

GAMIFIKASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA: TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS TENTANG ELEMEN GAMIFIKASI, MEKANISME MOTIVASI, DAN KONTEKS PENDIDIKAN

Nurul Wahida¹, Meyldha Indah Lestari²

Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia^{1,2}

e-mail: meyldha@gmail.com

Diterima: 20/04/2026; Direvisi: 20/04/2026; Diterbitkan: 20/04/2026

ABSTRAK

Latar belakang masalah penelitian ini adalah belum seragamnya efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meskipun penggunaannya semakin luas dalam pembelajaran. Perbedaan elemen gamifikasi, mekanisme motivasi, dan konteks pendidikan menyebabkan temuan penelitian menunjukkan hasil yang beragam. Penelitian ini bertujuan menganalisis tren dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar, mengidentifikasi elemen gamifikasi dan mekanisme motivasional yang digunakan, serta menganalisis pengaruhnya berdasarkan konteks pendidikan. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 25 artikel penelitian yang relevan. Data dianalisis secara deskriptif dan tematik berdasarkan dampak, elemen gamifikasi, mekanisme motivasi, serta jenjang dan konteks pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar merupakan temuan paling dominan, yaitu 19 temuan (76%), diikuti peningkatan partisipasi atau keterlibatan dan hasil belajar masing-masing 32%. Elemen poin, level, tantangan, reward, leaderboard, badge, umpan balik, kompetisi, dan kolaborasi bekerja melalui mekanisme pencapaian, kompetensi, tantangan, keterhubungan sosial, dan penguatan ekstrinsik. Efektivitas gamifikasi cenderung positif, tetapi dipengaruhi desain, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan kondisi implementasi. Temuan ini menegaskan pentingnya desain gamifikasi yang kontekstual dan berbasis mekanisme motivasional.

Kata kunci: *Gamifikasi, Motivasi Belajar, Elemen Gamifikasi, Mekanisme Motivasi, Systematic Literature Review*

ABSTRACT

The background problem of this study is the inconsistent effectiveness of gamification in increasing students' learning motivation, despite its growing application in educational settings. Differences in gamification elements, motivational mechanisms, and educational contexts have resulted in varied research findings. This study aims to analyze trends in the effects of gamification on learning motivation, identify the gamification elements and motivational mechanisms employed, and examine its effects across different educational contexts. This study employed a *Systematic Literature Review* (SLR) of 25 relevant research articles. The data were analyzed descriptively and thematically based on identified impacts, gamification elements, motivational mechanisms, educational levels, and learning contexts. The results show that increased learning motivation was the most dominant finding, accounting for 19 findings (76%), followed by increased participation or engagement and learning outcomes, each accounting for 32%. Points, levels, challenges, rewards, leaderboards, badges, feedback, competition, and collaboration operated through mechanisms involving achievement, competence, challenge, social relatedness, and extrinsic reinforcement. Overall, gamification demonstrated positive potential, but its effectiveness was influenced by design, learner characteristics, learning objectives, and implementation conditions. These findings emphasize the importance of contextual and motivationally grounded gamification design.

Keywords: *Gamification, Learning Motivation, Gamification Elements, Motivational Mechanisms, Systematic Literature Review*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam praktik pembelajaran, termasuk dalam cara pendidik menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mampu mempertahankan keterlibatan peserta didik. Salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen dan mekanisme yang umumnya ditemukan dalam permainan ke dalam konteks nonpermainan, termasuk pendidikan. Gamifikasi memungkinkan aktivitas pembelajaran dikemas melalui berbagai bentuk seperti poin, level, tantangan, penghargaan, papan peringkat, pencapaian, kuis, dan umpan balik (Fitrianingrum & Kholis, 2025; Fadhilah Alwan & Wahyu, 2026). Penerapan elemen tersebut diharapkan dapat mengubah aktivitas belajar yang bersifat rutin menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi menjadi semakin relevan karena pendidik tidak hanya dituntut menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu mempertahankan perhatian, keterlibatan, dan motivasi peserta didik.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pendidikan karena berkaitan dengan kemauan peserta didik untuk memulai, mempertahankan, dan menyelesaikan aktivitas belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar cenderung menunjukkan perhatian, ketekunan, partisipasi, dan usaha yang lebih besar dalam mencapai tujuan pembelajaran (Prathiwi & Jayanthi, 2025; Nugroho & Wulandari, 2023). Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah kehilangan perhatian, dan tidak optimal dalam menyelesaikan tugas akademik. Dalam kondisi tersebut, gamifikasi dipandang sebagai salah satu pendekatan yang memiliki potensi untuk memperkuat motivasi melalui pemberian tujuan yang jelas, tantangan yang terstruktur, umpan balik langsung, serta pengalaman pencapaian. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berkaitan dengan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi juga dapat digunakan sebagai strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan psikologis dan perilaku peserta didik.

Meskipun demikian, pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar tidak dapat dilepaskan dari elemen-elemen yang digunakan dan cara elemen tersebut dirancang dalam pembelajaran. Berbagai penelitian telah menerapkan kombinasi elemen seperti poin, skor, level, *reward*, *badge*, *leaderboard*, tantangan, kuis, kompetisi, kolaborasi, dan umpan balik (Valentinna et al., 2024; Aini & Husna, 2025). Setiap elemen memiliki fungsi yang berbeda dalam membentuk pengalaman belajar peserta didik. Poin, level, badge, dan pencapaian, misalnya, dapat memberikan informasi mengenai perkembangan dan keberhasilan peserta didik sehingga memperkuat rasa kompetensi. Tantangan dan misi dapat mendorong rasa ingin tahu, perhatian, serta ketekunan dalam menyelesaikan aktivitas belajar, sedangkan *leaderboard* dan kompetisi dapat membangun orientasi pencapaian melalui interaksi sosial. Di sisi lain, *reward* dapat memperkuat motivasi ekstrinsik, sementara kolaborasi dapat meningkatkan keterhubungan sosial. Keberagaman tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi bekerja melalui berbagai jalur motivasional dan tidak dapat dipahami hanya berdasarkan keberadaan satu elemen permainan tertentu.

Selain keberagaman elemen, mekanisme psikologis yang mendasari hubungan antara gamifikasi dan motivasi juga perlu mendapatkan perhatian. Peningkatan motivasi dapat muncul melalui rasa pencapaian, kompetensi, otonomi, tantangan, rasa ingin tahu, keterhubungan sosial, maupun penguatan eksternal. Dengan demikian, keberhasilan gamifikasi

tidak semata-mata ditentukan oleh banyaknya elemen permainan yang digunakan, tetapi oleh kemampuan desain tersebut dalam memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penggunaan *reward* atau kompetisi yang berlebihan, misalnya, belum tentu menghasilkan motivasi yang berkelanjutan apabila peserta didik tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Hasto & Pratiwi, 2026; Rachmawati et al., 2026). Sebaliknya, kombinasi tantangan, umpan balik, pencapaian, dan interaksi sosial yang dirancang secara proporsional dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendukung keterlibatan. Hal ini menunjukkan perlunya memahami gamifikasi bukan sekadar sebagai penggunaan aplikasi atau fitur permainan, melainkan sebagai suatu desain pembelajaran yang memiliki mekanisme motivasional tertentu.

Efektivitas gamifikasi juga menunjukkan variasi berdasarkan konteks pendidikan. Penelitian mengenai gamifikasi telah dilakukan pada berbagai jenjang, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan, hingga pendidikan tinggi, serta diterapkan pada berbagai mata pelajaran dan lingkungan pembelajaran, baik tatap muka maupun daring. Pada jenjang sekolah, berbagai penelitian cenderung melaporkan peningkatan motivasi, partisipasi, minat, antusiasme, dan hasil belajar. Namun, temuan pada pendidikan tinggi dan pembelajaran daring memperlihatkan pola yang lebih beragam. Efektivitas gamifikasi dapat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, desain intervensi, kualitas jaringan internet, ketersediaan perangkat, serta kompetensi digital pendidik. Bahkan, sebagian penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak selalu menghasilkan peningkatan motivasi yang signifikan meskipun dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar atau penguasaan konsep (Rostiani et al., 2023; Sagoro et al., 2023). Variasi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian dalam menjelaskan mengapa gamifikasi efektif pada konteks tertentu tetapi kurang memberikan pengaruh pada konteks lainnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sintesis literatur yang tidak hanya mengidentifikasi apakah gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar, tetapi juga menjelaskan elemen gamifikasi apa yang digunakan, melalui mekanisme motivasi apa pengaruh tersebut terjadi, dan dalam konteks pendidikan seperti apa gamifikasi menunjukkan efektivitas yang lebih optimal. Penelitian terdahulu cenderung membahas pengaruh gamifikasi terhadap motivasi atau keterlibatan peserta didik secara terpisah, sementara sintesis yang menghubungkan elemen gamifikasi, mekanisme motivasional, dan konteks pendidikan secara terpadu masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mensintesis temuan dari 25 artikel mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tren dampak gamifikasi terhadap motivasi dan aspek pembelajaran lainnya, memetakan elemen gamifikasi beserta mekanisme motivasional yang teridentifikasi, serta menganalisis variasi pengaruh gamifikasi berdasarkan konteks pendidikan. Hasil kajian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana dan dalam kondisi apa gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai strategi untuk mendukung motivasi belajar peserta didik, sekaligus mengidentifikasi kesenjangan penelitian yang dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dan kaitannya dengan motivasi belajar peserta didik. Proses kajian dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu perumusan fokus

penelitian, pencarian literatur, penyaringan dan seleksi artikel, ekstraksi data, serta analisis dan sintesis temuan. Fokus kajian diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu elemen gamifikasi yang digunakan dalam pembelajaran, mekanisme yang menjelaskan peningkatan motivasi belajar, serta variasi pengaruh gamifikasi berdasarkan konteks pendidikan. Artikel yang menjadi sumber data merupakan penelitian ilmiah yang membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dan melaporkan temuan yang berkaitan dengan motivasi, keterlibatan, partisipasi, minat, antusiasme, atau hasil belajar peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel ilmiah menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik penelitian, seperti *gamification*, *gamified learning*, *educational gamification*, *student motivation*, *learning motivation*, dan *gamification in education*. Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria inklusi meliputi artikel penelitian yang membahas penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan, mengkaji peserta didik sebagai subjek penelitian, memuat informasi mengenai dampak gamifikasi terhadap motivasi atau aspek pembelajaran terkait, serta menyediakan informasi penelitian yang dapat dianalisis. Sementara itu, artikel yang tidak relevan dengan fokus penelitian, berupa artikel nonpenelitian, tidak memiliki informasi hasil yang memadai, atau membahas gamifikasi di luar konteks pendidikan dikeluarkan dari proses analisis. Setelah proses identifikasi, penyaringan, dan penilaian kesesuaian dilakukan, diperoleh sebanyak 25 artikel yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini.

Data dari 25 artikel terpilih kemudian diekstraksi dan dikelompokkan berdasarkan informasi mengenai penulis dan tahun publikasi, jenjang pendidikan, mata pelajaran atau konteks pembelajaran, bentuk dan elemen gamifikasi yang digunakan, serta temuan mengenai motivasi dan hasil pembelajaran. Analisis dilakukan secara deskriptif dan tematik dengan mengidentifikasi pola yang muncul pada seluruh artikel. Temuan mengenai dampak gamifikasi dihitung berdasarkan frekuensi kemunculannya dan disajikan dalam bentuk persentase untuk menunjukkan kecenderungan dampak yang paling dominan. Selanjutnya, elemen gamifikasi dianalisis berdasarkan fungsi dan mekanisme motivasionalnya, sedangkan konteks pendidikan dianalisis berdasarkan jenjang, bentuk pembelajaran, dan kondisi implementasi. Hasil sintesis kemudian disajikan melalui uraian naratif, tabel, dan visualisasi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai hubungan antara elemen gamifikasi, mekanisme motivasi, dan konteks pendidikan.

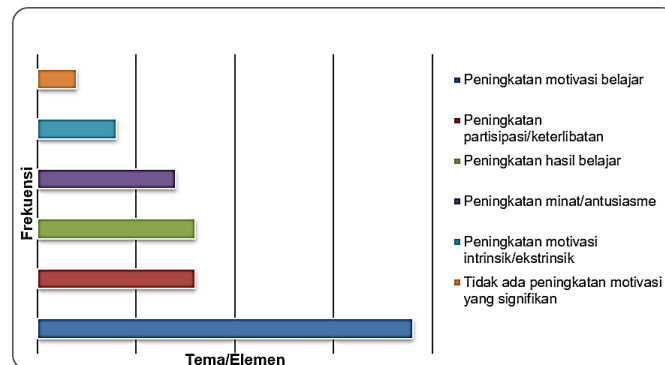
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil sintesis terhadap 25 artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menghasilkan beragam dampak terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Dampak yang paling dominan ditemukan adalah peningkatan motivasi belajar, meskipun beberapa penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan pada aspek partisipasi, keterlibatan, hasil belajar, minat, antusiasme, serta motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh gamifikasi tidak hanya terbatas pada satu aspek psikologis, tetapi juga berkaitan dengan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar. Namun demikian, hasil sintesis juga memperlihatkan bahwa tidak seluruh penelitian menemukan peningkatan motivasi yang signifikan, sehingga efektivitas gamifikasi dapat dipengaruhi oleh desain penerapan dan konteks pembelajaran.

Berdasarkan frekuensi temuan dari artikel-artikel yang dianalisis, peningkatan motivasi belajar menjadi dampak yang paling dominan dengan frekuensi sebanyak 19 temuan atau 76%.

Sementara itu, peningkatan partisipasi atau keterlibatan dan peningkatan hasil belajar masing-masing ditemukan sebanyak 8 kali atau sebesar 32%. Peningkatan minat dan antusiasme ditemukan dalam 7 temuan atau 28%, sedangkan peningkatan motivasi intrinsik atau ekstrinsik muncul dalam 4 temuan atau sebesar 16%. Di sisi lain, terdapat 2 temuan atau 8% yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi tidak menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Untuk memberikan gambaran visual mengenai distribusi frekuensi temuan dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, hasil analisis tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Frekuensi Temuan Dampak Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1, peningkatan motivasi belajar merupakan temuan yang paling dominan dibandingkan dampak lainnya, dengan persentase mencapai 76%. Dominannya temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi secara umum memiliki potensi yang kuat dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain motivasi, Gambar 1 juga memperlihatkan bahwa penerapan gamifikasi memberikan dampak terhadap peningkatan partisipasi atau keterlibatan serta hasil belajar, yang masing-masing memiliki frekuensi sebesar 32%. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi sering kali berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan peserta didik dan, pada sejumlah penelitian, diikuti pula oleh peningkatan hasil belajar.

Selanjutnya, Gambar 1 menunjukkan bahwa peningkatan minat dan antusiasme juga menjadi salah satu dampak yang cukup sering ditemukan, yaitu sebesar 28%. Sebaliknya, peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara spesifik hanya ditemukan pada 16% temuan, yang menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian lebih banyak mengukur motivasi belajar secara umum dibandingkan membedakan secara khusus jenis motivasi yang terbentuk. Selain itu, keberadaan 8% temuan yang menunjukkan tidak adanya peningkatan motivasi secara signifikan memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak selalu menghasilkan dampak yang sama dalam setiap situasi pembelajaran. Oleh karena itu, temuan pada Gambar 1 memperkuat pentingnya analisis lebih lanjut mengenai elemen gamifikasi yang digunakan, mekanisme motivasi yang bekerja, serta konteks pendidikan tempat gamifikasi diterapkan.

Hasil sintesis terhadap artikel-artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan beragam elemen permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Elemen yang ditemukan meliputi poin atau skor, level, tantangan atau misi, kuis, penghargaan, papan peringkat, pencapaian, umpan balik, kompetisi, kolaborasi, serta penggunaan platform digital berbasis permainan. Elemen-elemen tersebut tidak selalu diterapkan secara terpisah, melainkan umumnya dikombinasikan dalam suatu desain pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Kombinasi tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berorientasi pada pemberian hadiah, tetapi juga dirancang untuk mendorong keterlibatan, partisipasi, ketekunan, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa setiap elemen gamifikasi memiliki mekanisme yang berbeda dalam memengaruhi motivasi belajar. Poin, skor, badge, dan penghargaan cenderung memberikan penguatan terhadap pencapaian siswa, sedangkan level dan misi mendorong siswa untuk mencapai target belajar secara bertahap. Tantangan dan kuis berperan dalam meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, leaderboard, kompetisi, dan kolaborasi menciptakan dimensi sosial dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi, berkompetisi, maupun bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Meskipun demikian, hasil sintesis menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan suatu elemen gamifikasi, tetapi juga oleh cara elemen tersebut dirancang dan diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa temuan menunjukkan bahwa motivasi yang didasarkan pada keinginan memperoleh hadiah tidak selalu menjadi faktor dominan, karena peserta didik juga terdorong oleh pemahaman materi, tantangan, desain visual, dan interaksi sosial. Temuan lainnya memperlihatkan bahwa elemen seperti leaderboard dapat memberikan daya dorong yang kuat terhadap motivasi karena menciptakan orientasi terhadap pencapaian dan kompetisi. Selain itu, persepsi positif terhadap gamifikasi juga dapat memperkuat aspek psikologis seperti rasa otonomi, keterhubungan, dan pencapaian yang berkontribusi terhadap perkembangan motivasi intrinsik. Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai jenis elemen gamifikasi dan mekanisme motivasi yang teridentifikasi dalam penelitian, hasil sintesis tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Sintesis Elemen Gamifikasi dan Mekanisme Peningkatan Motivasi Belajar

No.	Elemen Gamifikasi	Indikasi dari Studi	Mekanisme Motivasi yang Teridentifikasi
1	Poin/Skor	Digunakan sebagai bentuk pengakuan atas keberhasilan siswa dan kemajuan belajar	Memberikan rasa pencapaian, penguatan, dan dorongan untuk menyelesaikan tugas
2	Level/Tingkatan	Siswa menyelesaikan tahapan pembelajaran secara bertahap	Mendorong rasa progres, tantangan, dan keinginan mencapai tingkat berikutnya
3	Tantangan/Misi/Kuis	Menjadi salah satu unsur yang sering digunakan dalam pembelajaran gamifikasi	Meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, keterlibatan, dan ketekunan siswa
4	Reward/Penghargaan	Digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap keberhasilan siswa	Memperkuat motivasi ekstrinsik, meskipun efektivitasnya tidak selalu menjadi faktor utama
5	Leaderboard/Papan Peringkat	Memberikan informasi mengenai posisi atau peringkat siswa dalam pembelajaran	Memunculkan kompetisi, orientasi pencapaian, dan dorongan meningkatkan performa
6	Badge/Pencapaian	Digunakan sebagai simbol keberhasilan atau target yang telah dicapai	Memperkuat rasa kompetensi dan pencapaian

7	Umpan Balik	Memberikan informasi langsung mengenai keberhasilan atau kesalahan siswa	Membantu siswa memahami kemajuan belajar dan meningkatkan rasa kompetensi
8	Kompetisi dan Kolaborasi	Interaksi antarsiswa melalui kompetisi maupun kerja sama membuat pembelajaran lebih menyenangkan	Meningkatkan keterhubungan sosial, keterlibatan, dan partisipasi
9	Avatar dan Visual Game	Digunakan dalam desain aplikasi atau pembelajaran berbasis permainan	Meningkatkan daya tarik dan keterlibatan dalam aktivitas belajar
10	Platform Digital Gamifikasi	Diimplementasikan melalui Quizizz, Kahoot, Quizalize, Wordwall, Educaplay, dan LMS	Menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa elemen gamifikasi yang digunakan dalam berbagai penelitian memiliki karakteristik dan fungsi motivasional yang beragam. Elemen seperti poin, level, pencapaian, dan umpan balik terutama berkaitan dengan pembentukan rasa kompetensi dan persepsi terhadap kemajuan belajar. Di sisi lain, tantangan, misi, dan kuis berperan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih aktif serta mendorong siswa untuk terus terlibat dalam penyelesaian tugas. Sementara itu, leaderboard, kompetisi, dan kolaborasi menunjukkan bahwa motivasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi juga dapat berkembang melalui interaksi sosial dan orientasi terhadap pencapaian.

Tabel 1 juga menunjukkan bahwa mekanisme peningkatan motivasi dalam gamifikasi dapat dikelompokkan ke dalam beberapa dimensi utama, yaitu pencapaian dan kompetensi, tantangan dan rasa ingin tahu, penguatan ekstrinsik, keterhubungan sosial, serta keterlibatan dalam aktivitas belajar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas gamifikasi tidak semata-mata berasal dari penggunaan satu elemen permainan tertentu, melainkan dari kemampuan berbagai elemen tersebut dalam mendorong keterlibatan psikologis peserta didik. Oleh karena itu, desain gamifikasi yang mengombinasikan beberapa elemen secara proporsional berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan elemen tunggal. Namun demikian, variasi pengaruh setiap elemen menunjukkan bahwa konteks pendidikan dan karakteristik peserta didik perlu diperhatikan dalam merancang strategi gamifikasi.

Selain variasi elemen yang digunakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berlangsung dalam konteks pendidikan yang beragam. Studi-studi yang dianalisis mencakup pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan, hingga pendidikan tinggi. Gamifikasi juga diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, seperti matematika, PKN, IPA, IPAS, Bahasa Arab, akuntansi, membaca pemahaman, dan pembelajaran kejuruan. Keberagaman tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki fleksibilitas untuk diintegrasikan ke dalam berbagai jenjang, mata pelajaran, serta bentuk pembelajaran, termasuk pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring.

Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sebagian besar penelitian menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan motivasi setelah penerapan gamifikasi. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui perubahan skor motivasi, peningkatan partisipasi, antusiasme, perhatian, ketekunan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam beberapa

penelitian, peningkatan motivasi juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pada konteks pendidikan sekolah, gamifikasi berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam kegiatan belajar.

Berbeda dengan konteks pendidikan sekolah, hasil penelitian pada pendidikan tinggi dan pembelajaran daring menunjukkan pola yang lebih beragam. Beberapa penelitian menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, khususnya melalui peningkatan persepsi terhadap pencapaian, otonomi, dan keterhubungan. Namun, terdapat pula penelitian yang tidak menemukan perbedaan motivasi yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Selain itu, efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran daring juga dipengaruhi oleh faktor pendukung seperti kualitas jaringan internet, ketersediaan perangkat, kreativitas pendidik, dan kemampuan digital guru atau dosen.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa hubungan antara gamifikasi dan motivasi belajar tidak selalu menghasilkan pola yang sama dalam setiap konteks pendidikan. Dalam beberapa penelitian, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi secara signifikan, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan bahwa pengaruh tersebut dapat bersifat tidak langsung atau bahkan tidak signifikan secara statistik. Terdapat pula temuan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar atau penguasaan konsep tanpa disertai peningkatan motivasi yang signifikan. Dengan demikian, konteks pendidikan, karakteristik peserta didik, desain gamifikasi, serta kondisi implementasi menjadi faktor penting dalam menentukan efektivitas gamifikasi terhadap motivasi belajar. Untuk menunjukkan variasi pengaruh gamifikasi terhadap motivasi pada berbagai jenjang dan kondisi pembelajaran, hasil sintesis berdasarkan konteks pendidikan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Sintesis Pengaruh Gamifikasi terhadap Motivasi Berdasarkan Konteks Pendidikan

No.	Konteks Pendidikan	Bentuk Implementasi Gamifikasi	Pola Temuan terhadap Motivasi Belajar	Temuan Tambahan
1	Sekolah Dasar (SD)	Level, poin, reward, tantangan, game berbasis Canva, Quizizz, Wordwall, dan media permainan	Sebagian besar penelitian menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan	Gamifikasi juga meningkatkan partisipasi, ketuntasan belajar, minat, dan hasil belajar
2	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Gamifikasi dalam pembelajaran IPA dan aktivitas permainan	Motivasi dan keterlibatan belajar cenderung meningkat	Disertai peningkatan nilai dan ketepatan pengumpulan tugas
3	Sekolah Menengah Atas (SMA)	Gamifikasi digital, Kahoot, dan model pembelajaran berbasis permainan	Umumnya memberikan pengaruh positif terhadap motivasi	Besarnya pengaruh dapat berbeda berdasarkan desain dan implementasi
4	Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	Educaplay dan metode gamifikasi dalam pembelajaran kejuruan	Menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan	Mendukung peningkatan hasil belajar dan efektivitas asesmen

5	Pendidikan Tinggi	Gamifikasi dalam LMS dan pembelajaran berbasis teknologi	Hasil penelitian lebih beragam dibandingkan jenjang sekolah	Pengaruh dapat terjadi secara tidak langsung melalui otonomi, keterhubungan, dan pencapaian
6	Pembelajaran Daring	Quizizz, Kahoot, LMS, dan platform digital lainnya	Cenderung meningkatkan partisipasi dan antusiasme	Dipengaruhi oleh jaringan, perangkat, serta kompetensi digital pendidik
7	Berbagai Mata Pelajaran	Bahasa Arab, Matematika, PKN, IPA, IPAS, Akuntansi, Membaca Pemahaman, dan lainnya	Mayoritas studi menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi	Efektivitas berbeda tergantung desain gamifikasi dan karakteristik pembelajaran
8	Konteks dengan hasil tidak signifikan	Gamifikasi dalam pembelajaran tertentu atau intervensi berbasis permainan	Tidak semua studi menemukan peningkatan motivasi secara statistik	Gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar atau penguasaan konsep tanpa secara otomatis meningkatkan motivasi

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar secara umum menunjukkan kecenderungan positif pada berbagai jenjang pendidikan. Konteks sekolah dasar hingga sekolah menengah memperlihatkan hasil yang relatif lebih konsisten, dengan peningkatan motivasi yang sering kali disertai oleh peningkatan partisipasi, minat, ketuntasan, dan hasil belajar siswa. Berbagai bentuk implementasi, mulai dari permainan berbasis media sederhana hingga penggunaan platform digital, dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas gamifikasi memungkinkan pendekatan tersebut disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik pada setiap jenjang pendidikan.

Namun, Tabel 2 juga memperlihatkan bahwa efektivitas gamifikasi tidak selalu bersifat langsung dan seragam. Pada pendidikan tinggi dan pembelajaran daring, hasil penelitian cenderung lebih bervariasi karena keberhasilan gamifikasi dipengaruhi oleh persepsi pengguna, desain pembelajaran, dukungan teknologi, serta aspek psikologis peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi tidak secara otomatis menghasilkan peningkatan motivasi atau capaian akademik yang signifikan. Oleh karena itu, hasil sintesis ini menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan elemen permainan, tetapi juga oleh kesesuaian antara desain gamifikasi, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks implementasinya.

Secara keseluruhan, sintesis pada Gambar 1, Tabel 1, dan Tabel 2 menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar melalui kombinasi elemen permainan dan mekanisme motivasional yang beragam. Gambar 1 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar merupakan dampak yang paling dominan ditemukan dalam penelitian yang dianalisis, sedangkan Tabel 1 menjelaskan elemen dan mekanisme yang mendasari munculnya dampak tersebut. Selanjutnya, Tabel 2 memperlihatkan bahwa efektivitas gamifikasi dapat berbeda berdasarkan jenjang pendidikan, bentuk

pembelajaran, dan kondisi implementasinya. Dengan demikian, hasil SLR ini menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi perlu dipahami melalui keterkaitan antara elemen gamifikasi, mekanisme motivasi, dan konteks pendidikan.

Pembahasan

Hasil *systematic literature review* menunjukkan bahwa gamifikasi secara umum memiliki kecenderungan positif dalam mendukung motivasi belajar peserta didik. Dominannya temuan peningkatan motivasi menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dapat mengubah aktivitas belajar menjadi pengalaman yang lebih interaktif, menantang, dan berorientasi pada pencapaian. Gamifikasi tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kesenangan belajar, tetapi juga dapat mendorong peserta didik terlibat secara aktif melalui tantangan, pencapaian, dan umpan balik yang membantu mempertahankan perhatian serta keterlibatan. Temuan ini sejalan dengan Mertayasa et al. (2025) yang menunjukkan bahwa tantangan, pencapaian, dan umpan balik dapat mendukung motivasi dan keterlibatan peserta didik, serta Ramadhan (2025) yang menegaskan bahwa peningkatan keterlibatan melalui gamifikasi bergantung pada kesesuaian elemen permainan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.

Dampak gamifikasi juga tidak terbatas pada motivasi, tetapi berkaitan dengan peningkatan partisipasi, keterlibatan, hasil belajar, minat, dan antusiasme peserta didik. Pola tersebut menunjukkan keterkaitan antara aspek afektif, perilaku, dan kognitif, ketika ketertarikan dan motivasi dapat mendorong peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam aktivitas yang dirancang pendidik. Gamifikasi yang memadukan tantangan, penghargaan, dan umpan balik juga dilaporkan dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus mendukung hasil belajar peserta didik (Pratama & Retnowardhani, 2025; Nuryana et al., 2025). Namun, hubungan tersebut tidak selalu bersifat otomatis karena beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak menghasilkan peningkatan motivasi yang signifikan, sehingga efektivitasnya perlu dipahami berdasarkan desain pembelajaran dan konteks penerapan (Sanatang et al., 2023; Maysyarah et al., 2025).

Keberagaman elemen gamifikasi yang ditemukan menunjukkan bahwa motivasi dapat dibangun melalui lebih dari satu jalur. Poin, skor, level, *badge*, dan pencapaian memberikan informasi mengenai perkembangan belajar dan berpotensi memperkuat rasa kompetensi, sedangkan tantangan, misi, dan kuis dapat mendorong perhatian, rasa ingin tahu, ketekunan, serta keterlibatan dalam mencapai tujuan belajar. *Reward* terutama berkaitan dengan penguatan motivasi ekstrinsik, sementara *leaderboard*, kompetisi, dan kolaborasi menghadirkan dimensi sosial melalui orientasi pencapaian, interaksi, dan keterhubungan antarpeserta didik. Dengan demikian, efektivitas gamifikasi tidak tepat dipahami berdasarkan keberadaan satu elemen tertentu secara universal, melainkan berdasarkan kesesuaian kombinasi elemen dengan mekanisme motivasi dan tujuan pembelajaran.

Mekanisme motivasional tersebut menunjukkan bahwa desain gamifikasi perlu mempertimbangkan keseimbangan antara pencapaian, tantangan, penguatan eksternal, dan kebutuhan sosial peserta didik. Poin, level, dan pencapaian dapat memberikan gambaran konkret mengenai kemajuan belajar, sedangkan tantangan yang sesuai tingkat kemampuan dapat menciptakan target yang jelas tanpa menimbulkan kebosanan atau frustrasi. Penggunaan *reward* juga perlu ditempatkan sebagai penguat proses belajar, bukan satu-satunya alasan peserta didik untuk berpartisipasi, karena motivasi dapat muncul dari rasa tertantang, pemahaman terhadap materi, persepsi kemajuan, dan interaksi sosial. Demikian pula, *leaderboard* dan kompetisi dapat mendorong orientasi pencapaian bagi sebagian peserta didik,

tetapi perlu diseimbangkan dengan aktivitas kolaboratif agar tidak menimbulkan tekanan akibat perbandingan sosial.

Umpan balik dan platform digital menjadi komponen penting yang memperkuat mekanisme tersebut dalam penerapan gamifikasi. Umpan balik yang diberikan secara cepat membantu peserta didik mengetahui keberhasilan atau kesalahan, melakukan perbaikan, dan memahami perkembangan belajarnya secara berkelanjutan. Penggunaan platform seperti Quizizz, Kahoot, Quizalize, Wordwall, Educaplay, dan LMS juga memungkinkan pendidik mengintegrasikan kuis, skor, peringkat, umpan balik, dan interaksi ke dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Namun, efektivitas gamifikasi berbasis teknologi tetap dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, kualitas jaringan internet, dan kompetensi digital pendidik, sehingga keberhasilannya tidak semata-mata ditentukan oleh fitur teknologi yang digunakan.

Berdasarkan konteks pendidikan, hasil sintesis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diterapkan mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, tetapi pola efektivitasnya tidak sepenuhnya seragam. Pada jenjang sekolah dasar dan menengah, penelitian yang dianalisis cenderung menunjukkan peningkatan motivasi, partisipasi, minat, dan antusiasme, sedangkan pada pendidikan tinggi hasilnya lebih beragam karena dipengaruhi kebutuhan belajar, pengalaman akademik, persepsi pengguna, dan tingkat kemandirian peserta didik. Dalam pembelajaran daring, gamifikasi dapat membantu menciptakan aktivitas yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi efektivitasnya tetap bergantung pada kesiapan teknologi serta kemampuan pendidik dalam merancang aktivitas digital yang sesuai (Susanto et al., 2022; Isnayah & Iswatiningsih, 2025). Variasi tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, desain gamifikasi, serta kondisi implementasi merupakan faktor yang perlu dipertimbangkan secara bersamaan.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi mendukung motivasi belajar melalui rasa pencapaian, kompetensi, tantangan, keterlibatan, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang menarik, tetapi tidak dapat dianggap efektif secara otomatis pada seluruh kondisi. Adanya penelitian yang tidak menemukan peningkatan motivasi secara signifikan menunjukkan bahwa kualitas desain dan kesesuaian konteks lebih penting daripada sekadar menambahkan unsur permainan ke dalam pembelajaran. Kesenjangan penelitian juga masih terlihat pada terbatasnya kajian yang secara khusus membandingkan efektivitas setiap elemen serta menjelaskan mekanisme psikologis yang menghubungkan desain gamifikasi dengan perubahan motivasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu menguji hubungan antara elemen, mekanisme motivasional, dan konteks pendidikan melalui desain eksperimental, longitudinal, maupun *meta-analysis* agar pengembangan gamifikasi dapat menghasilkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 25 artikel, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki potensi yang kuat dalam mendukung motivasi belajar peserta didik, meskipun efektivitasnya tidak bersifat seragam pada seluruh penelitian dan konteks pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar menjadi temuan yang paling dominan, yang selanjutnya berkaitan dengan peningkatan partisipasi, keterlibatan, minat, antusiasme, dan pada sejumlah penelitian hasil belajar. Gamifikasi bekerja melalui beragam elemen, seperti poin, level, tantangan, kuis, reward, leaderboard, badge, umpan balik, kompetisi, kolaborasi, dan platform digital, yang memengaruhi motivasi melalui mekanisme pencapaian, kompetensi, tantangan, rasa ingin tahu, penguatan ekstrinsik, keterhubungan sosial, dan keterlibatan. Temuan juga menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi cenderung lebih konsisten pada

jenjang sekolah, sedangkan pada pendidikan tinggi dan pembelajaran daring hasilnya lebih beragam karena dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, desain gamifikasi, tujuan pembelajaran, dukungan teknologi, serta kompetensi digital pendidik. Dengan demikian, gamifikasi sebaiknya tidak dipandang sekadar sebagai penggunaan unsur permainan, tetapi sebagai strategi desain pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena sintesis didasarkan pada 25 artikel dengan karakteristik, desain penelitian, instrumen pengukuran, elemen gamifikasi, dan konteks pendidikan yang beragam sehingga perbandingan langsung antarpengelitian masih terbatas. Selain itu, kajian ini lebih menekankan pola temuan secara deskriptif dan tematik sehingga belum mengukur besarnya efek setiap elemen gamifikasi secara kuantitatif. Untuk pengembangan penelitian mendatang, diperlukan kajian yang lebih spesifik dalam membandingkan efektivitas masing-masing elemen gamifikasi dan menguji mekanisme psikologis yang menjelaskan perubahan motivasi peserta didik. Penelitian selanjutnya juga perlu mempertimbangkan perbedaan jenjang pendidikan, karakteristik peserta didik, mata pelajaran, lingkungan pembelajaran, serta kondisi teknologi melalui desain penelitian eksperimental, longitudinal, maupun *meta-analysis*. Arah tersebut penting agar pengembangan gamifikasi di masa mendatang tidak hanya berorientasi pada peningkatan kesenangan dan keterlibatan, tetapi mampu menghasilkan desain pembelajaran yang berkelanjutan, adaptif, dan secara empiris terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta pencapaian belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan elemen gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/93110/0>
- Aisyaroh, A. M., Adiputra, S., & Badrun, M. (2026). Implementasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(3), 1272–1287. <https://alharamjournal.co.id/JCEKI/article/view/15410>
- Amanda, S., Hayati, R., & Syakira, R. (2026). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 441–455. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/65760>
- Anisa, A., Utomo, U., & Lyesmaya, D. (2025). Efektivitas pengelolaan kelas berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 338–347. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v5i2.76682>
- Aziz, A., Saharudin, & Fitri, A. (2026). Penerapan pembelajaran dengan teknik gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar Islam NW Lingklok Kalem. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 278–287. <https://jurnal.iaihpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/3499>
- Budiyanto, R. M., Nur Hidayah, A. G., & Hurriatul Muslimah, Z. (2026). A descriptive analysis of gamification as a strategy to enhance learning motivation among Generation Z. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 5(1), 626–634. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/article/view/1346>

- Fadhilah Alwan, N., & Wahyu, S. (2026). Pengembangan aplikasi pembelajaran online berbasis metaverse dengan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 6(1), 22–40. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.1379>
- Fadillah, F. N., & Susanti, A. D. (2024). Pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(4). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014
- Fitrianingrum, D., & Kholis, N. (2025). Implementasi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran dasar program keahlian ketenagalistrikan di SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Journal of Electrical Engineering and Education (JEEE)*, 1(1), 116–130. <https://journal.uny.ac.id/publications/jeee/article/view/1736>
- Gunawan, D., Putra, R. C., & Ramdani, S. D. (2026). Pengaruh penerapan metode pembelajaran *gamification* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa teknik otomotif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 157–168. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45889>
- Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dalam peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Pasundan Banjaran. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1). <https://vm36.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/57379>
- Hasto, A. T., & Pratiwi, P. P. (2026). Model *game-based learning* berbantuan Blooket reward untuk meningkatkan motivasi belajar Sosiologi. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 15(1), 12–22. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v15i1.96021>
- Isnayah, M., & Iswatiningsih, D. (2025). Teachers' perceptions of the application of digital gamification-based problem-based learning (PBL) to increase student engagement. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 19(2), 163–174. <https://jurnal.iainbone.ac.id/index.php/didaktika/article/view/10787>
- Maharani, S., Erdiana, L., & Wulan, B. R. S. (2025). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 320–329. <https://doi.org/10.26858/jppsd.v5i2.76144>
- Marisa, F., Maukar, A. L., Widodo, A. A., Muzakki, M. I., & Wisnu, A. D. R. (2022). Analisis pengaruh motivasi belajar pada pembelajaran model gamification di masa pandemi COVID-19. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2). <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i2.2832>
- Maulana, A. R., Susilawati, S., Bayani, F., Hidayati, F., & Parawirda, H. (2023). Analisis dampak penggunaan model pembelajaran gamifikasi berbantuan media Wordwall dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Yadinu Masbagik. *Educatio*, 18(2), 435–442. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.34214>
- Maysyarah, S., Kuswandi, D., & Fadhli, M. (2025). Penerapan blended learning berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 234–245. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/77034>
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). Gamifikasi dalam kelas informatika: Strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 258–264. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i2.104108>
- Naimah, N. D., Tibyan, I. M., Khayruzaki, R. A., & Maulina, F. N. (2025). Efektivitas penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP

- Muhammadiyah 2 Boyolali PK pada mata pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(1), 98–110.
<https://jurnalisticomah.org/index.php/jppi/article/view/5847>
- Narwanto Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran online terhadap motivasi belajar siswa. *Community Development Journal*, 6(3), 4334–4340.
<https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.46555>
- Nugroho, A., Abda'u, P. D., Hartono, A. A., & Purwanto, J. (2025). An analysis of students' perceptions and learning motivation in a gamified learning management system. *Jurnal E-Komtek*, 9(2), 651–659. <https://doi.org/10.37339/e-komtek.v9i2.2896>
- Nugroho, T., & Wulandari, V. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan Problem Based Learning berbasis TPACK pada pembelajaran tematik. *Jurnal Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru*, 1(2).
<https://journal.uinsi.ac.id/index.php/SIPPG/article/view/6301>
- Nuraini, A. E., Muhtar, & Sumaryati, S. (2025). Penerapan gamifikasi sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa akuntansi pada salah satu SMK di Karanganyar tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, 6(2), 149–162. <https://jurnal.uns.ac.id/jppak/article/view/116879>
- Nuryana, I. K. D., Santoso, M. H. E., Aisyiah, J., Hamdani, H., Madani, H. G. A. R., Utomo, I. W., & Muizadin, I. (2025). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar pada materi layouting CSS. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 23–29.
<https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/edhumanistics/article/view/8982>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis pengaruh elemen gamifikasi pada aplikasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 174–186. <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1148>
- Pratama, R. I., & Retnowardhani, A. (2025). Gamified massive open online course to enhance learner engagement and learning outcomes. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(2), 707–729. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/56193>
- Prathiwi, R., & Jayanthi, K. (2025). Penerapan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik SD Negeri 4 Tonja pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 7(2).
<https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5926911>
- Putri, I. A., & Susanti, D. (2025). Perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa pengguna asesmen berbasis gamifikasi Quizalize dan asesmen konvensional. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(12), 9.
<https://doi.org/10.17977/um065.v5.i12.2025.9>
- Rachmawati, S., Rachmawati, I., Ernawati, S., & Wahjusaputri, S. (2026). Gamifying science education: How Wordwall-integrated joyful learning enhances cognitive outcomes and ARCS motivation in elementary school. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 19(1), 13–22. <https://doi.org/10.21831/jpip.v19i1.94567>
- Ramadhan, A. (2025). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran flipped classroom. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 8(1), 107–115.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/51084>
- Ramadhani, N. E., Putri, D. R., Wahid, S. Z., & Pratama, R. A. (2025). Efektivitas penggunaan teknologi melalui gamifikasi terhadap motivasi belajar dan kualitas pembelajaran. *Jurnal Riset dan Penalaran Mahasiswa*, 2(2), 55–66.
<https://journal.student.uny.ac.id/rpm/article/view/23908>

- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap penguasaan konsep dan motivasi siswa pada materi siklus air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 227–242.
<https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>
- Sagoro, E. M., Isroah, Yushita, A. N., Setiani, E. P., & Atika. (2023). Peningkatan hasil belajar mahasiswa vokasi melalui gamifikasi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(2), 109–118. <https://doi.org/10.21831/jpai.v20i2.50873>
- Sanatang, Fakhri, M. M., & Anandari, D. R. (2023). Pengaruh model blended learning berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 7–13. <https://journal.unm.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/1451>
- Siregar, D. M., Febrianto, R., & Paparang, H. Z. (2025). Pengaruh metode pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa di Kota Tomohon. *Flourishing Journal*, 5(11), 661–668. <https://doi.org/10.17977/um070v5i112025p661-668>
- Sultan, M. A., Muslimin, Usman, & Israwaty, I. (2024). Gamifikasi dan motivasi belajar siswa. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 2024, 2.
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/67120>
- Suryadharma, I. P., Linawati, & Wirastuti, N. M. A. E. D. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran online dapat meningkatkan motivasi intrinsik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 7(4). <https://doi.org/10.36002/jutik.v7i4.1531>
- Susanti, R. (2021). Efektifitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57–67.
<https://pdfs.semanticscholar.org/dd7b/c6404b18947b91c0e4ed8fe8ce286706d444.pdf>
- Susanto, D., Muhammad, A. F., Sa'dyah, H., Nabhan, S., & Sumarsono, I. (2022). Pengembangan kursus online interaktif dengan sistem e-learning dan gamifikasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(2), 126–137.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/view/37497>
- Ulhaque, M. I. Z., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 58–70. <https://doi.org/10.21009/JPI.071.06>
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Widyawati, A. D., Claudia, D. M., & Qotimah, K. (2026). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui gamifikasi dalam pembelajaran kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/49826>
- Wilda, Nurilmi, Putri, D. A., Inayah, Z., & Amin, N. A. (2026). Pengaruh metode pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran PKN SD Inpres Kassi-Kassi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
<https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/46879>