademik, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Hal ini menjadi landasan yang penting bagi pengembangan karakter siswa, karena gamifikasi dapat membangun keterampilan penting seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan. Lebih jauh lagi, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran juga mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah, yang sangat penting dalam dunia yang terus berubah (Khusnul Khuluq, Dedi Kuswandi, 2023)

Secara keseluruhan, gamifikasi menawarkan pendekatan yang inovatif dan sangat efektif dalam mendesain pengalaman pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial mereka. Dengan elemen-elemen yang menyenangkan dan interaktif, gamifikasi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang holistik, di mana siswa tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan pribadi dan sosial mereka. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pendidikan memiliki potensi yang sangat besar untuk memodernisasi cara kita mendekati pembelajaran dan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi siswa di berbagai tingkat pendidikan.

7. Manfaat Jangka Panjang Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Karakter Siswa

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat jangka panjang yang signifikan bagi pengembangan siswa. Gamifikasi yang terintegrasi dengan baik dapat membentuk karakter siswa dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Dengan gamifikasi, siswa tidak hanya termotivasi untuk mencapai tujuan belajar mereka, tetapi juga belajar tentang pentingnya proses, ketekunan, dan kerja keras. Proses ini mengajarkan mereka untuk tidak takut gagal, melainkan untuk melihat kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang, yang merupakan salah satu prinsip utama gamifikasi (Khusnul Khuluq, Dedi Kuswandi, 2023)

Salah satu manfaat terbesar gamifikasi adalah kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem solving. Dengan tantangan yang diberikan dalam permainan, siswa dilatih untuk mencari solusi kreatif terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu, gamifikasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui kerja sama dalam tim dan interaksi yang lebih intens dengan teman sekelas. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar bagaimana bekerja dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan membangun rasa tanggung jawab.

8. Pengembangan Keterampilan Abad Ke-21 melalui Gamifikasi

Gamifikasi ini sendiri adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang didalamnya menggunakan elemen berupa gamegame atau video game, yang memiliki tujuan agar dapat memotivasi para peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran serta lebih memaksimalkan perasaan bahagia dalam menikmati proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tersebut. (Adawiyahi & Rahmawati, 2022) Gamifikasi sebagai alat pembelajaran yang efektif juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, yang meliputi kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dalam era digital yang semakin maju, keterampilan-keterampilan ini menjadi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks dan kompetitif. Dengan mendesain pembelajaran yang berbasis gamifikasi, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini secara

alami dan menyenangkan. Oleh karena itu, gamifikasi bukan hanya alat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam jangka pendek, tetapi juga investasi untuk pengembangan keterampilan jangka panjang yang akan bermanfaat di masa depan. Karena Penerapan gamifikasi pada media pembelajaran dapat memotivasi dan mendorong partisipasi siswa agar lebih kreatif dan aktif. (Julianto & Mudra, 2023)

PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penulis akan menganalisis, menafsirkan, dan menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh mengenai penerapan strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa. Pembahasan ini juga akan menghubungkan temuan dengan teori-teori yang relevan dan membandingkannya dengan penelitian sebelumnya, serta menggali implikasi dari temuan tersebut.

1. Analisis Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh temuan bahwa elemen-elemen gamifikasi, seperti poin, level, lencana, papan peringkat, dan avatar, memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Elemen-elemen tersebut menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terus berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan adanya elemen-elemen gamifikasi ini, siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berusaha mencapai kemajuan, karena usaha mereka mendapatkan penghargaan yang terlihat, seperti pencapaian poin atau level.

Selain itu, gamifikasi terbukti tidak hanya memotivasi siswa dari segi akademik, tetapi juga melalui elemen hiburan yang dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan. Seperti yang dijelaskan oleh Ariani (2020), elemen hiburan dalam gamifikasi membantu menjaga minat siswa, sehingga mereka tetap fokus pada pembelajaran tanpa merasa jenuh. Pendekatan ini memberikan dampak ganda, baik dalam aspek akademik maupun keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh.

Penerapan dua jenis gamifikasi, yaitu gamifikasi struktur dan gamifikasi konten, menunjukkan bahwa keduanya saling melengkapi dalam meningkatkan motivasi siswa. Gamifikasi struktur memberikan penghargaan langsung seperti poin atau lencana yang memberi pengakuan atas prestasi siswa. Sementara itu, gamifikasi konten memperkaya pengalaman belajar secara emosional dan sosial, yang membantu siswa lebih memahami materi pelajaran. Kombinasi antara strategi penghargaan dan pengayaan konten ini memperkuat hubungan siswa dengan materi dan proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

2. Perbandingan dengan Studi Sebelumnya

Penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan teori-teori yang ada, seperti Self-Determination Theory (SDT) dan ARCS Motivation Model. SDT menyatakan bahwa gamifikasi dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Baah & Govender, 2024). ARCS Motivation Model, yang menekankan perhatian, relevansi, keyakinan, dan kepuasan sebagai komponen motivasi, juga dapat dibuktikan melalui elemen gamifikasi yang diterapkan dalam penelitian ini, seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik.

Namun, penelitian ini memberikan perspektif baru dengan menekankan pada desain strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat diterapkan lintas mata pelajaran dan tingkat pendidikan, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada pengembangan media

pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran tertentu. Hal ini memberikan kontribusi penting dalam memperluas aplikasi gamifikasi di berbagai konteks pendidikan.

3. Implikasi Temuan

Implikasi dari temuan ini sangat signifikan, baik dari segi praktis maupun teoretis. Dari segi praktis, penelitian ini memberikan pedoman yang berguna bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan elemen-elemen gamifikasi, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan beragam, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan siswa yang lebih tinggi. Dari segi teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan teori-teori gamifikasi dalam konteks pendidikan, terutama dalam hal desain strategi pembelajaran, bukan hanya pengembangan media pembelajaran semata.

Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Penerapan gamifikasi dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendalam, yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

4. Keterbatasan Penelitian

Walaupun penelitian ini memberikan hasil yang positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah terbatasnya jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yang hanya mencakup siswa dari beberapa kelas tertentu. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan bervariasi akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi siswa di berbagai konteks pendidikan. Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran juga memerlukan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, yang mungkin menjadi kendala di beberapa sekolah yang belum memiliki fasilitas yang memadai.

5. Kesimpulan Parsial

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Elemen-elemen gamifikasi, baik dalam struktur maupun konten, berperan penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Temuan ini juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan teori gamifikasi pendidikan dan memberikan pedoman praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, gamifikasi menawarkan potensi besar dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik di era digital ini. Namun, untuk memaksimalkan efektivitasnya, gamifikasi perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran yang ada.

KESIMPULAN

Penelitian Ini Menunjukkan Bahwa Desain Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Efektif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. Elemen-Element Gamifikasi Seperti Tantangan, Penghargaan, Umpan Balik, Dan Level Berfungsi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Materi Pembelajaran. Model Gamifikasi Yang Dikembangkan Dapat Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa Dengan Memenuhi Kebutuhan Psikologis Seperti Kompetensi, Otonomi, Dan Keterhubungan. Penerapan Gamifikasi Juga Memperkenalkan Pengalaman Belajar Yang Lebih Menyenangkan Dan Interaktif, Yang Membantu Mengurangi Kejenuhan Dalam Proses Pembelajaran. Selain Itu, Gamifikasi Dapat Mengembangkan Keterampilan Sosial Dan Emosional Siswa, Serta Mendukung Pengembangan Keterampilan Abad Ke-21. Penelitian Ini Memberikan

Kontribusi Penting Dalam Memperkaya Desain Pembelajaran Yang Berbasis Gamifikasi. Ke Depan, Penelitian Lebih Lanjut Dapat Dilakukan Untuk Menguji Aplikasi Gamifikasi Dalam Berbagai Konteks Pendidikan Dan Untuk Mengeksplorasi Lebih Lanjut Dampaknya Terhadap Pengembangan Karakter Siswa. Sebagai Penutup, Penerapan Gamifikasi Dalam Pendidikan Dapat Menjadi Langkah Penting Dalam Menciptakan Pengalaman Belajar Yang Lebih Holistik Dan Efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyahi, R., & Rahmawati, R. E. (2022). *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Analisis Penggunaan Aplikasi Duolingo Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Bahasa di Sekolah Homeschooling Primagama Madiun*. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(1), 65–74. <https://doi.org/10.17509/md.v18i1.34201>
- Anna Yulia Susilowati, Ika Candra Sayekti, R. E. (2021). Penerapan Media Realia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2090–2096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1160>
- Ariati, S. D., & Iswahyuni, I. (2023). Students' perceptions towards the application of gamification in English class. *ELLITE Journal of English Language Literature and Teaching*, 8(1), 20. <https://doi.org/10.32528/ellite.v8i1.15297>
- Azman, M. K., Soepriyanto, Y., Duananda, M., & Degeng, K. (2023). Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(4), 198–209. <https://doi.org/10.17977/um038v6i42023p198>
- Baah, C., & Govender, I. (2024). Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load. *Education Science*. <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*, 14(1), 1-36. Springer Nature. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Fauziah, N. S., & Sahlani, L. (2023). Implementasi model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Islamic Journal of Education*, 2(1), 21. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.172>
- Fakhri, M. M., & Anandari, D. R. (2023). Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komput*, 6(3). <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.1451>
- Hambal, M., & Khoiruddin, M. (2020). Pengaruh aplikasi metode discovery learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Pondok Pesantren Salman Al-Farisi Karanganyar Solo. *TADARUS*, 9(2). Universitas Muhammadiyah Surabaya. <https://doi.org/10.30651/td.v9i2.6757>
- Harahap, H. H. Y., Samakmur, S., & Nurbaiti, N. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) pada materi tema 1 sub tema 3 di kelas III SD Negeri 101350 Purbatua. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(2), 446. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i2.1201>
- Harjanto, Sudarwati, B. M. (2022). Motivasi Belajar Sebagai Faktor Dominan Mempengaruhi Prestasi Siswa. *ProBank: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan*, 7(1), 91–102. <https://doi.org/10.36587/probank.v1i1.1176>

- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767–781. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2034>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Institutional Repository*, 15(1), 59–79. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/17588>
- Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses Untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP. *Jurnal Desain*, 10(3), 539–549. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>
- Khairunnisah, N. A. (2015). Upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar PKn melalui model kooperatif learning tipe take and give siswa kelas VII SMP BOPKRI 2 Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 1(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v1i1.8>
- Khusnul Khuluq, Dedi Kuswandi, Y. S. (2023). Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 72–83. <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>
- Kemp, M. J. E., Dick, W., & Sudana, I. N. (2024). Komparasi Desain Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Model Jerrold E Kemp, Walter Dick dan Lou Carey serta I Nyoman Sudana Degeng. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, XII(2), 336–346. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v12i3.16259>
- Lavani, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Microsoft Minecraft Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smp Islam Assuraniyah Kota Bekasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v12i2.14538>
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. State Islamic University Ar-Raniry. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Nuraeni, N. (2014). Strategi pembelajaran untuk anak usia dini. *Prisma Sains Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>
- Ratnaningsih, S., & Nastiti, G. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Al Ibtida Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 275. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.3397>
- Rizki, N., & Pulungan, D. (2024). Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 10(1), 40–49. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>
- Sriwidiarti, D. (2020). Peningkatan motivasi belajar matematika dengan menggunakan metode penemuan terbimbing siswa SMP. *Tajdidukasi Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan Islam*, 10(1), 42. <https://doi.org/10.47736/tajdidukasi.v10i1.66>
- Tenório, K., Dermeval, D., Monteiro, M. de S., Peixoto, A., & Pedro, A. (2020). Raising teachers' empowerment in gamification design of adaptive learning systems: A qualitative research. *Lecture notes in computer science* (pp. 524-535). Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/978-3-030-52237-7_42

Abdurrahman, Syukri

- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi. *Research and Development Journal Of Education*, 10(1), 444–459. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22843>
- Zulkarnaen, R. (2020). Desain pembelajaran berbasis riset. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika) 2020*, 27–44. <https://journal.unsika.ac.id/sesiomadika/article/view/4864>