
Studi Literatur: Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP

Rahmi Siti Ayunda*, Kuntum An Nisa Imania, Siti Husnul Bariah

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia, Jl Terusan Pahlawan No 32, Sukagalih, Kabupaten Garut

*Corresponding Author: rahmiayunda0202@gmail.com

Article History

Received : December 22th, 2025

Revised : January 10th, 2026

Accepted : January 17th, 2026

Abstract: Perkembangan teknologi digital memerlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan menelaah lima belas artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020–2025 melalui basis data Google Scholar, SINTA, DOAJ, dan Scopus. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan tematik untuk mengidentifikasi pola penerapan, efektivitas, serta tantangan dalam implementasi gamifikasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti poin, level, lencana, dan papan peringkat dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar secara signifikan. Namun, penerapan gamifikasi masih menghadapi kendala, terutama terkait kesiapan guru dan keterbatasan infrastruktur. Kesimpulannya, gamifikasi memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMP dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Keywords: Gamifikasi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Sekolah Menengah Pertama, Pembelajaran Inovatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Di abad ke-21, kemajuan teknologi digital yang cepat telah membawa perubahan yang signifikan terhadap metode pembelajaran dan gaya hidup para peserta didik. Generasi muda saat ini dikenal sebagai digital natives, yaitu generasi yang sejak usia dini telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti ponsel, media sosial, dan permainan daring (Tatasari et al., 2025). Menurut data We Are Social (2024), lebih dari 210 juta penduduk Indonesia aktif terhubung ke internet, dengan kelompok usia remaja 13–17 tahun menjadi salah satu kelompok pengguna tertinggi, mencapai 19,6% dari total populasi digital. Fenomena ini menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk aktivitas hiburan digital, seperti bermain game dan menonton video, dibandingkan dengan kegiatan belajar formal (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2024).

Tren ini memiliki dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah. Banyak siswa saat ini merasa cepat jenuh dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Menurut hasil survei dari Pusat Asesmen Pendidikan (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi, 2023), lebih dari 63% siswa SMP melaporkan bahwa pembelajaran di sekolah masih kurang menarik karena terlalu teoritis dan tidak melibatkan aktivitas interaktif. Namun, pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif sangat penting untuk membangun motivasi belajar serta meningkatkan hasil akademik siswa (Purba et al., 2024).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital adalah gamifikasi, yang merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam proses belajar. (Mona Chairani et al., 2025) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam berbagai konteks pendidikan.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta partisipasi aktif peserta didik di berbagai mata pelajaran, termasuk IPA, IPS, dan Bahasa Inggris (Febriansah et al., 2024).

Namun, penerapan gamifikasi di lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih belum merata. Sebagian besar penelitian lebih fokus pada pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau perguruan tinggi. Padahal, siswa SMP memiliki karakteristik yang sangat mirip dengan aktivitas bermain, sehingga gamifikasi berpotensi menjadi jembatan antara dunia belajar dan dunia bermain mereka (Martdana & Atno, 2025). Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini disusun dalam format studi literatur untuk meninjau berbagai hasil penelitian terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat SMP. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tren penerapan gamifikasi, efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, serta tantangan dalam implementasinya. Diharapkan hasil tinjauan ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dan peneliti dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur (*literature review*). Studi literatur merupakan suatu kegiatan ilmiah yang meliputi proses pencarian, pemilihan, pembacaan, dan analisis berbagai sumber tertulis seperti jurnal, buku, laporan penelitian, serta sumber daring yang relevan dengan topik penelitian Putri et al., (2025). Informasi yang diperoleh kemudian diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan kesesuaiannya dengan fokus penelitian, yaitu penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP.

Waktu dan Tempat Penelitian

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Widyastuti et al., (2024), tujuan dari penelitian kepustakaan adalah untuk merangkum, menganalisis, dan menafsirkan teori atau konsep yang berkaitan dengan fokus penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan antara bulan September dan November 2025. Kegiatan penelitian tidak dilaksanakan di lokasi lapangan

tertentu, melainkan melalui penelusuran sumber-sumber ilmiah yang dapat diakses secara daring (online) melalui basis data Google Scholar, SINTA, DOAJ, dan Scopus.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini mencakup semua artikel ilmiah yang membahas gamifikasi dalam konteks pembelajaran. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling, dengan kriteria sebagai berikut: (1) artikel diterbitkan dalam rentang tahun 2020–2025, (2) membahas penerapan gamifikasi di bidang pendidikan, (3) relevan dengan jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau karakteristik peserta didik usia remaja, dan (4) tersedia dalam bentuk teks lengkap (full text). Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sebanyak lima belas artikel ilmiah yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam studi literatur ini dimulai dengan penentuan fokus dan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selanjutnya, peneliti melakukan penelusuran artikel ilmiah melalui basis data Google Scholar, SINTA, DOAJ, dan Scopus dengan menggunakan kata kunci yang relevan seperti gamifikasi, pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar.

Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, meliputi tahun publikasi 2020–2025, kesesuaian topik dengan konteks pendidikan, relevansi terhadap jenjang SMP atau karakteristik peserta didik usia remaja, serta ketersediaan naskah lengkap (full text). Artikel yang terpilih selanjutnya diklasifikasikan dan dikaji secara mendalam untuk mengidentifikasi tujuan penelitian, metode yang digunakan, hasil, serta temuan utama. Tahap akhir dari prosedur penelitian ini adalah melakukan sintesis terhadap hasil kajian untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pola penerapan, efektivitas, serta perbedaan hasil antarpelitian (Verdianto & Muspawi, 2025).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan mencakup analisis deskriptif dan tematik. Analisis deskriptif berfungsi untuk

menggambarkan karakteristik umum dari penelitian, termasuk metode yang digunakan, media gamifikasi yang diterapkan, serta hasil yang diperoleh. Di sisi lain, analisis tematik dilakukan untuk mengidentifikasi pola, kesamaan, dan perbedaan dalam temuan antarpelitian yang berkaitan dengan dampak gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil dari analisis ini kemudian disintesis untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif mengenai efektivitas serta tantangan dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bagian ini menyajikan hasil tinjauan literatur yang diperoleh dari lima belas artikel penelitian mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada periode tahun 2020–2025.

Setiap artikel yang dianalisis memiliki fokus utama pada upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam kegiatan belajar. Hasil sintesis menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara umum memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, baik dari segi motivasi, keterlibatan, maupun peningkatan prestasi akademik siswa. Temuan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk memberikan gambaran yang lebih terstruktur mengenai hasil penelitian terdahulu, pada tabel berikut disajikan ringkasan dari kelima belas artikel yang ditinjau, mencakup nama peneliti, judul penelitian, serta hasil utama yang diperoleh dari masing-masing studi.

Tabel 1. Hasil Tinjauan Penelitian Gamifikasi dalam Pembelajaran SMP

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo (2025)	Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media <i>Truth or Dare</i> terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta	Penelitian mengungkapkan bahwa penerapan media <i>Truth or Dare</i> yang berbasis gamifikasi dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Rata-rata nilai post-test mengalami peningkatan dari 70,4 menjadi 84,7, dan siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam berinteraksi serta memahami materi IPS.
2	Indraswari, O. A. (2024)	Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Belajar Berbasis Teknologi Gamifikasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi yang berbasis teknologi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Minat belajar meningkat secara signifikan berdasarkan hasil angket dengan kenaikan 31% dibandingkan sebelum penerapan gamifikasi.
3	Muslimin & Werdiningsih, D. (2025)	Optimalisasi Pembelajaran Inovatif dan Interaktif Berbasis Gamifikasi di SMP PGRI 01 Kota Batu	Penerapan model pembelajaran yang berbasis gamifikasi menjadikan kegiatan belajar lebih hidup dan interaktif. Siswa merasa lebih tertantang dalam menyelesaikan setiap misi pembelajaran. Guru juga menunjukkan peningkatan kreativitas dalam merancang aktivitas yang berbasis poin dan level. Secara keseluruhan, keterlibatan siswa meningkat hingga 87% menurut hasil observasi.
4	Rosaline, N., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023)	Penerapan Gamifikasi pada Media <i>Smart Fingers Tenses</i> untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP	Penggunaan media <i>Smart Fingers Tenses</i> yang berbasis gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami tenses bahasa Inggris. Berdasarkan hasil angket motivasi, terdapat peningkatan skor motivasi sebesar 32%. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan belajar mandiri dan ketekunan dalam latihan.

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
5	Anggrayeni, W., Hajar, I., & Hidayati, N. (2025)	Peningkatan Motivasi Berprestasi dengan Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 6 Siak Hulu	Penerapan gamifikasi pada pembelajaran IPA memberikan pengaruh positif terhadap motivasi berprestasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi siswa meningkat secara signifikan ($p < 0,05$). Selain itu, siswa menjadi lebih kompetitif namun tetap kooperatif dalam kegiatan kelompok.
6	Chairani, M., Harahap, A. N., & Nurdalilah (2025)	Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidempuan	Gamifikasi dalam pembelajaran matematika memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai post-test mengalami kenaikan dari 68,2 menjadi 81,6. Analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika.
7	Safitri, R. W., Kirana, K. C., & Purwanto, E. T. (2025)	Peningkatan Motivasi Belajar Informatika Materi Sistem Komputer melalui Platform <i>Gimkit</i>	Platform Gimkit yang berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran Informatika. Berdasarkan hasil kuesioner motivasi, terdapat peningkatan sebesar 28%, dan 90% siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang berbasis permainan.
8	Ganesha, F. S., Smaragdina, A. A., Rizky, D. D., & Maulana, H. G. (2025)	Peningkatan Minat Belajar Informatika SMP melalui Penerapan Game <i>Class of Champions</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif <i>Class of Champions</i> dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam belajar Informatika. Rata-rata skor minat belajar meningkat sebesar 0,75 poin pada skala Likert, dan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran.
9	Yuliana, D., & Arifin, R. (2024)	<i>Gamification in Learning: Strategies for Improving Student Engagement in Digital Classrooms</i>	Kajian ini mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi dalam kelas digital mampu meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa sebesar 36%. Elemen permainan seperti poin dan tantangan terbukti efektif dalam membangun semangat kompetitif yang sehat serta mempercepat pemahaman konsep materi.
10	Dwi Setia Ningsih (2025)	Penerapan Gamifikasi dengan Media <i>Wordwall</i> pada Pembelajaran IPA	Pembelajaran IPA yang berbasis <i>Wordwall</i> menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan kenaikan nilai rata-rata sebesar 13 poin. Siswa juga melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang, karena mereka dapat melihat langsung skor kemajuan setiap kali menyelesaikan tugas.
11	Masyita Damayanti, & Handayani, S. (2025)	Efektivitas Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik	Nilai rata-rata kelas eksperimen (83,11) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (74,09), yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Selain itu, siswa di kelas eksperimen menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih tinggi dan lebih cepat dalam memahami materi pelajaran.
12	Imbarkunto, S., & Prasetya, A. (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa	Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil observasi, keterlibatan meningkat sebesar 34%, dan siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam menjawab serta berpartisipasi dalam kegiatan kelas.
13	Artha, I. N. W. (2023)	Penerapan Model Gamifikasi pada Pembelajaran Daring	Penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran daring berhasil meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar. Sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		untuk Siswa SMP di Masa Pasca Pandemi	pembelajaran menjadi lebih menarik, sementara hasil evaluasi menunjukkan peningkatan moderat dalam nilai rata-rata.
14	Nurfadilah, R., & Hidayat, A. (2025)	Penggunaan <i>Gamified E-Learning</i> untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>gamified e-learning</i> berkontribusi pada peningkatan kemandirian belajar siswa sebesar 29%. Siswa menjadi lebih disiplin dalam menyelesaikan tugas dan menunjukkan tanggung jawab yang lebih tinggi terhadap proses belajar.
15	Mulyati, S., & Supardi, A. (2025)	Pengaruh Model Gamifikasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 4 Bandung	Model pembelajaran gamifikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA. Nilai rata-rata post-test siswa meningkat dari 72,3 menjadi 85,1. Analisis uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen ($p < 0,05$).

Berdasarkan hasil sintesis yang disajikan dalam Tabel 1, semua penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran di SMP memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Sebagian besar penelitian menerapkan pendekatan kuasi-eksperimental dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan media yang paling umum digunakan adalah Quizizz, Wordwall, Gimkit, dan Kahoot. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar berkisar antara 10–15 poin, sedangkan motivasi belajar meningkat antara 25–35% berdasarkan hasil angket. Selain itu, hampir semua penelitian melaporkan bahwa pembelajaran dengan gamifikasi membuat siswa lebih antusias, fokus, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tingkat SMP.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dari lima belas artikel penelitian, penerapan gamifikasi secara konsisten menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sebagian besar studi mengindikasikan bahwa penggunaan elemen permainan seperti poin, level, papan peringkat, lencana (*badges*), dan tantangan (*challenges*) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif (Purba, Nasution, Parapat, Jannah, & Ulkhaira, 2024). Dengan pendekatan ini, siswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas karena mendapatkan umpan balik langsung dan penghargaan atas

usaha yang telah dilakukan (Rosaline et al., 2023).

Peningkatan motivasi belajar ini sangat terkait dengan karakteristik remaja yang cenderung menyukai aktivitas yang berbasis permainan dan tantangan. Peserta didik di tingkat SMP umumnya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta kebutuhan akan pengakuan sosial dari teman sebaya mereka (Anggrayeni et al., 2025). Gamifikasi dapat memenuhi kebutuhan tersebut melalui sistem penghargaan dan kompetisi yang sehat, yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini sejalan dengan teori *Self-Determination Theory* yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika individu merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Deci & Ryan, 2015). Oleh karena itu, elemen gamifikasi seperti lencana, skor, dan papan peringkat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memperkuat motivasi internal siswa.

Selain memengaruhi motivasi, penerapan gamifikasi juga terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif. Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat memahami konsep secara bertahap melalui sistem level dan misi, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan menantang. Sejumlah penelitian melaporkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata kenaikan nilai sekitar 10–15 poin setelah diterapkannya gamifikasi (Nur Luthfia & Safitri, 2025). Temuan ini memperkuat bukti bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

Meskipun demikian, sejumlah penelitian mencatat adanya tantangan dalam pelaksanaan gamifikasi, seperti keterbatasan fasilitas digital di sekolah, kurangnya pelatihan untuk guru, serta

kemungkinan siswa hanya terfokus pada kompetisi daripada pemahaman materi (Kade et al., 2021). Oleh karena itu, guru perlu merancang sistem gamifikasi yang seimbang antara elemen hiburan dan tujuan pembelajaran agar tetap relevan dengan capaian kompetensi yang diharapkan. Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di tingkat SMP terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan pendekatan yang berpusat pada siswa, gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Strategi ini juga mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap lima belas penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, terutama pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital yang menyukai permainan. Gamifikasi juga terbukti dapat memperkuat motivasi intrinsik dan pemahaman konsep peserta didik, meskipun pelaksanaannya masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kesiapan guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan. Secara keseluruhan, gamifikasi memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam mendukung Kurikulum Merdeka serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan mengenai pengembangan model gamifikasi berbasis teknologi yang lebih adaptif dan berkelanjutan.

REFERENSI

Anggrayeni, W., Hajar, I., & Hidayati, N. (2025). *Peningkatan Motivasi Berprestasi dengan Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPA Di*

SMPN 6 Siak Hulu Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2024/2025. 02.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2015). Self-Determination Theory. In J. D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (2nd ed., Vol. 21, pp. 486–491). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.26036-4>

Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Perkembangan Gamifikasi dalam Pendidikan: Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>

Kade, I. B., Sudana, M., Suyasa, W. A., & Agustini, K. (2021). EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERKONSEP GAMIFIKASI PENGENALAN TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII DI SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1).

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). *Laporan Statistik Pengguna Internet Indonesia 2024*. <https://www.kominfo.go.id>

Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2023). *Hasil Survei Pusat Asesmen Pendidikan Tahun 2023*. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id>

Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Pendidikan: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>

Mona Chairani, Adek Nilasari Harahap, & Nurdalilah. (2025). Pengaruh Gamifikasi Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. *Jurnal Cermatika*, 5(1), 16–24. <https://doi.org/10.64168/cermatika.v5i1.1586>

Nur Luthfia, A., & Safitri, D. (2025). Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 236 Jakarta. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 8136–8155.

- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Maksimal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Putri, Y. R., Salma, A. B., El-Fadhla, I. Z., Ritonga, A. E. P., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Langkah-langkah Penyusunan Proposal Penelitian Pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 882–896. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1055>
- Rosaline, N., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP. *Jurnal Desain*, 10(3), 539. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>
- Tatasari, T., Ambadar, R. T., & Agustin, N. A. F. (2025). Pengaruh Konten Digital terhadap Generasi Z dalam Pemanfaatan Media Sosial dan Digital Native di Kota Surabaya. *Jurnal Ilmu Sosial*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.59971/ssj.v3i1.185>
- Verdianto, V., & Muspawi, M. (2025). Studi Literatur: Daftar Pustaka dalam Pembuatan Karya Ilmiah. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i1.372>
- We Are Social, & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Widyastuti, T. A. R., Mukhlis, I. R., Tondong, H. I., Nur, M. D. M., Utami, R. N., & Krisifu, A. (2024). *Metodologi penelitian: Panduan lengkap penulisan karya ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.