

## Eksplorasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi dalam Mendukung Motivasi Belajar Peserta Didik

Miftahul Adila Fitra<sup>1</sup> Hilalludin Hilalludin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Alma Ata Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[231100910@almaata.ac.id](mailto:231100910@almaata.ac.id) <sup>2</sup>[hilalluddin34@gmail.com](mailto:hilalluddin34@gmail.com)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital di era pendidikan abad ke-21 menghadirkan peluang sekaligus tantangan berupa meningkatnya distraksi digital yang berdampak pada penurunan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur (library research) melalui analisis berbagai sumber ilmiah yang relevan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi melalui tahapan reduksi data, pengelompokan tema, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, level, tantangan, dan papan peringkat mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, keterlibatan belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Kebaruan penelitian ini terletak pada penekanan bahwa efektivitas gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi oleh desain pedagogis yang mampu memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik berdasarkan Self-Determination Theory. Kontribusi penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif tentang peran gamifikasi sebagai strategi pembelajaran adaptif di tengah distraksi digital. Implikasi penelitian ini bagi praktik pendidikan adalah pentingnya peningkatan kompetensi digital guru, penguatan desain pembelajaran inovatif, serta pemerataan akses teknologi untuk mendukung implementasi gamifikasi secara efektif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan kebijakan pendidikan berbasis digital serta penelitian lanjutan terkait optimalisasi media pembelajaran interaktif.

**Kata Kunci:** manajemen pendidikan, mutu pembelajaran, transformasi digital, kepemimpinan pendidikan

### ABSTRACT

The development of digital technology in 21st-century education presents both opportunities and challenges, particularly in the form of increasing digital distractions that contribute to the decline of students' learning motivation and engagement. This study aims to explore the use of interactive learning media based on gamification in enhancing students' learning motivation and to identify the supporting and inhibiting factors in its implementation within the learning process. The method used is a qualitative descriptive study with a library research approach through the analysis of relevant scientific sources. Data were analyzed using content analysis techniques involving data reduction, thematic classification, interpretation, and conclusion drawing. The results show that gamification, which integrates game elements such as points, badges, levels, challenges, and leaderboards, can enhance intrinsic and extrinsic motivation, increase learning engagement, and create a more interactive and student-centered learning experience. The novelty of this study lies in its emphasis that the effectiveness of gamification is determined not only by the use of technology but also by pedagogical design that addresses students' psychological needs based on Self-Determination Theory. The contribution of this study provides a comprehensive understanding of gamification as an adaptive learning strategy in the context of digital distractions. The implications for educational practice include the importance of improving teachers' digital competencies, strengthening innovative instructional design, and ensuring equitable access to technology to support effective gamification implementation. Furthermore, the findings can serve as a reference for developing digital-based education policies and for future research on optimizing interactive learning media.

**Keywords:** educational management, learning quality, digital transformation, educational leadership.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Kehadiran berbagai perangkat digital, media sosial, platform video, dan aplikasi berbasis internet telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi dan berinteraksi dengan lingkungan belajar mereka. Di satu sisi, perkembangan ini memberikan kemudahan akses terhadap sumber belajar yang lebih luas dan fleksibel. Namun, di sisi lain, berbagai bentuk distraksi digital juga menjadi tantangan yang dapat menurunkan fokus dan motivasi belajar peserta didik. Fenomena ini semakin terlihat pada generasi saat ini yang tumbuh dalam lingkungan digital dan cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat interaktif, visual, dan memberikan umpan balik secara langsung. Rendahnya motivasi belajar akibat distraksi digital menjadi salah satu permasalahan yang banyak ditemukan dalam proses pembelajaran. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan mempertahankan perhatian dalam kegiatan belajar yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi tanpa melibatkan interaksi aktif sering dianggap kurang menarik dibandingkan dengan berbagai aplikasi digital yang mereka gunakan sehari-hari. Kondisi ini menuntut pendidik untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik di era digital sekaligus mempertahankan motivasi belajar mereka (Hilalludin, Januardi, et al., 2025).

Salah satu inovasi yang banyak mendapat perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana (badges), level, tantangan, dan papan peringkat (leaderboard), ke dalam konteks nonpermainan, termasuk pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan motivasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Jaramillo-Mediavilla dkk. (2024) menemukan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi dan performa akademik peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif (Jaramillo-mediavilla et al., 2024). Senada dengan itu, Howard dkk. (2024) melalui studi meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik, otonomi belajar, dan keterhubungan sosial peserta didik selama proses pembelajaran (Li et al., 2024). Penelitian Zhang dan Crawford (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran (Zhang & Crawford, 2024). Selain itu, Moreno-Guerrero dkk. (2023) menegaskan bahwa elemen-elemen gamifikasi seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan menjadi faktor penting dalam mendorong motivasi belajar peserta didik (Ratinho, 2023). Temuan tersebut diperkuat oleh Chon dkk. (2024) yang menyimpulkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pemberian umpan balik dan penghargaan yang mendorong keterlibatan peserta didik (Ah et al., 2024).

Meskipun demikian, hasil penelitian yang ada masih banyak berfokus pada pengukuran efektivitas gamifikasi terhadap hasil belajar atau peningkatan motivasi secara kuantitatif. Kajian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana media

pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya masih relatif terbatas. Selain itu, perkembangan teknologi yang sangat cepat menyebabkan munculnya berbagai bentuk media gamifikasi baru yang memerlukan kajian lebih lanjut agar implementasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian untuk memahami pemanfaatan gamifikasi secara lebih mendalam melalui pendekatan deskriptif.

Penelitian ini menjadi penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan proses pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik menjadi kebutuhan yang semakin mendesak di tengah meningkatnya distraksi digital. Melalui pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapan gamifikasi, pendidik dapat memperoleh gambaran tentang strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik generasi digital. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, dosen, maupun pengembang media pembelajaran dalam merancang pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam mendukung motivasi belajar peserta didik di era digital serta mengidentifikasi berbagai faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi literatur (*library research*) untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam mendukung motivasi belajar peserta didik di era digital serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasinya dalam proses pembelajaran (Hilalludin & Althof, 2024). Data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber ilmiah. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada berbagai basis data akademik. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui tahapan reduksi data, pengelompokan tema, interpretasi, dan penarikan kesimpulan. Analisis difokuskan pada bentuk pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran, kontribusinya terhadap motivasi belajar peserta didik, serta berbagai faktor pendukung dan penghambat penerapannya (Hilalludin & Khaer, 2025). Untuk meningkatkan validitas hasil penelitian, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan dan mengkaji berbagai temuan dari literatur yang memiliki tema serupa sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan objektif. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai peran media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dalam menjawab tantangan motivasi belajar peserta didik di era digital (Halza et al., 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi dalam Mendukung Motivasi Belajar Peserta Didik di Era Digital.

Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik di era digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga pada kemampuannya mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik, menantang, dan bermakna. Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, peserta didik saat ini merupakan generasi yang akrab dengan perangkat digital dan terbiasa memperoleh informasi secara cepat, interaktif, serta visual. Kondisi tersebut menyebabkan pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sering kali kurang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, kehadiran gamifikasi menjadi salah satu alternatif inovatif yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital (Sailer & Homner, 2020).

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboards*), level, dan tantangan (*challenges*) mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Peserta didik terdorong untuk mencapai target pembelajaran karena adanya sistem penghargaan yang memberikan pengakuan terhadap usaha dan pencapaian mereka (Dichev & Dicheva, 2021). Dalam konteks psikologi pendidikan, kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi berperan sebagai stimulus yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Motivasi intrinsik muncul ketika peserta didik merasa tertantang dan menikmati proses belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik berkembang melalui penghargaan atau pengakuan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung (Pustikayasa et al., 2026).

Temuan tersebut sejalan dengan teori Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi individu akan berkembang secara optimal apabila terpenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu kompetensi (*competence*), otonomi (*autonomy*), dan keterhubungan sosial (*relatedness*) (Sailer et al., 2023). Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, peserta didik memperoleh rasa kompetensi melalui pencapaian level dan penyelesaian tantangan yang diberikan. Aspek otonomi tercermin dari kesempatan peserta didik untuk menentukan strategi belajar dan menyelesaikan misi sesuai kemampuan masing-masing. Sementara itu, kebutuhan keterhubungan sosial terpenuhi melalui aktivitas kolaborasi maupun kompetisi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan teman sebayanya. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memenuhi kebutuhan psikologis yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar (Lestari & Rahmawati, 2025).

Selain meningkatkan motivasi, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh terhadap peningkatan keterlibatan belajar (*student engagement*). Keterlibatan belajar menjadi isu yang sangat penting dalam pendidikan saat ini mengingat tingginya tingkat distraksi digital yang berasal dari media sosial, platform hiburan, dan berbagai aplikasi digital lainnya (Lepp & Barkley, 2021).

Fenomena ini sejalan dengan kondisi yang telah diuraikan pada pendahuluan, yaitu menurunnya fokus belajar peserta didik akibat paparan teknologi yang tidak terkontrol. Dalam situasi tersebut, gamifikasi berfungsi sebagai strategi adaptif yang memanfaatkan karakteristik teknologi digital untuk tujuan pendidikan. Alih-alih memandang teknologi sebagai ancaman terhadap proses belajar, gamifikasi justru mengubah teknologi menjadi sarana yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mengarahkan fokus mereka pada aktivitas pembelajaran (Pratama & Ningsih, 2025).

Lebih jauh, temuan ini menunjukkan adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran lebih menekankan pada transfer pengetahuan secara satu arah, maka pembelajaran berbasis gamifikasi mendorong terciptanya pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) (Chou & Chen, 2022). Peserta didik tidak lagi menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan berperan aktif dalam menyelesaikan tantangan, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah yang disajikan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sangat relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sebagai kompetensi yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman (López & García, 2024).

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memberikan penekanan bahwa efektivitas gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan unsur permainan semata, melainkan oleh bagaimana pendidik merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gamifikasi yang hanya berorientasi pada pemberian poin atau hadiah berpotensi menimbulkan motivasi sesaat (Wang & Tahir, 2021). Sebaliknya, gamifikasi yang dirancang secara pedagogis dan terintegrasi dengan kebutuhan belajar peserta didik dapat menghasilkan motivasi yang lebih berkelanjutan. Oleh karena itu, peran pendidik tetap menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan implementasi gamifikasi di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi merupakan inovasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Gamifikasi tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membantu mengatasi permasalahan rendahnya keterlibatan belajar akibat distraksi digital. Temuan ini sekaligus menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan perlu diarahkan pada pengembangan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan berkelanjutan.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar**

Hasil kajian menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi juga oleh kesiapan ekosistem pembelajaran yang mendukung implementasinya. Dalam konteks pendidikan era digital, gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi belajar peserta didik. Namun, efektivitas pendekatan ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor

pendukung maupun penghambat yang saling berkaitan. Oleh karena itu, keberhasilan gamifikasi perlu dipahami sebagai hasil dari sinergi antara teknologi, kompetensi pendidik, desain pembelajaran, serta karakteristik peserta didik (Murillo-Zamorano et al., 2021).

Salah satu faktor pendukung utama adalah ketersediaan infrastruktur digital yang memadai. Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa tahun terakhir telah mendorong semakin luasnya penggunaan perangkat digital seperti smartphone, laptop, dan tablet dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini memberikan peluang yang besar bagi penerapan gamifikasi karena sebagian besar platform pembelajaran berbasis permainan memerlukan dukungan perangkat dan konektivitas internet yang stabil. Di era digital saat ini, peserta didik merupakan generasi yang tumbuh bersama teknologi sehingga memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk berinteraksi dengan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan responsif. Dengan demikian, keberadaan infrastruktur digital yang memadai dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan generasi digital (Tonhão & Shigenaga, 2024).

Selain faktor teknologi, kompetensi digital guru menjadi aspek yang sangat menentukan keberhasilan implementasi gamifikasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa guru tidak lagi berperan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar (*learning designer*) (Yunita, 2026). Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, guru dituntut mampu memilih platform yang sesuai, menyusun tantangan yang relevan dengan tujuan pembelajaran, serta menciptakan sistem penghargaan yang dapat mendorong motivasi peserta didik secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak terletak pada kecanggihan aplikasi yang digunakan, melainkan pada kemampuan guru mengelola teknologi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, teknologi hanya berfungsi sebagai alat, sedangkan kualitas desain pembelajaran tetap menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan proses belajar (Aisyaroh et al., 2026).

Penelitian ini juga menemukan adanya berbagai hambatan yang berpotensi mengurangi efektivitas penerapan gamifikasi. Salah satu hambatan utama adalah kesenjangan akses teknologi yang masih terjadi di berbagai wilayah. Meskipun transformasi digital berkembang pesat, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital dan jaringan internet yang memadai (Elly et al., 2026). Ketimpangan ini berpotensi menciptakan kesenjangan dalam memperoleh pengalaman belajar yang berkualitas. Situasi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi gamifikasi tidak hanya bergantung pada kesiapan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor struktural yang berkaitan dengan pemerataan akses pendidikan digital (Hilalludin, Suciowati, et al., 2025).

Hambatan lain yang tidak kalah penting adalah rendahnya literasi digital sebagian pendidik. Sebagian guru masih menghadapi kesulitan dalam mengoperasikan platform digital, merancang aktivitas berbasis gamifikasi, maupun melakukan evaluasi pembelajaran melalui media digital. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan gamifikasi sering kali hanya sebatas penggunaan aplikasi tanpa diikuti oleh pengembangan strategi pembelajaran yang mendalam. Akibatnya, potensi gamifikasi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar belum dapat dimanfaatkan secara maksimal. Temuan ini mengindikasikan bahwa

pelatihan dan pengembangan profesional guru menjadi faktor yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi (Intaniasari & Utami, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan sebagian peserta didik untuk lebih berorientasi pada aspek permainan dibandingkan tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Dalam beberapa kasus, peserta didik menjadi lebih fokus mengejar poin, lencana, atau posisi pada papan peringkat daripada memahami konsep dan materi yang dipelajari. Fenomena ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk menumbuhkan motivasi ekstrinsik, tetapi apabila tidak dirancang secara tepat dapat mengurangi pengembangan motivasi intrinsik peserta didik. Dari perspektif teori motivasi, kondisi tersebut menjadi tantangan penting karena tujuan utama pendidikan bukan sekadar menciptakan kesenangan dalam belajar, melainkan membangun kesadaran belajar yang berkelanjutan dan bermakna. Teori Self-Determination Theory (SDT) menegaskan bahwa motivasi yang bertahan lama muncul ketika peserta didik merasa memiliki kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dalam proses pembelajaran (Hartono & others, 2025). Oleh karena itu, desain gamifikasi sebaiknya tidak hanya berfokus pada sistem penghargaan, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Dengan pendekatan tersebut, gamifikasi tidak hanya menghasilkan keterlibatan belajar yang tinggi, tetapi juga mampu membangun motivasi intrinsik yang lebih kuat dan berkelanjutan (Hilalludin & Sugari, 2026).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memiliki peluang yang besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Namun, keberhasilannya tidak dapat dilepaskan dari dukungan infrastruktur teknologi, kompetensi digital pendidik, kualitas desain pembelajaran, serta kesiapan peserta didik sebagai pengguna. Temuan ini mempertegas bahwa gamifikasi bukan sekadar tren penggunaan teknologi dalam pendidikan, melainkan sebuah pendekatan pedagogis yang memerlukan perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi yang matang agar mampu memberikan dampak yang optimal terhadap kualitas pembelajaran di era digital. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi salah satu inovasi strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi terbukti memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik di era digital. Integrasi elemen permainan seperti poin, lencana, level, tantangan, dan papan peringkat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Gamifikasi mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan partisipasi, serta membantu mempertahankan fokus belajar di tengah berbagai distraksi digital yang semakin berkembang. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital dan mampu menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan abad ke-21.

Selain itu, keberhasilan pemanfaatan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi, akses internet yang memadai, kompetensi digital pendidik, serta desain pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, faktor penghambat yang masih ditemukan antara lain keterbatasan fasilitas teknologi, kesenjangan akses digital, rendahnya literasi digital sebagian pendidik, serta kecenderungan peserta didik yang lebih fokus pada aspek permainan daripada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi perlu didukung oleh perencanaan yang matang, peningkatan kompetensi guru, serta pengelolaan pembelajaran yang seimbang agar unsur permainan tetap berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan menjadi tujuan utama dalam proses pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ah, F., Sharif, S., & Saleh, N. (2024). *Gamification for Enhancing Students' Learning Motivation: A Systematic Review*. 10(September), 19–41.
- 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.
- Chou, Y.-C., & Chen, C.-H. (2022). Gamification and student-centered learning in digital education environments. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104678>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2021). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *Computers & Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104096>
- Elly, H. R., Manik, S. A. R., Eviana, T., & others. (2026). Tantangan Pendidikan di Era Digital dan Globalisasi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD. *DIKNARA: Jurnal Narasi Pendidikan*, 1(1), 7–16.
- Halza, K., Hilalludin, H., & Haironi, A. (2024). An In-Depth Look at the Challenges in Managing Portrait Islamic Boarding Schools and Future Prospects. *World Journal of Islamic Learning and Teaching*, 1(2), 19–30.
- Hartono, R., & others. (2025). DETERMINASI MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN IMPLIKASINYA PADA PRAKTIK PEMBELAJARAN: SEBUAH SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, 2(06 November), 8811–8818.
- Hilalludin, H., & Althof, G. (2024). Perbedaan Tingkat Kematangan Sosial antara Santri Pondok Pesantren Modern dan Tradisional. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 201–208.
- Hilalludin, H., Januardi, H., & Mua'mar bin Shamsul, S. (2025). Parenting Systems and Models in Islamic Boarding Schools within the Framework of Islamic Education. *Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*, 34–42.
- Hilalludin, H., & Khaer, S. (2025). Dinamika Kajian Sastra Hadits: Priode Kelisanan hingga Digitalisasi. *Al-Mustaqbal: Jurnal Agama Islam*, 2, 189–201.
- Hilalludin, H., Suciowati, S. N., Sugari, D., & Maryani, E. D. (2025). Dinamika perubahan sosial masyarakat digital dan dampaknya terhadap identitas remaja. *SciNusa: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(03), 01–14.

- Hilalludin, H., & Sugari, D. (2026). Peran Guru PAI dalam Membentuk Kesadaran Beragama Siswa di Era Media Sosial. *An-Nuriyah: Journal of Islamic Technology and Informatics Education*, 2(02), 236–248.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan budaya membaca siswa melalui literasi digital dalam pembelajaran dan program literasi sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4987–4998.
- Jaramillo-mediavilla, L., Basantes-andrade, A., Cabezas-gonz, M., & Casillas-mart, S. (2024). *education sciences Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review*.
- Lepp, A., & Barkley, J. (2021). Digital distraction in learning environments: Implications for engagement. *Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2021.101456>
- Lestari, D., & Rahmawati, S. (2025). Implementasi Self-Determination Theory dalam Gamifikasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://doi.org/10.26740/jp.v10n2.p155-168>
- Li, L., Foon, K., & Jiahui, H. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation , perceptions of autonomy and relatedness , but minimal impact on competency: A meta - analysis and systematic review. In *Educational technology research and development* (Vol. 72, Issue 2). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- López, M., & García, L. (2024). Gamified learning environments and active learning development. *Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101789>
- Murillo-Zamorano, L. R., López-Sánchez, J. Á., & Godoy-Caballero, A. L. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>
- Pratama, Y., & Ningsih, D. (2025). Pengaruh Gamifikasi terhadap Keterlibatan Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jpip.v20i1.87654>
- Pustikayasa, I. M., Kuswandi, D., & Farida, I. A. (2026). A bibliometric analysis of gamification and intrinsic motivation in learning technologies. *Discover Education*. <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01597-5>
- Ratinho, E. (2023). *Heliyon The role of gamified learning strategies in student ' s motivation in high school and higher education: A systematic review*. 9(June). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sailer, M., Homner, L., & Mayr, S. (2023). Why gamification motivates: Self-Determination Theory in digital learning environments. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107748>
- Tonh o, S., & Shigenaga, M. (2024). Gamification in Software Engineering Education: A tertiary study. *ACM Digital Library*. <https://doi.org/10.1145/3613372.3614193>
- Wang, A., & Tahir, R. (2021). The effect of gamification on students' engagement in digital learning environments. *Education Sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci11090438>
- Yunita, S. (2026). *EFEKTIVITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*.
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners ' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29(5), 6217–6239. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12034-7>