TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v6i4.10832

MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK PADA ERA DIGITAL: KAJIAN TEORETIS DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PENDIDIKAN

Gamification Learning Model in Improving Student Motivation and Engagement in the Digital Era: Theoretical Review and Its Implementation in Education

Dony Agus Prasetyo & Joko Subando
Institut Mamba'ul 'Ulum Surakarta
donyagusprasetyo17@gmail.com; jokosubando@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 10, 2026	Jun 7, 2026	Jun 19, 2026	Jun 24, 2026

Abstract

The transformation of 21st-century education demands learning innovation that can improve students' motivation, engagement, and learning outcomes. One relevant approach is the gamification learning model, namely the application of game elements in a learning context to create a more engaging, interactive, and meaningful learning experience. This study aims to examine the concept, characteristics, implementation steps, benefits, as well as the strengths and weaknesses of the gamification learning model in the learning process. This study uses a library research method by analyzing various relevant scholarly literature on gamification in education. The results of the review show that gamification can increase students' intrinsic and extrinsic motivation through the use of game elements, such as points, badges, leaderboards, levels, rewards, and challenges. Gamification also encourages active participation, collaboration, healthy

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

competition, and students' critical thinking skills. The implementation of gamification can be carried out through various digital media, such as Kahoot, Quizizz, Wordwall, Educandy, Gimkit, and barcode scanners, adjusted to the learning objectives. Although it has various advantages, the implementation of gamification requires careful planning, technological readiness, and appropriate learning management so that the learning orientation does not shift merely toward the achievement of rewards. The conclusion of the study affirms that gamification can serve as an innovative learning model alternative that is relevant to the characteristics of students in the digital era. The implications of this study indicate that gamification contributes to improving the quality of learning processes and outcomes through active, contextual, healthy competitive, and meaningful learning experiences.

Keywords: Gamification; Learning Model; Learning Motivation; Digital Learning Media; Educational Innovation

Abstrak: Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran gamifikasi (*gamification*), yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konsep, karakteristik, langkah penerapan, manfaat, serta kelebihan dan kelemahan model pembelajaran gamifikasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan menganalisis berbagai literatur ilmiah yang relevan mengenai gamifikasi dalam pendidikan. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik melalui penggunaan elemen permainan, seperti *points*, *badges*, *leaderboard*, *levels*, *reward*, dan *challenge*. Gamifikasi juga mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, kompetisi yang sehat, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Implementasi gamifikasi dapat dilakukan melalui berbagai media digital, seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Educandy, Gimkit, dan *barcode scanner* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Meskipun memiliki berbagai keunggulan, penerapan gamifikasi memerlukan perencanaan yang matang, kesiapan teknologi, dan pengelolaan pembelajaran yang tepat agar orientasi belajar tidak bergeser menjadi sekadar pencapaian hadiah. Simpulan penelitian menegaskan bahwa gamifikasi dapat menjadi alternatif model pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, kompetitif secara sehat, dan bermakna.

Kata Kunci: Gamifikasi; Model Pembelajaran; Motivasi Belajar; Media Pembelajaran Digital; Inovasi Pendidikan

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (teacher centered) secara bertahap bergeser menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning).

Perubahan tersebut menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi digital menjadi salah satu solusi yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, dan berakhlak mulia. Dalam perspektif Islam, aktivitas belajar memiliki kedudukan yang sangat penting sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Mujādilah [58]: 11:

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat." (QS. Al-Mujādilah [58]: 11).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses pendidikan harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengembangkan strategi dan model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara efektif.

Pada era Kurikulum Merdeka, fokus utama pembelajaran diarahkan pada pemenuhan kebutuhan belajar setiap peserta didik. Hal ini karena keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian akademik, tetapi juga dari terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mampu menumbuhkan kemandirian belajar (*self-regulated learning*). Melalui pendekatan ini, peserta didik diberikan kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan potensi dan kompetensinya sesuai dengan kebutuhan, minat, serta karakteristik masing-masing. Dengan demikian, proses pendidikan dan pembelajaran yang diterima akan menjadi pengalaman yang lebih berkesan, relevan, dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal. (Marhamah et al. 2024).

Salah satu tantangan pendidikan saat ini adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sering kali menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang tertarik, dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, kurang optimalnya hasil belajar, serta minimnya pengalaman belajar yang bermakna. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi

kebutuhan peserta didik generasi digital yang akrab dengan teknologi dan berbagai bentuk permainan interaktif.

Salah satu inovasi yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah model pembelajaran gamifikasi (gamification). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Elemen permainan seperti poin (points), lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), level, tantangan (challenges), dan penghargaan (rewards) digunakan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar peserta didik. Konsep ini berkembang dari asumsi bahwa aktivitas belajar yang dirancang menyerupai permainan akan lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Gamifikasi tidak mengubah substansi materi pembelajaran, tetapi mengubah cara penyampaian dan pengalaman belajar yang dirasakan peserta didik. Menurut Deterding dkk. (2011), gamifikasi merupakan penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi berfungsi sebagai pendekatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang sehingga peserta didik terdorong untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil pembelajaran. Kapp (2012) menjelaskan bahwa penggunaan sistem penghargaan, tantangan, dan kompetisi yang sehat dalam gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Sementara itu, Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014) menemukan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap keterlibatan pengguna dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar untuk diterapkan sebagai model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran semakin mudah dilakukan seiring berkembangnya berbagai platform digital seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Educandy, Gimkit, maupun penggunaan QR Code dan barcode scanner sebagai media pembelajaran interaktif. Berbagai platform tersebut memungkinkan guru menciptakan aktivitas belajar yang menarik, kompetitif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menjadi sarana hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian mengenai model pembelajaran gamifikasi menjadi penting untuk dilakukan guna memahami konsep, karakteristik, langkah-langkah penerapan, manfaat, serta kelebihan dan kelemahannya dalam proses pembelajaran. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*library research*) dengan mengkaji berbagai sumber ilmiah berupa buku, artikel jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan model pembelajaran gamifikasi. Data dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai konsep dan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Model Pembelajaran *Gamifikasi*

Gamifikasi adalah implementasi komponen game ke dalam domain pengetahuan lain (*non-game*), seperti Points, Badges, Scoreboard (Firmansyah, 2020). *Gamifikasi* adalah proses penggunaan elemen permainan yang dapat dikontrol dalam bidang tertentu, khususnya di bidang pendidikan dengan tujuan agar lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif, dimana elemen permainan terkait dengan motivasi, partisipasi dan prestasi (Rahmatullah, 2021)

Gamifikasi merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam dunia pendidikan. Elemen permainan tersebut meliputi poin, level, *badge* (lencana), *leaderboard* (papan peringkat), tantangan, serta sistem penghargaan. *Gamifikasi* adalah penerapan elemen desain game dan prinsip-prinsip game dalam konteks *non-game*, umumnya menggunakan elemen desain game untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Penambahan komponen game ke aktivitas non-game, untuk membuatnya lebih menarik dan menghibur bagi pesertanya, dengan memberikan umpan balik yang terukur dan komparatif pada suatu kegiatan sehingga akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dengan tanpa mengubah kegiatan atau cara mereka dilakukan. (Marisa et al., 2020).

Gamification merupakan suatu konsep yang digunakan dalam sebuah pemainan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar dapat berpikir secara kritis sehingga dapat menyelesaikan masalah pada pembelajaran (Jusuf, 2016). *Gamifikasi* berarti elemen desain game (misalnya skor dan lencana) digunakan dalam konteks non-game untuk mendorong interaksi pengguna (Sandusky, 2018).

Media pembelajran yang berbasis *gamifikasi* seperti *Kahoot, Quiziz, Wordwall, Educandy, Gimkit* dan *platform* lainnya (Lawrance et al., 2021). Gimkit adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen game yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran. Gimkit dapat diakses dari berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, dan komputer sehingga memudahkan penggunanya dan terasa fleksibel. Item yang ada pada Gimkit atau elemen game yang ditawarkan selalu diperbaharui sehingga terasa baru dan relevan dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Lawrance, dkk., 2021). Template di dalam Gimkit juga beragam dapat dimainkan dengan mode individu ataupun mode kerja sama tim. (Agustina T.H, dkk., 2024) Dalam konteks pembelajaran, *gamifikasi* digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan cara menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang seperti permainan.

Media *Gamifikasi*

Media *gamifikasi* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan. *Gamifikasi* bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. Media *gamifikasi* dalam pendidikan digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Deterding, dkk., 2011)

Perkembangan media *gamifikasi* dalam pendidikan mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian yang dilakukan oleh Febriansah, Syaifuddin, dan Soepriyanto (2024) menunjukkan bahwa *gamifikasi* menjadi salah satu pendekatan inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan elemen permainan dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menumbuhkan rasa tertantang pada peserta didik. Media *gamifikasi* memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran

konvensional, media *gamifikasi* siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif melalui aktivitas permainan edukatif.

Gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong motivasi intrinsik siswa melalui sistem penghargaan, kompetisi sehat, dan pencapaian tertentu. Media *gamifikasi* dapat membantu siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam belajar (Kapp, 2012). Penerapan media *gamifikasi* dalam pembelajaran juga didukung oleh teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Proses pembelajaran berbasis *gamifikasi*, siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajar. Ishaq dan Alvi (2023) menjelaskan bahwa *gamifikasi* berbasis personalisasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa karena pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Media *gamifikasi* dalam pembelajaran sekolah dasar dinilai sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif dan menyukai permainan. Media *gamifikasi* juga mampu meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. Melalui aktivitas permainan kelompok, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan tantangan bersama. Rinaldi (2025), *gamifikasi* digital memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Media *gamifikasi* memiliki hubungan erat dengan transformasi pendidikan digital. *Gamifikasi* menjadi bagian penting dalam inovasi pembelajaran digital karena mampu mengintegrasikan teknologi, motivasi belajar, dan pengalaman interaktif siswa dalam proses pembelajaran (Khoerunnisa, 2025). Penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Media *gamifikasi* menjadikan siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Hamari, dkk., 2014)

Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Gamification

Model pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah sebagai panduan dalam menerapkan model pembelajaran tersebut dengan baik dan benar. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan sebaik mungkin agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Ada beberapa langkah dalam model pembelajaran gamification yang perlu diperhatikan. Model

pembelajaran gamification memiliki langkah-langkah yang perlu diperhatikan. Jusuf (2016) menyebutkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran gamification adalah sebagai berikut:

1) Tentukan tujuan pembelajaran
2) Tentukan ide besarnya
3) Susun skenario permainan
4) Buat desain aktivitas pembelajaran
5) Bentuk kelompok-kelompok
6) Terapkan dinamika permainan

Menurut Jusuf (2016), jika dijabarkan secara rinci, maka berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan model pembelajaran gamification antara lain:

1) Bagi materi pelajaran menjadi beberapa bagian khusus dan berikan kuis di akhir setiap bagian. Berikan lencana virtual sebagai hadiah kepada peserta yang lulus kuis.
2) Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang, dan buka level/jenjang yang lebih tinggi seiring dengan kemajuan siswa. Berikan lencana kepada siswa setiap kali mereka naik ke level/jenjang yang lebih tinggi.
3) Catat skor di setiap bagian untuk membantu siswa fokus pada peningkatan skor secara keseluruhan.
4) Berikan reward seperti lencana, sertifikat, atau achievement yang dapat dipampang di media sosial atau website internal sebagai balasan kepada peserta yang menyelesaikan tugas dengan baik.
5) Buat jenjang/level yang sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga siswa harus mengecek setiap hari/minggu/bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
6) Bentuk kelompok tugas agar siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek.
7) Kenalkan konsep quest atau pemaknaan epik dan biarkan siswa menyerahkan karya mereka yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
8) Beri insentif pada siswa untuk men-share dan memberikan komentar pada pekerjaan temannya untuk mendorong budaya knowledge sharing.
9) Buat kejutan dengan memberikan hadiah bonus ekstra saat siswa berhasil menyelesaikan tantangan baru.
10) Gunakan countdown pada kuis untuk menimbulkan tekanan buatan dan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11) Ambil lencana atau reward-nya jika siswa tidak lulus pada tantangan tertentu.

12) Buat role-playing atau skenario pencabangan dalam e-learning yang tak terbatas dan ulangi jika siswa tidak dapat menyelesaikannya.
13) Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajar.
14) Berikan fasilitas pada siswa agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.
15) Tampilkan leaderboard untuk menunjukkan performa siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Langkah-langkah tersebut adalah langkah-langkah utama dalam penerapan model pembelajaran gamification dalam pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat melakukan modifikasi disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing. Peneliti menggunakan model pembelajaran gamification menggunakan aplikasi *barcode scanner*. Menurut Subadi (2020) pengguna Handphone dapat dengan mudah mengakses informasi dengan dua langkah:

1) *Scan QR Code* atau *Barcode*
2) Lakukan aksi-aksi, bisa berupa membuka *browser*, menyimpan informasi kontak. Atau mendial nomor yang ada di *barcode* tersebut.

Jika dijabarkan secara rinci, maka berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan model pembelajaran gamification menggunakan media barcode scanner antara lain:

1) Memberi arahan kepada peserta didik untuk menghidupkan Handphone/android yang dipunyai kemudian mengunduh aplikasi QR Generator (QR Gen) atau QR Code Reader melalui playstore. Setelah semua peserta didik men-download aplikasi QR Code Reader atau barcode scanner, peneliti memberikan contoh cara mempergunakan aplikasi tersebut. Dengan QR Gen atau QR Reader dapat mengubah tulisan, angka atau gambar serta dokumen menjadi barcode code.
2) Selanjutnya untuk membaca *barcode* dengan menggunakan *barcode scanner*. Dengan *men-download QR Code Scanner and Generator* maka aplikasi ini sudah dapat dipergunakan untuk membuat barcode code dengan sekaligus fasilitas untuk memindai atau membaca dan menyimpan hasil memindai selanjutnya bisa dikirimkan ke media sosial seperti WA atau telegram atau disimpan dalam penyimpanan bentuk lain.
3) Membuat soal kuis yang berkaitan dengan materi nantinya kebeberapa google form dan dijadikan satu bagian di *google drive*. Kemudian pada setiap *google form* disalin link soal tersebut dan membuat *barcode*

4) Membuat kartu kendali untuk memudahkan peserta didik sampai sejauh mana telah mengerjakan misi sekaligus sebagai catatan mereka terkait berapa hasil skor nilai yang mereka dapatkan pada masing-masing misi

Pada saat menerapkan model pembelajaran gamification menggunakan beberapa alat bantu yang digunakan untuk mempermudah saat melaksanakan kuis. Bahwa dalam menerapkan model ini diperlukan alat bantu diantaranya:

1) Seluruh peserta didik wajib membawa Handphone pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

2) Semua soal dan kunci jawaban sudah diubah dalam barcode dan disimpan dalam bentuk kertas

3) Kartu kendali kuis yang telah disiapkan dalam bentuk kertas Bentuk permainan adalah sebagai berikut:

1) *Barcode* yang telah diprint kemudian diletakkan ditempat strategis yang ada disekitar kelas
2) Kemudian peserta didik membawa buku untuk mencari jawaban kuis
3) Peserta didik *menscanner barcode* dengan menggunakan *Handphone*
4) Peserta didik menuliskan skor kuis kedalam kartu kendali kuis

Langkah-langkah tersebut merupakan penerapan model pembelajaran *gamification* dalam pembelajaran dengan menggunakan *aplikasi barcode scanner*.

Manfaat Model Pembelajaran *Gamification*

Pembelajaran yang mendadaptasikan model pembelajaran *gamification* dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran itu sendiri. Menurut Suarini (2019), *gamification* memberikan manfaat kepada peserta didik antara lain:

1) Penggunaan *gamifikasi* mendukung proses pembelajaran siswa di dalam kelas. Hal ini disebabkan karena sistem memberikan poin, penilaian, dan level kesulitan pada tugas yang dapat memberikan jaminan dan pemahaman kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran. Tingkat kesulitan pada tugas dan mini-game yang diberikan juga menyediakan pendekatan bertahap dalam menyelesaikan tugas oleh siswa. Sistem ini juga menyediakan tutorial untuk membantu siswa dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, penerapan *gamifikasi* juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

2) Memberikan tantangan dan kuis pada model pembelajaran *gamifikasi* juga dapat meningkatkan minat siswa dengan tugas yang diberikan dan mengurangi rasa bosan selama pelajaran.

3) Memberikan tantangan, kuis, dan hadiah dapat meningkatkan fokus, ketekunan, dan kontribusi siswa dalam diskusi di kelas. Jika siswa fokus dan aktif dalam setiap aktivitas di kelas, maka dapat meningkatkan nilai mereka.
4) Memberikan manfaat yang baik bagi kesehatan dan kebugaran siswa. Memberikan mini-game dan diskusi kelas dapat membuat siswa menjadi aktif selama proses pembelajaran di kelas.

Manfaat diatas apabila diterapkan dengan baik dengan memperhatikan tujuan *gamifikasi* pembelajaran, maka pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Gamification

Model pembelajaran gamification ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menerapkannya. Menurut Jusuf (2016), kelebihan model gamification dibandingan dengan model pembelajaran lain yakni:
1) Belajar jadi lebih menyenangkan
2) Mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
3) Membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
4) Memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Sementara itu, Menurut Alfionita (2018), beberapa kelemahan dalam menerapkan model pembelajaran gamification antara lain:
1) Pelaksanaan *gamifikasi* memerlukan waktu yang cukup lama karena dalam proses pembelajaran, guru harus memberikan *reward*, menjelaskan tantangan, serta mini games.
2) Persiapan sebelum menerapkan *gamifikasi* juga memerlukan waktu dan proses yang cukup panjang. Guru harus memikirkan langkah dan proses pelaksanaan *gamifikasi* secara matang, menyiapkan reward, dan menguji coba model pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru harus memiliki persiapan yang matang saat akan menerapkan model pembelajaran *gamifikasi* di kelas. Jika tidak, proses pembelajaran akan kurang maksimal dan dapat merusak peserta didik secara psikologis.
3) Ketidakjelasan penjelasan pada peserta didik mengenai pemberian badge atau reward dapat menyebabkan mereka hanya memandang proses pembelajaran sebagai batu loncatan untuk mendapatkan reward, bukan sebagai upaya memperoleh hasil pembelajaran yang

bermakna. Oleh karena itu, penting bagi tujuan pembelajaran untuk dapat dijelaskan dengan baik agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik.

Model pembelajaran *gamifikasi* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk lebih giat dan senang belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, model ini perlu mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada agar dapat berjalan dengan baik.

Karakteristik Model Pembelajaran Gamification

Model pembelajaran gamification ini memiliki beberapa karakteristik. Menurut Erin dkk., (2013), karakteristik model pembelajaran Gamification antara lain:

1) *Points*, beberapa game membutuhkan poin pengalaman sebagai hadiah atas tindakan baik atau buruk. Points dapat digunakan untuk menandai peningkatan dan membuka kunci konten yang terkunci, dan bahkan dapat bertindak sebagai mata uang yang dapat digunakan untuk membeli item virtual yang diinginkan.

2) *Badges* atau lencana digital yang kita terima setelah berhasil menyelesaikan tugas atau tantangan tertentu. Lencana dapat berupa pita, penghargaan, atau simbol lainnya. Pemain biasanya diberikan lencana yang mengukur kesuksesan dalam keterampilan khusus yang disebutkan dalam game.

3) *Leaderboards* atau papan peringkat adalah daftar orang dengan skor tertinggi atau poin terbanyak atau yang telah mencapai level yang lebih tinggi. Papan peringkat adalah daftar pemain terbaik berdasarkan performa mereka dalam permainan. Ini menunjukkan perolehan poin sementara. Konsep yang sama biasanya digunakan dalam situasi olahraga, tetapi lebih sering dalam permainan multipemain, terutama yang dibatasi oleh waktu atau tugas tertentu. Peringkat ditampilkan secara real time, jadi dapat mengetahui posisi. Ada portal game khusus bernama *Game Center* khusus untuk game yang dimainkan di *platform iOS*. Fitur ini merupakan portal yang berisi history atau informasi tentang game yang pernah dan sedang dimainkan. Karena mendukung layanan online, dapat memesannya atau memeriksa peringkat di tingkat global atau kecil, yang informasinya dikirimkan melalui GPS. Selain itu, bisa melakukan sinkronisasi dengan teman-teman dalam satu game yang sama melalui aplikasi *Facebook*. Hasil dan peringkat dapat dipasang di dinding *Facebook* sehingga dapat bangga dengan hasil tersebut.

4) *Levels* adalah tingkatan kesulitan. Semakin tinggi level berarti semakin sulit dan kompleks tugas atau tugas yang harus dilakukan. Level 1 harus diselesaikan jika kita ingin memainkan

Level 2. Pada dasarnya ada fitur atau level tertentu yang *unlocked* dan tidak bisa dimainkan jika kita belum menyelesaikan quest, misi atau level sebelumnya.

KESIMPULAN

Model pembelajaran gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Melalui berbagai media digital seperti Kahoot, Quizizz, Gimkit, dan barcode scanner, gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Penerapan gamifikasi memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatkan partisipasi aktif, fokus, kolaborasi, dan semangat belajar siswa. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada perencanaan yang matang serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran agar peserta didik tetap berorientasi pada pencapaian tujuan belajar. Oleh karena itu, gamifikasi dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Ababil, A. M. S., Abidin, Z., Saifuddin, S., & Fawait, A. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal on Education, 1*(4), 316–322. https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i4.72

Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 4*(4), 1475–1484. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766

Alfionita. (2018). *Penerapan Gamification dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Rajawali Pers.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Firmansyah. (2020). Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 9*(2), 150–160.

Ishaq, M., & Alvi, E. (2023). Personalized gamification in education: Enhancing motivation, engagement, and learning outcomes. *International Journal of Educational Technology, 18*(3), 201–215.

Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM, 5*(1), 1–6.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Qur'an Kemenag*. https://quran.kemenag.go.id

Khoerunnisa, N. (2025). Transformasi Pendidikan Digital Melalui Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital, 7*(1), 33–47.

Lawrance, P. J., Moreira, A., & Santos, C. (2021). Gamification to improve learners' learning in higher education. *Internet Latent Corpus Journal, 11*(2), 8–22. https://proa.ua.pt/index.php/ilcj/pt/article/download/24937/19885/62440

Mahbubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2*(1), 1–9. https://doi.org/10.71242/wf9q5253

Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 1*(1), 89–106. https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32

Marisa, M., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Irianandа, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science), 5*(3), 219–228. https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490

Muzakki. (2022). Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 4*(2), 70–80.

Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 234–243. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22785

Rahmatullah. (2021). Gamifikasi dalam Pendidikan: Konsep dan Implementasinya pada Pembelajaran Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Modern, 10*(1), 55–67.

Salim, M., Aripin, S., & Kalupae, A. (2026). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Inovasi Metode dan Media pada Mata Pelajaran PAI. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Islam, 13*(2), 115–123. https://doi.org/10.34001/intelegensia.v13i2.8123