

---

## Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

M. Mahmubi, Homaidi  
Universitas Nurul Jadid Paiton  
Email: *mabbubi@unuja.ac.id, Khomaidiabizard@gmail.com*

---

### Abstract

This article analyses the implementation of gamification-based learning as a strategy to improve student motivation and learning outcomes. Gamification, which involves applying game elements such as points, badges and leaderboards in an educational context, is proven to create an engaging and interactive learning environment. This research uses a qualitative method with a case study approach. This approach allows researchers to gain an in-depth understanding of the phenomenon under study in a real context. The research aims to provide insight into the effectiveness of gamification in improving student engagement and learning outcomes, as well as to identify the challenges faced in its implementation. The research shows that gamification can increase student engagement, create a positive competitive atmosphere and provide immediate feedback that supports the learning process. While there are challenges in its implementation, such as differences in access to technology and the need for curriculum adaptation, this article recommends solutions such as teacher training and student involvement in gamification design. With the right strategy, gamification has the potential to create a dynamic and student-centred learning environment, helping them to reach their full potential in education.

**Keywords:** *Gamification, Education, Learning Motivation*

### Abstrak

Artikel ini menganalisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Gamifikasi, yang melibatkan penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat dalam konteks pendidikan, terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti dalam konteks nyata. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana kompetitif yang positif, serta memberikan umpan balik langsung yang mendukung proses belajar. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti perbedaan akses teknologi dan kebutuhan untuk adaptasi kurikulum, artikel ini merekomendasikan solusi seperti pelatihan guru dan keterlibatan siswa dalam desain gamifikasi. Dengan strategi yang tepat, gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga membantu mereka mencapai potensi maksimal dalam pendidikan.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Pendidikan, Motivasi Belajar

### Pendahuluan

Gamifikasi adalah konsep pembelajaran yang didasarkan pada elemen permainan. Gamifikasi melibatkan penerapan komponen dari sebuah permainan ke dalam bidang lain (non-game), seperti poin, lencana, dan papan peringkat (FIRMANSYAH, 2020). Kayonda Smith dan Sandra Schamroth

(2018) dalam (Fadilla & Nurfadhilah, 2022b) menguraikan lebih lanjut tentang gamifikasi yang menggunakan sistem penghargaan sebagai dasar, serta bagaimana hal ini berhubungan dengan interaksi, keterlibatan, dan umpan balik dalam gameplay, yang merupakan elemen inti dari gamifikasi itu sendiri. Pembelajaran berbasis gamifikasi telah menjadi salah satu metode yang populer dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan (Srimuliyani, 2023). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mencakup penggunaan poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan elemen-elemen lainnya yang biasanya ditemukan dalam permainan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penerapan gamifikasi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah faktor kunci dalam keberhasilan akademik siswa (Ratnawati & Hasanah, 2021).

Siswa yang termotivasi cenderung memiliki ketekunan yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih besar, dan performa akademik yang lebih baik. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menantang, sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Penelitian yang dilakukan oleh (Fadilla & Nurfadhilah, 2022a) diketahui dalam menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan penerapan gamifikasi, siswa diharapkan lebih aktif selama proses pembelajaran karena materi disajikan secara interaktif. Oleh karena itu, gamifikasi sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh, asalkan tetap memperhatikan motivasi belajar masing-masing peserta didik. Selain itu pada penelitian Ratda dkk, diketahui bahwa penerapan metode gamifikasi berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa dari 64,13 menjadi 83,56, dengan persentase kenaikan sebesar 30,3%.

Selain itu, metode gamifikasi juga efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, yang tercermin dari rata-rata persentase motivasi sebesar 85,33%, termasuk dalam kategori sangat baik (Tyaningsih et al., 2022). Meskipun gamifikasi menawarkan banyak potensi, penerapannya menghadapi beberapa tantangan, seperti kesiapan guru, keterbatasan sumber daya, dan kebutuhan untuk menyesuaikan kurikulum. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pelatihan dan dukungan bagi guru agar gamifikasi dapat diterapkan secara efektif. Selain itu, studi lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi strategi dan teknik gamifikasi yang paling efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai konteks pendidikan di Indonesia.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti dalam konteks nyata (Sugiyono, 2023). Pendekatan ini sangat cocok untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena studi kasus memungkinkan analisis yang kaya dan komprehensif terhadap pengalaman dan persepsi individu yang terlibat. Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Subjek penelitian adalah siswa dan guru di sebuah sekolah menengah yang telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Melalui kombinasi wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen, penelitian ini berhasil mengumpulkan data yang kaya dan mendalam tentang implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dan dampaknya terhadap motivasi belajar

siswa. Pendekatan studi kasus kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara holistik dan menyeluruh, menghasilkan temuan yang dapat memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang dan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Peningkatan Motivasi Belajar**

Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah meningkatnya keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi cenderung menunjukkan partisipasi aktif yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Mereka tampak lebih antusias dalam mengikuti penjelasan guru, terlibat dalam diskusi, serta bersemangat dalam menyelesaikan tugas dan tantangan yang diberikan. Aktivitas belajar tidak lagi bersifat pasif, melainkan berubah menjadi proses interaktif yang mendorong siswa untuk terlibat secara emosional dan intelektual. Selain meningkatkan keterlibatan, gamifikasi juga mampu menciptakan suasana persaingan yang sehat di antara siswa. Penggunaan elemen permainan seperti pemberian poin, papan peringkat (leaderboard), serta berbagai bentuk penghargaan menjadikan lingkungan belajar lebih kompetitif namun tetap positif. Kompetisi yang tercipta tidak menimbulkan tekanan negatif, melainkan memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras dan menunjukkan performa terbaik mereka. Melalui mekanisme ini, siswa terdorong untuk meningkatkan kemampuan diri sekaligus belajar menghargai prestasi teman-temannya.

Keunggulan lain dari gamifikasi adalah tersedianya umpan balik yang cepat dan langsung. Melalui sistem skor, lencana (badge), atau indikator pencapaian lainnya, siswa dapat segera mengetahui hasil dari usaha yang mereka lakukan. Umpan balik yang instan ini membantu siswa memahami sejauh mana mereka telah mencapai tujuan pembelajaran serta bagian mana yang masih perlu diperbaiki. Dengan demikian, proses refleksi dan perbaikan dapat dilakukan secara berkelanjutan tanpa harus menunggu evaluasi akhir. Lebih jauh lagi, integrasi elemen permainan dalam pembelajaran menjadikan suasana kelas lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan menjadikan suasana kelas tidak lagi terasa monoton atau membosankan. Proses belajar berubah menjadi pengalaman yang menantang sekaligus menghibur, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam setiap aktivitas yang dirancang secara kreatif. Tantangan-tantangan yang diberikan mendorong rasa ingin tahu, sementara unsur kesenangan menciptakan suasana emosional yang positif selama kegiatan berlangsung. Kombinasi antara tantangan dan hiburan ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.

Rasa senang yang muncul selama proses pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan motivasi belajar. Secara intrinsik, siswa terdorong untuk belajar karena munculnya minat dan kepuasan pribadi ketika berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai target tertentu. Mereka merasa bangga atas pencapaian yang diraih, sehingga tumbuh dorongan internal untuk terus meningkatkan kemampuan diri. Secara ekstrinsik, adanya penghargaan, pengakuan, atau bentuk apresiasi lainnya semakin memperkuat semangat siswa untuk berpartisipasi aktif dan mencapai hasil yang lebih baik. Ketika siswa merasa nyaman dan menikmati suasana pembelajaran, konsentrasi mereka cenderung meningkat. Mereka menjadi lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru, lebih tekun dalam menyelesaikan tugas, serta lebih terbuka dalam menerima dan memahami materi

yang disampaikan. Kondisi psikologis yang positif ini membantu proses kognitif berjalan lebih optimal, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan tahan lama. Dengan demikian, pendekatan gamifikasi tidak hanya berdampak pada peningkatan partisipasi siswa di kelas, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam memperkuat motivasi belajar dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran secara keseluruhan.

## **B. Tantangan dalam Implementasi**

Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi tidak terlepas dari berbagai tantangan yang perlu diperhatikan secara serius. Salah satu kendala utama adalah adanya perbedaan tingkat akses dan penguasaan teknologi di kalangan siswa. Tidak semua siswa memiliki perangkat digital atau koneksi internet yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi, terutama jika sistem yang digunakan memerlukan aplikasi atau platform daring tertentu. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam pengalaman belajar, di mana sebagian siswa dapat mengikuti proses secara optimal, sementara yang lain mengalami hambatan teknis yang memengaruhi partisipasi dan pencapaian mereka. Perbedaan literasi digital juga turut menjadi faktor yang memperlebar ketimpangan tersebut. Selain itu, guru menghadapi tantangan dalam mengadaptasikan elemen permainan ke dalam kurikulum yang telah dirancang sebelumnya. Integrasi gamifikasi bukan sekadar menambahkan poin atau penghargaan, melainkan membutuhkan perencanaan yang matang agar tetap selaras dengan capaian pembelajaran, kompetensi inti, dan indikator yang telah ditetapkan.

Guru perlu memastikan bahwa unsur permainan tidak menggeser substansi materi, tetapi justru memperkuat pemahaman konsep. Proses penyesuaian ini menuntut kreativitas, pemahaman pedagogis yang baik, serta kemampuan merancang strategi pembelajaran yang inovatif namun tetap sistematis. Di samping itu, keterbatasan waktu juga menjadi hambatan yang cukup signifikan. Perancangan sistem gamifikasi, mulai dari menentukan mekanisme permainan, menyusun aturan, menyiapkan media pendukung, hingga mengevaluasi hasilnya, memerlukan waktu tambahan di luar tugas rutin mengajar. Implementasinya di kelas pun membutuhkan pengelolaan waktu yang efektif agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana tanpa mengurangi kedalaman materi. Oleh karena itu, meskipun gamifikasi menawarkan berbagai keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, keberhasilannya tidak dapat dilepaskan dari sejumlah prasyarat yang mendukung. Salah satu faktor utama adalah kesiapan infrastruktur. Ketersediaan perangkat teknologi, akses internet yang stabil, serta platform pembelajaran yang memadai menjadi fondasi penting dalam pelaksanaan gamifikasi, terutama jika pendekatan yang digunakan berbasis digital. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, pelaksanaan gamifikasi berisiko tidak berjalan optimal dan justru menimbulkan hambatan baru dalam proses pembelajaran.

Selain itu, fleksibilitas kurikulum juga memegang peranan penting. Integrasi elemen permainan ke dalam pembelajaran membutuhkan ruang penyesuaian agar tetap selaras dengan tujuan, kompetensi inti, serta indikator pencapaian yang telah ditetapkan. Kurikulum yang terlalu kaku dapat membatasi kreativitas guru dalam merancang aktivitas berbasis permainan yang kontekstual dan bermakna. Sebaliknya, kurikulum yang adaptif akan memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif tanpa mengabaikan substansi materi dan standar akademik. Di samping kesiapan infrastruktur dan kurikulum, manajemen waktu yang baik dari pihak pendidik juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Perancangan sistem gamifikasi membutuhkan perencanaan yang matang,

mulai dari penyusunan skenario pembelajaran, mekanisme penilaian, hingga evaluasi hasil. Pelaksanaannya di kelas pun harus diatur secara efektif agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan seimbang dengan alokasi waktu yang tersedia. Dengan demikian, keberhasilan gamifikasi tidak hanya terletak pada kreativitas dalam menghadirkan unsur permainan, tetapi juga pada kesiapan sistem pendukung dan kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran secara profesional dan terstruktur.

### **C. Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar**

Dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Elemen-elemen permainan yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran, seperti poin, leaderboard, badge, dan tantangan, membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, tetapi juga berusaha untuk mencapai skor tertinggi atau mendapatkan penghargaan tertentu. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik, yang menjelaskan bahwa motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu berasal dari dalam dirinya sendiri, bukan dari dorongan eksternal. Dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi, elemen-elemen permainan bertindak sebagai pemicu yang mengaktifkan motivasi intrinsik siswa. Siswa merasa terdorong untuk belajar karena mereka menikmati proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang (Lutfi & Winata, 2020).

Gamifikasi menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa (Hakeu et al., 2023). Ketika siswa merasa terlibat dan menikmati apa yang mereka pelajari, mereka cenderung lebih fokus dan berdedikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Selain itu, elemen kompetisi yang sehat dalam gamifikasi mendorong siswa untuk bersaing dengan diri mereka sendiri dan teman-teman mereka, yang meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berkembang. Lebih lanjut, gamifikasi memberikan umpan balik langsung yang sangat penting bagi siswa. Melalui sistem poin atau penghargaan, siswa dapat melihat perkembangan mereka secara real-time, yang membantu mereka untuk memahami area mana yang sudah dikuasai dan area mana yang masih perlu diperbaiki. Umpan balik yang cepat dan tepat ini membantu memperkuat pembelajaran dan mendorong siswa untuk terus berusaha.

Selain itu, gamifikasi memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa (Barkati & Cahyadi, 2024). Dengan berbagai tantangan dan tingkat kesulitan yang berbeda, siswa dapat memilih tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan dan minat mereka, yang membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Pendekatan ini juga memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan individu siswa dan memberikan bantuan yang lebih terarah. Dengan demikian, jelas bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran itu sendiri. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang sangat efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, menantang, dan berpusat pada siswa, yang pada akhirnya akan membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka dalam proses pendidikan.

### **D. Strategi Implementasi yang Efektif**

Untuk mengatasi tantangan yang ada dalam implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi, beberapa strategi yang dapat diterapkan antara lain adalah: Pelatihan Guru Salah satu aspek kunci

keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran adalah kompetensi dan kesiapan guru dalam mengimplementasikannya. Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai untuk memahami konsep dasar gamifikasi, teknik penerapannya, dan bagaimana mengintegrasikannya ke dalam kurikulum. Pelatihan ini dapat mencakup berbagai topik, seperti: Dasar-dasar Gamifikasi, Desain Game, Teknologi dan Alat, dan Manajemen Kelas (Ruskandi et al., 2021). Pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan akan membantu guru merasa lebih percaya diri dan kompeten dalam menggunakan gamifikasi, serta memastikan bahwa mereka dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa. Akses Teknologi. Salah satu tantangan utama dalam penerapan gamifikasi adalah ketersediaan dan akses terhadap teknologi yang memadai. Sekolah perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang cukup terhadap perangkat dan konektivitas yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi.

Beberapa langkah yang dapat diambil meliputi: Infrastruktur Teknologi, Dukungan Teknologi, Keadilan Akses, dan Penggunaan Teknologi Secara Efektif (Hidayatullah et al., 2023). Dengan memastikan akses teknologi yang merata, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Keterlibatan Siswa. Melibatkan siswa dalam proses desain gamifikasi adalah langkah penting untuk memastikan bahwa elemen-elemen yang digunakan sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Keterlibatan siswa dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti: Survei dan Wawancara, Diskusi Kelompok, dan Komite Siswa (SUTARJO, 2023). Dengan melibatkan siswa dalam proses ini, sekolah dapat memastikan bahwa gamifikasi tidak hanya relevan dan menarik, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ini juga membantu siswa merasa lebih terlibat dan memiliki peran aktif dalam pendidikan mereka, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Dengan mengadopsi strategi-strategi ini, sekolah dapat mengatasi tantangan yang ada dalam implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Pelatihan guru yang memadai, akses teknologi yang merata, dan keterlibatan siswa dalam desain gamifikasi adalah kunci untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi yang tepat dan terarah dari strategi-strategi ini akan membantu mengoptimalkan manfaat gamifikasi dalam pendidikan dan memastikan bahwa semua siswa dapat merasakan dampak positifnya.

### **E. Implementasi Praktis**

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Pendekatan ini membawa berbagai manfaat yang berdampak positif pada pengalaman belajar siswa dan hasil akhir dari proses pendidikan mereka. Berikut adalah beberapa aspek yang menjelaskan bagaimana gamifikasi dapat membawa perubahan signifikan dalam pembelajaran.

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

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan pendidikan. Gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa. Ketika elemen permainan seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan diterapkan, siswa merasa lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif

dalam kegiatan belajar. Mereka merasa terlibat secara emosional dan intelektual, yang meningkatkan minat dan komitmen mereka terhadap pelajaran.

## **2. Hasil Belajar yang Lebih Baik**

Studi menunjukkan bahwa siswa yang termotivasi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Gamifikasi membantu siswa untuk fokus dan berkomitmen pada tujuan belajar mereka. Dengan adanya elemen-elemen permainan, siswa lebih sering mengulang materi, menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh, dan berusaha mencapai skor atau level tertentu. Hal ini meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar dan memungkinkan mereka memahami materi dengan lebih baik.

## **3. Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif**

Pembelajaran berbasis gamifikasi menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Elemen permainan seperti misi, tantangan, dan cerita membuat proses belajar terasa seperti petualangan. Siswa menikmati kegiatan belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Hal ini mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas. Suasana belajar yang menyenangkan juga mengurangi stres dan kecemasan, yang seringkali menjadi penghalang dalam pembelajaran tradisional.

## **4. Personalisasi Pembelajaran**

Gamifikasi memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana tugas dan tantangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa. Siswa dapat memilih misi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, yang membantu mereka merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam belajar. Personalisasi ini juga membantu guru untuk memberikan perhatian lebih pada siswa yang membutuhkan dukungan tambahan, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.

## **5. Implikasi Praktis untuk Sekolah dan Pendidik**

Melihat manfaat yang signifikan dari gamifikasi, sekolah dan pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan pendekatan ini sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka. Integrasi gamifikasi dalam kurikulum dapat dimulai dengan langkah-langkah kecil, seperti menerapkan elemen permainan dalam tugas harian atau proyek kelas (Mursalin et al., 2024). Pelatihan dan dukungan bagi guru juga sangat penting untuk memastikan mereka memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengimplementasikan gamifikasi secara efektif. Sekolah juga perlu memastikan bahwa infrastruktur teknologi mendukung penggunaan gamifikasi, termasuk menyediakan perangkat yang memadai dan konektivitas internet yang stabil. Dengan perencanaan dan dukungan yang tepat, gamifikasi dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menyenangkan, dan efektif. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran menawarkan berbagai manfaat yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga hasil belajar secara keseluruhan. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan personal, gamifikasi membantu siswa mencapai potensi penuh mereka. Sekolah dan pendidik yang menerapkan gamifikasi sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka dapat melihat peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan prestasi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

## Kesimpulan

Hasil dan pembahasan penelitian ini menekankan pentingnya implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat, proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti akses teknologi yang tidak merata dan kebutuhan untuk adaptasi kurikulum, solusi seperti pelatihan guru dan keterlibatan siswa dalam desain gamifikasi dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Dengan strategi yang tepat, gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga membantu mereka mencapai potensi maksimal dalam pendidikan.

## Daftar Pustaka

- Barkati, A., & Cahyadi, A. (2024). Teknologi Sebagai Pendekatan Dalam Optimalisasi Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 173–181.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022a). Dhenisha Agustine Fadilla, Sarah Nurfadhilah-Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *E-Journal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022b). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- FIRMANSYAH, M. D. (2020). *Desain Gamifikasi untuk Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa pada E-Learning Universitas Jember Menggunakan Mda Framework*. Fakultas Ilmu Komputer.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Anwalayah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v6i2.1930>
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi aplikasi teknologi dalam pendidikan di indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73.
- Lutfi, A., & Winata, A. Y. S. (2020). Motivasi Intrinsik, Kinerja dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori. *Pamator Journal*. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8526>
- Mursalina, M., Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., Armita, D., & Mursyidah, M. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30–37.
- RATNAWATI, R., & HASANAH, M. (2021). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i1.339>
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. N. (2021). *Transformasi Arab Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0*. CV. Caraka Khatulistiwa.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*.
- Sugiyono. (2023). Sugiyono (2023). *Jurnal Teknodik*.
- SUTARJO, S. (2023). MENGOPTIMALISASIKAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA

SEBAGAI FONDASI KEBANGKITAN GENERASI EMAS 2045. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i4.187>

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*. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>