

**GAMIFIKASI DALAM PEDAGOGIK:
MENGUBAH KELAS MEMBOSANKAN MENJADI MENYENANGKAN**

Nisa Rama¹, Elva Khaira², Imam Hanafi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2,3}

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai^{1,2,3}

nisarama082@gmail.com¹, elvakhaira266@gmail.com², imamhanafimpd91@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran yang monoton masih menjadi salah satu tantangan dalam pendidikan karena dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Salah satu inovasi pedagogik yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran gamifikasi dalam pedagogik serta kontribusinya dalam menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai penelitian nasional dan internasional lima tahun terakhir terkait penerapan gamifikasi dalam pendidikan. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, interaksi, serta keterlibatan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan elemen seperti tantangan, penghargaan, poin, dan umpan balik. Namun, penerapannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar tidak hanya menjadi aktivitas hiburan. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi strategi pedagogik inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Kata kunci: gamifikasi, pedagogik, motivasi belajar, inovasi pembelajaran, pembelajaran menyenangkan

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami perubahan mengikuti perkembangan teknologi, budaya digital, dan karakteristik peserta didik yang semakin terbiasa dengan lingkungan belajar yang cepat, interaktif, dan memberikan umpan balik langsung. Kondisi tersebut membuat metode pembelajaran satu arah seperti ceramah dan hafalan dianggap kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik modern (Bond *et al.*, 2021). Salah satu tantangan guru saat ini adalah menciptakan pembelajaran yang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa, karena student engagement menjadi faktor penting yang berhubungan dengan motivasi dan pemahaman belajar (Martin & Bolliger, 2022).

Salah satu pendekatan yang berkembang untuk menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen desain permainan dalam aktivitas non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna (Deterding *et al.*, 2021). Dalam pendidikan, gamifikasi diterapkan melalui penggunaan unsur seperti poin, penghargaan, tantangan, papan peringkat, misi, dan pencapaian yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik tanpa menghilangkan tujuan akademik.

Penerapan gamifikasi mampu mengubah pembelajaran yang sebelumnya pasif menjadi lebih interaktif karena siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam menyelesaikan tantangan, mengambil keputusan, dan mengevaluasi perkembangan dirinya. Penelitian meta-analisis Sailer dan Homner (2022) menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap aspek kognitif, motivasi, dan perilaku belajar peserta didik apabila dirancang sesuai dengan prinsip pedagogik.

Selain meningkatkan keterlibatan, gamifikasi juga berkaitan dengan teori motivasi belajar melalui konsep *Self Determination Theory*. Ryan dan Deci (2021) menjelaskan bahwa motivasi dapat berkembang ketika kebutuhan psikologis berupa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Dalam pembelajaran, gamifikasi dapat mendukung aspek tersebut melalui pemberian tantangan, kesempatan memilih strategi penyelesaian masalah, serta aktivitas kolaboratif.

Di Indonesia, penerapan gamifikasi semakin berkembang seiring meningkatnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan antusiasme dan aktivitas siswa karena memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Menurut Sari dan Nugroho (2023), gamifikasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga tidak hanya menjadi tren teknologi, tetapi juga menjadi strategi pedagogik yang relevan.

Namun, penerapan gamifikasi tetap membutuhkan perencanaan yang tepat. Penggunaan elemen permainan tanpa mempertimbangkan tujuan pembelajaran dapat menjadikan gamifikasi hanya sebagai aktivitas hiburan tanpa memberikan dampak terhadap pencapaian kompetensi siswa (Toda *et al.*, 2022). Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji peran gamifikasi sebagai strategi pedagogik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan serta membahas manfaat dan tantangan penerapannya dalam pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*). Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan gamifikasi dalam bidang pendidikan. Sumber data penelitian berasal dari artikel ilmiah nasional dan internasional yang diterbitkan dalam rentang lima tahun terakhir. Literatur diperoleh melalui kajian berbagai publikasi yang membahas hubungan antara gamifikasi dengan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, inovasi pembelajaran, dan efektivitas proses pendidikan.

Tahapan analisis dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu (1) Identifikasi artikel yang relevan dengan topik gamifikasi dalam pendidikan, (2) Analisis konsep utama dari setiap penelitian, (3) Membandingkan hasil penelitian terdahulu, dan (4) Menyusun sintesis mengenai manfaat, penerapan, serta tantangan gamifikasi dalam pedagogik. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai peran gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gamifikasi sebagai Pendekatan Pedagogik dalam Menciptakan Pembelajaran Bermakna

Gamifikasi dalam pendidikan bekerja dengan mengadopsi mekanisme permainan yang secara alami mampu menarik perhatian manusia. Permainan memiliki karakteristik berupa tujuan yang jelas, tantangan, aturan, penghargaan, serta adanya rasa pencapaian. Karakteristik tersebut kemudian diterapkan dalam pembelajaran agar siswa memiliki dorongan untuk terlibat secara aktif.

Menurut Koivisto dan Hamari (2021), keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada penggunaan elemen permainan, tetapi bagaimana elemen tersebut mampu menciptakan pengalaman psikologis yang positif bagi pengguna. Dalam pendidikan, hal tersebut berarti guru harus mampu merancang gamifikasi yang tidak hanya menyenangkan, tetapi tetap mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan sistem poin dalam pembelajaran bukan hanya bertujuan memberikan nilai tambahan, tetapi dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas. Begitu pula dengan pemberian tantangan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan.

2. Peran Gamifikasi dalam Mengatasi Pembelajaran yang Monoton

Salah satu alasan utama berkembangnya gamifikasi adalah adanya kebutuhan untuk mengatasi pembelajaran yang dianggap membosankan. Pembelajaran tradisional yang terlalu berfokus pada penyampaian materi sering membuat siswa menjadi penerima informasi secara pasif. Kelas yang monoton dapat menyebabkan menurunnya perhatian siswa, rendahnya interaksi, serta kurangnya motivasi untuk memahami materi secara mendalam. Dalam kondisi tersebut, gamifikasi memberikan alternatif dengan menghadirkan aktivitas pembelajaran yang lebih dinamis. Melalui gamifikasi, siswa diberikan kesempatan untuk berkompetisi secara sehat, menyelesaikan tantangan, memperoleh penghargaan, dan melihat perkembangan kemampuan mereka. Hal tersebut dapat menciptakan rasa pencapaian yang membuat siswa lebih termotivasi. Penelitian yang dilakukan oleh Kalogiannakis *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan metode konvensional

3. Dampak Gamifikasi terhadap Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mencari informasi, berusaha memahami materi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi melalui pemberian tujuan yang jelas dan sistem penghargaan. Ketika siswa memperoleh poin atau mencapai level tertentu, mereka mendapatkan pengalaman keberhasilan yang dapat meningkatkan kepercayaan diri.

Menurut Zainuddin *et al.*, (2022), gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan umpan balik secara langsung. Dalam pembelajaran biasa, siswa terkadang harus menunggu lama untuk mengetahui apakah pekerjaannya benar atau salah. Namun melalui sistem gamifikasi, siswa dapat segera mengetahui perkembangan mereka. Selain itu, gamifikasi juga mendukung motivasi intrinsik. Siswa tidak hanya belajar karena mengejar nilai, tetapi karena merasa tertantang dan menikmati proses pembelajaran.

4. Sintesis Penelitian Terdahulu Mengenai Gamifikasi dalam Pendidikan

Berdasarkan kajian berbagai penelitian lima tahun terakhir, ditemukan bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan dampak positif penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Studi Literatur Gamifikasi Pendidikan

Peneliti	Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
Sailer & Homner	2022	Meta analisis gamifikasi pendidikan	Gamifikasi meningkatkan motivasi, kognitif, dan perilaku belajar
Wang <i>et al.</i>,	2022	Gamifikasi dan keterlibatan siswa	Meningkatkan partisipasi serta pengalaman belajar
Zainuddin <i>et al.</i>,	2022	Gamifikasi dalam pembelajaran digital	Meningkatkan engagement peserta didik
Putri & Sari	2023	Media pembelajaran berbasis gamifikasi	Meningkatkan aktivitas dan minat belajar siswa
Hasanah & Pratama	2024	Gamifikasi dan motivasi belajar	Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
Kalogiannakis <i>et al.</i>,	2021	Gamifikasi berbasis teknologi	Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa gamifikasi memiliki konsistensi dalam memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran. Namun, setiap penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh konteks penerapan.

5. Tantangan dan Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Implementasi Gamifikasi

Walaupun gamifikasi memiliki banyak manfaat, penerapannya tetap membutuhkan pertimbangan yang matang. Salah satu tantangan utama adalah risiko penggunaan permainan yang hanya berorientasi pada kesenangan tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa setiap elemen permainan memiliki hubungan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya, sistem poin harus diberikan berdasarkan aktivitas yang mendukung pembelajaran, bukan hanya kecepatan menyelesaikan tugas. Selain itu, kompetisi dalam gamifikasi perlu dirancang secara positif. Sistem peringkat yang terlalu menekankan kemenangan dapat menyebabkan sebagian siswa merasa tertekan. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan sistem penghargaan yang menghargai perkembangan individu, bukan hanya siswa dengan skor

tertinggi. Menurut Toda *et al.*, (2022), desain gamifikasi yang kurang tepat dapat menyebabkan efek negatif seperti menurunnya motivasi apabila siswa merasa sistem permainan tidak adil atau terlalu sulit.

6. Implikasi Gamifikasi bagi Peran Guru

Penerapan gamifikasi menyebabkan perubahan peran guru dalam pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi sebagai perancang pengalaman belajar. Guru perlu memahami karakteristik peserta didik dan memilih elemen permainan yang sesuai. Pembelajaran berbasis gamifikasi membutuhkan kreativitas dalam merancang aktivitas agar tetap menarik tetapi tidak kehilangan nilai akademiknya.

KESIMPULAN

Gamifikasi merupakan salah satu inovasi pedagogik yang mampu memberikan perubahan terhadap proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu mengubah kelas yang sebelumnya monoton menjadi lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil kajian literatur, gamifikasi memiliki berbagai manfaat seperti meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan kolaborasi, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, poin, dan umpan balik dapat menjadi strategi untuk mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Namun, penerapan gamifikasi harus dilakukan secara terencana. Gamifikasi bukan hanya memasukkan permainan ke dalam kelas, tetapi merupakan pendekatan pedagogik yang membutuhkan kesesuaian antara elemen permainan dan tujuan pembelajaran. Dengan desain yang tepat, gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern serta membantu menciptakan kelas yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). Gamification and educational engagement: Understanding game elements in learning. *International Journal of Educational Technology*.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). Gamification in science education: A systematic review. *Education Sciences*.

- Koivisto, J., & Hamari, J. (2021). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*.
- Martin, F., & Bolliger, D. (2022). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies. *Online Learning Journal*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2021). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*.
- Sailer, M., & Homner, L. (2022). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*.
- Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2022). The dark side of gamification: An overview of negative effects. *Computers and Education*.
- Wang, A. I., Hsu, T. C., & Fang, K. (2022). Gamification in education: Effects on motivation and engagement. *Computers & Education*.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2022). The impact of gamification on learning engagement and outcomes. *Educational Technology Research and Development*.
- Hasanah, N., & Pratama, R. (2024). Implementasi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Putri, A., & Sari, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.