

Strategi Gamifikasi dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Gamification Strategies in Learning to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation

Anisa^{a,1,*}, Utomo^{b,2}

^a Nusa Putra University, Jl Cibolang Kaler, 43155, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

^b Nusa Putra University, Jl Cibolang Kaler, 43155, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

¹ anisa_sd22@nusaputra.ac.id; ² utomo@nusaputra.ac.id

* Corresponding Author

Diterima : 12 September 2025

Direvisi : 20 September 2025

Diterima : 02 Oktober 2025

ABSTRAK

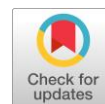
Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mempertahankan minat dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Karakteristik generasi digital yang menyukai aktivitas interaktif membuat gamifikasi menjadi pendekatan potensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan kerangka PICOS dan protokol PRISMA untuk mengkaji penerapan strategi gamifikasi di sekolah dasar dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Penelusuran artikel pada Google Scholar dan ERIC menghasilkan 7 studi yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi diterapkan melalui elemen poin, lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), sistem level, progres bertahap, variable reward, dan immediate feedback. Platform digital yang digunakan meliputi Quizizz, Quizalize, Genially, Canva, dan media web-based interaktif, yang terintegrasi dengan model pembelajaran seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Self-Regulated Learning* (SRL). Desain visual yang ramah anak, pilihan avatar, serta fitur sosial yang mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat turut menjadi penunjang keberhasilan strategi ini. Gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, mengurangi kecemasan belajar, meningkatkan partisipasi aktif, serta menumbuhkan kemandirian belajar siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

The rapid growth of digital technology has driven the need for innovative learning strategies to sustain elementary school students' interest and engagement. The characteristics of the digital generation, who prefer interactive activities, make gamification a promising approach to creating enjoyable and meaningful learning experiences. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) guided by the PICOS framework and PRISMA protocol to examine the implementation of gamification strategies in elementary education and their impact on learning motivation. A search of Google Scholar and ERIC databases yielded seven studies that met the inclusion criteria. Findings indicate that gamification is implemented through elements such as points, badges, leaderboards, leveling systems, progressive challenges, variable rewards, and immediate feedback. Digital platforms include Quizizz, Quizalize, Genially, Canva, and interactive web-based media, integrated with instructional models such as *Teams Games Tournament* (TGT) and *Self-Regulated Learning* (SRL). Child-friendly visual design, customizable avatars, and social features fostering collaboration and healthy competition further enhance effectiveness. Gamification has been shown to increase both intrinsic and extrinsic motivation, reduce learning anxiety, boost active participation, and foster independent learning among elementary school students.



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



KATA KUNCI

Gamifikasi
Motivasi belajar
Sekolah dasar
PICOS
PRISMA

KEYWORDS

Gamification
Learning motivation
Elementary school
PICOS
PRISMA

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar terutama sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi pembelajaran yang akan menentukan keberhasilan pendidikan siswa di jenjang[1]. Dalam pembelajaran abad ke-21, dunia pendidikan menghadapi tantangan kompleks terkait dengan perubahan karakteristik siswa yang lahir dan tumbuh di era digital. Generasi digital ini memiliki pola interaksi yang berbeda dengan teknologi dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif [2].

Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental, terutama dipercepat oleh pandemi COVID-19 yang memaksa transformasi digital dalam pembelajaran [3]. Kehadiran teknologi digital tidak hanya menghadirkan peluang baru dalam pembelajaran, tetapi juga menciptakan tantangan baru yang perlu dihadapi oleh para pendidik. Siswa saat ini cenderung memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan lebih tertarik pada aktivitas yang bersifat interaktif dan responsif dibandingkan metode pembelajaran tradisional [4].

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan fundamental menghadapi tantangan khusus dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif [5]. Siswa usia 7-12 tahun dalam era digital ini tidak hanya memiliki karakteristik psikologis dan kognitif yang unik, tetapi juga telah terpapar teknologi sejak dini. Pada tahap perkembangan operasional konkret, anak-anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek konkret, serta memiliki kecenderungan alami terhadap aktivitas bermain sebagai media eksplorasi dan pembelajaran [6]. Dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah dasar, berbagai inovasi dan pendekatan pembelajaran telah dikembangkan untuk mengatasi tantangan motivasi belajar siswa [7]. Salah satu pendekatan yang mendapat perhatian signifikan dalam beberapa tahun terakhir adalah gamifikasi atau gamification. Gamifikasi sebagai penggunaan elemen-elemen desain game dalam konteks non-game yang dapat diintegrasikan ke dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan [8].

Salah satu aspek krusial dalam proses pembelajaran yang dapat dipengaruhi oleh implementasi gamifikasi adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor fundamental yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, di mana siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan partisipasi aktif, persistensi dalam menghadapi tantangan, dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar yang rendah pada siswa sekolah dasar merupakan masalah krusial yang berdampak langsung pada hasil belajar dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran [5]. Kondisi ini menghambat pencapaian tujuan pendidikan yang optimal dan seringkali termanifestasi dalam kurangnya partisipasi aktif serta kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran [1]. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif yang mampu mengaktifkan kembali minat belajar siswa dan mempertahankan ketertarikan mereka terhadap materi ajar [9]. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran, yang terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa melalui pengalaman interaktif dan bermakna [10]. Penerapan gamifikasi dapat menggerakkan siswa untuk belajar dan mencapai target individual, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran tercapai optimal [11]. Gamifikasi sebagai pendekatan baru dalam pembelajaran terbukti dapat memberikan efek positif dan meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa [12].

Motivasi belajar, sebagai faktor psikis non-intelektual, memegang peranan esensial dalam menentukan keberhasilan siswa karena bahkan individu dengan intelegensi tinggi dapat gagal jika motivasinya kurang [9]. Meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan kunci peningkatan kualitas pendidikan, dan berbagai metode serta strategi pembelajaran terus dikembangkan untuk mencapai tujuan tersebut [7][5].

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana strategi gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi dan analisis strategi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai strategi gamifikasi yang telah diterapkan dalam pembelajaran sekolah dasar dan mengevaluasi pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa melalui systematic literature review.

2. Metode Penelitian

2.1. Jenis Penelitian

Systematic Literature Review (SLR) adalah metode terstruktur untuk mengidentifikasi, menilai, dan menyintesis bukti dari penelitian terdahulu secara transparan dan replikatif. Dalam praktiknya, PICOS sering digunakan sebagai panduan dalam merumuskan pertanyaan penelitian, sedangkan PRISMA digunakan untuk memastikan pelaporan hasil SLR yang lengkap dan konsisten. Pendekatan ini mempermudah peneliti untuk menentukan kata kunci dan kriteria inklusi-eksklusi secara sistematis [13].

2.2. Kerangka PICOS

Kerangka PICOS digunakan untuk mengarahkan proses seleksi studi berdasarkan lima komponen utama, yaitu: *Population* (populasi), *Intervention* (intervensi), *Comparison* (perbandingan), *Outcome* (hasil), dan *Study Design* (desain penelitian) [14]. Berikut tabel PICOS yang digunakan dalam penelitian ini:

Table 1. Kerangka PICOS

Komponen	Deskripsi
P (Population)	Siswa Sekolah Dasar usia 7–12 tahun
I (Intervention)	Strategi gamifikasi dalam pembelajaran (poin, badge, dll.)
C (Comparison)	Pembelajaran konvensional tanpa gamifikasi
O (Outcome)	Motivasi belajar siswa (intrinsik dan ekstrinsik)
S (Study Design)	Kuasi-eksperimen, eksperimen, PTK, dan <i>mixed-method</i> dengan data kuantitatif motivasi

Kerangka PICOS digunakan sebagai panduan dalam proses *Systematic Literature Review* (SLR) untuk memastikan setiap studi yang dipilih relevan dengan tujuan penelitian. PICOS memberikan batasan yang jelas terkait populasi, intervensi, pembandingan, hasil yang diukur, dan desain penelitian, sehingga proses pencarian, penyaringan, serta seleksi artikel dapat dilakukan secara sistematis dan konsisten. Dengan penerapan kerangka ini, studi yang dianalisis memiliki karakteristik yang sejalan dengan fokus kajian dan dapat mendukung validitas temuan penelitian.

2.3. Strategi Pencarian

Pencarian literatur dilakukan melalui basis data akademik utama, yaitu ERIC dan Google Scholar, dengan menggunakan kombinasi kata kunci “gamifikasi”, “pendidikan dasar”, “motivasi belajar”, dan “sekolah dasar”. Pencarian dibatasi pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2025, ditulis dalam bahasa Inggris maupun Indonesia, serta tersedia dalam bentuk teks lengkap (full-text). Namun, hasil pencarian menunjukkan bahwa artikel yang relevan dan memenuhi kriteria hanya ditemukan pada tahun 2022–2025. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya penelitian terkait gamifikasi setelah pandemi COVID-19, ketika pembelajaran daring dan inovasi digital menjadi lebih populer.

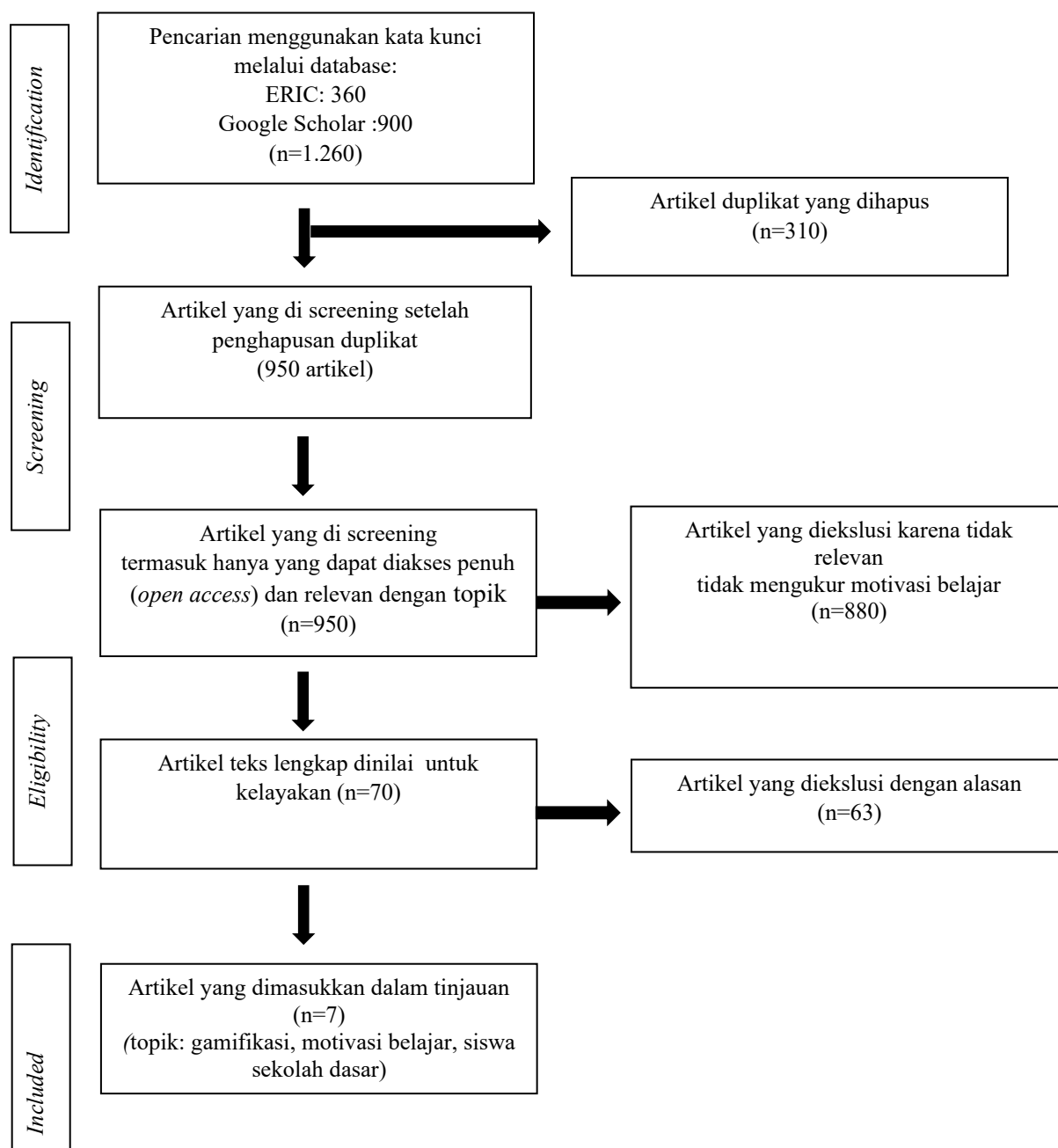
2.4. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Untuk menjaga konsistensi dan relevansi studi yang dianalisis, digunakan kriteria inklusi dan eksklusi [15]. Kriteria inklusi meliputi studi dengan subjek siswa sekolah dasar berusia 6–12 tahun, penggunaan strategi gamifikasi dalam konteks pembelajaran formal, pengukuran motivasi belajar dengan instrumen valid yang menyajikan data kuantitatif, serta desain penelitian kuantitatif, kuasi-eksperimen, eksperimen, PTK, RnD, atau *mixed-method* yang menyertakan data kuantitatif motivasi belajar. Sementara itu, kriteria eksklusi

mencakup artikel berupa studi literatur, opini, laporan non-empiris, atau yang tidak memiliki data kuantitatif motivasi belajar, subjek penelitian bukan siswa sekolah dasar, penerapan gamifikasi di luar konteks pendidikan, serta penelitian yang tidak mengukur motivasi belajar sebagai outcome.

2.5. Proses Seleksi Artikel (PRISMA)

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan mengikuti alur *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Diagram alur PRISMA ditunjukkan pada Gbr. 1.



Gbr. 1. Diagram alur seleksi artikel berdasarkan PRISMA

(Sumber[16], dimodifikasi)

Proses seleksi artikel dimulai dari tahap identifikasi, yaitu pencarian artikel pada Google Scholar dan ERIC menggunakan kata kunci yang telah ditentukan, sehingga diperoleh 1.260 artikel. Selanjutnya dilakukan penyaringan dengan menghapus duplikasi dan menyeleksi artikel berdasarkan judul serta abstrak untuk memastikan keterkaitan dengan topik. Artikel yang lolos tahap penyaringan kemudian dibaca secara penuh pada tahap kelayakan untuk memeriksa kesesuaiannya dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel yang memenuhi seluruh kriteria dimasukkan pada tahap inklusi, dan pada akhir proses diperoleh 7 artikel untuk dianalisis lebih lanjut.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Berdasarkan artikel yang telah dikaji terhadap 7 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, diperoleh gambaran komprehensif tentang penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Table 2. Hasil Systematic Literature Review

Sumber	Judul	Jenis Penelitian	Sampel	Temuan
[17]	Effectiveness Of SRL-Based Gamified Learning In Improving Elementary School Students' Learning Motivation.	Kuasi eksperimen (pretest-posttest control group)	28 siswa kelas IV SDN Montong Tanggak (14 eksperimen, 14 kontrol)	Pembelajaran berbasis <i>Self-Regulated Learning</i> yang dipadukan dengan gamifikasi mampu meningkatkan skor motivasi belajar dari 52,72 menjadi 87,74 pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan dari 52,41 menjadi 55,66. Peningkatan ini signifikan secara statistik ($p < 0,05$) dan diikuti perubahan perilaku belajar siswa yang lebih aktif, memahami tujuan pembelajaran, serta menerapkan strategi belajar mandiri.
[18]	An Application Of The Quizizz Gamification Tool To Improve Motivation In The Evaluation Of Elementary School Students.	Metode campuran (mixed methods)	40 siswa SD negeri di Arequipa, Peru	Penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi mampu mengurangi kecemasan siswa, meningkatkan motivasi intrinsik seperti rasa ingin tahu dan kesenangan belajar, serta motivasi ekstrinsik berupa keinginan memperoleh skor tinggi. Partisipasi siswa dalam kegiatan

Sumber	Judul	Jenis Penelitian	Sampel	Temuan
				evaluasi juga sangat tinggi dengan antusiasme yang konsisten.
[19]	Effects Of Gamification On Motivations Of Elementary School Students: An Action Research Field Study.	Penelitian tindakan kelas (action research)	25 siswa SD Al-Mutairi, Oman	Penerapan gamifikasi (poin, badge, leaderboard) meningkatkan motivasi intrinsik & ekstrinsik, partisipasi kelas, fokus belajar, dan interaksi sosial. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, guru melaporkan peningkatan konsentrasi dan kerja sama.
[20]	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.	Kuasi eksperimen (pretest-posttest control group)	51 siswa kelas IV SD di Kota Makassar (21 siswa kelompok eksperimen, 30 siswa kelompok kontrol)	Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Genially berbasis gamifikasi memberikan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional ($p < 0,05$). Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan lebih besar pada kedua variabel dibandingkan kelompok kontrol, membuktikan bahwa integrasi teknologi dan gamifikasi efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.
[21]	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro.	Kuantitatif eksperimen (pretest-posttest control group design)	24 siswa kelas V MI NU Metro	Peningkatan skor motivasi dari 42,29 ke 60,29. game kuis Canva efektif meningkatkan motivasi belajar ($p=0,001$)
[22]	Pengembangan E-Evaluasi Quizalize Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.	RnD	30 Siswa	Media e-evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan Quizalize dinyatakan sangat layak dengan rata-rata skor validasi ahli sebesar 4,65. Hasil uji coba menunjukkan 90% siswa aktif selama pembelajaran dan 88%

Sumber	Judul	Jenis Penelitian	Sampel	Temuan
				merasa evaluasi lebih menyenangkan. Analisis pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata dari 65,17 menjadi 88,50 dengan perbedaan signifikan (t-hitung 13,86; p-value $2,54 \times 10^{-14}$). Media ini efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
[23]	Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo.	PTK	13 Siswa	Penerapan gamifikasi berbasis web terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Islam. Ketuntasan belajar meningkat dari 69,2% di Siklus 1 menjadi 92,3% di Siklus 3. Gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh penelitian yang dikaji memperlihatkan dampak positif gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Strategi Gamifikasi Diterapkan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Berdasarkan analisis literatur, strategi gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar menggunakan berbagai elemen kunci yang konsisten dengan teori gamifikasi. Sistem reward dan achievement menjadi komponen utama yang diterapkan dalam sebagian besar penelitian. Hasil penelitian oleh [19] menunjukkan penerapan elemen dasar gamifikasi berupa points system dengan pemberian poin untuk setiap penyelesaian tugas atau aktivitas pembelajaran, badges atau lencana sebagai penghargaan visual untuk pencapaian tertentu seperti menyelesaikan level atau meraih skor tertentu, serta leaderboard sebagai papan peringkat yang menampilkan performa siswa untuk memicu kompetisi sehat.

Sistem level dan progres menjadi elemen kedua yang sangat penting dalam implementasi gamifikasi. [17] dalam penelitiannya menerapkan sistem berjenjang yang memungkinkan siswa memulai dari level dasar dan naik ke level selanjutnya, melihat progres belajar secara visual, serta mendapat tantangan yang semakin kompleks sesuai kemampuan. Sistem ini memberikan rasa pencapaian yang bertahap dan memotivasi siswa untuk terus berkembang dalam pembelajaran.

Platform digital interaktif menunjukkan keragaman yang menarik dalam implementasinya. Quizizz sebagaimana digunakan oleh [18] merupakan platform kuis interaktif dengan fitur real-time competition, musik latar, dan animasi menarik yang terbukti dapat mengurangi kecemasan siswa dalam evaluasi. Quizalize

yang diteliti oleh [22] merupakan media e-evaluasi dengan validasi ahli tinggi (skor 4,65) yang memungkinkan customization dan tracking progress detail. Genially yang digunakan dalam penelitian [20] adalah platform presentasi interaktif yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menciptakan kombinasi yang efektif antara teknologi dan metodologi pembelajaran.

Model implementasi gamifikasi dapat dikategorikan menjadi beberapa pendekatan. Gamifikasi struktural diterapkan dalam sebagian besar penelitian, dimana struktur pembelajaran diubah dengan menambahkan elemen permainan tanpa mengubah konten materi. [23] menerapkan materi Sejarah Islam yang dikemas dalam sistem web-based dengan poin dan level, sementara [21] menyampaikan materi IPAS melalui game kuis Canva dengan sistem reward. Integrasi dengan model pembelajaran eksisting juga menunjukkan hasil yang menjanjikan, seperti kombinasi TGT dengan gamifikasi yang dilakukan [20] dan penggabungan Self-Regulated Learning dengan sistem tracking dan reward digital oleh [17].

Pendekatan bertahap atau progressive gamification terbukti efektif dalam implementasi. [23] menunjukkan implementasi yang dilakukan secara bertahap mulai dari Siklus 1 dengan pengenalan konsep gamifikasi dan basic features, Siklus 2 dengan penambahan kompleksitas dan variasi aktivitas, hingga Siklus 3 dengan optimalisasi fitur dan peningkatan engagement. Pendekatan ini memungkinkan adaptasi bertahap baik dari sisi guru maupun siswa.

Strategi desain user experience menunjukkan pentingnya mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian menunjukkan pentingnya adaptasi karakteristik psikologis dan kognitif siswa usia 6-12 tahun melalui interface yang simpel dan colorful, instruksi yang jelas dan mudah dipahami, durasi aktivitas yang sesuai dengan attention span anak, serta elemen visual yang menarik seperti animasi, karakter, dan sound effects. Customization dan personalization juga menjadi aspek penting, termasuk kemampuan siswa memilih avatar atau karakter sebagaimana ditunjukkan [19], penyesuaian tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan individual, dan pathway pembelajaran yang fleksibel.

3.2.2. Pengaruh Strategi Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Gamifikasi memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi intrinsik siswa melalui beberapa mekanisme psikologis. Rasa kompetensi (competence) meningkat melalui *clear progress indication* yang memungkinkan siswa memahami tujuan pembelajaran dan memantau progres mereka sendiri. [17] menunjukkan peningkatan *self-efficacy* dari skor 52,72 menjadi 87,74 melalui sistem yang memberikan indikasi progres yang jelas. *Mastery-based learning* melalui sistem level memungkinkan siswa menguasai satu konsep sebelum melanjutkan ke level berikutnya, memberikan rasa pencapaian yang autentik. Platform digital juga memberikan *immediate feedback* yang membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki performance secara real-time.

Otonomi (autonomy) siswa meningkat melalui pemberian choice dan control dalam proses pembelajaran. [19] melaporkan peningkatan inisiatif belajar mandiri karena siswa dapat memilih jalur pembelajaran dan pace mereka sendiri. Integrasi dengan *Self-Regulated Learning* menunjukkan bahwa siswa mengembangkan strategi belajar sendiri dan menjadi lebih *autonomous learners*. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya memberikan motivasi eksternal tetapi juga mengembangkan kemandirian belajar siswa. Keterhubungan sosial (relatedness) terfasilitasi melalui berbagai elemen kolaboratif dalam gamifikasi. Sistem *team-based challenges* meningkatkan kerja sama antar siswa, *social recognition* melalui leaderboard dan *achievement sharing* menciptakan pengakuan sosial yang positif, dan fitur komentar serta sharing memfasilitasi knowledge sharing antar siswa. Aspek sosial ini penting dalam konteks pembelajaran sekolah dasar dimana interaksi dengan teman sebaya menjadi motivator yang kuat.

Penguatan motivasi ekstrinsik melalui gamifikasi menunjukkan karakteristik yang positif dan tidak menimbulkan ketergantungan berlebihan. Sistem reward yang efektif diciptakan melalui variable reward schedule yang mengombinasikan reward yang dapat diprediksi seperti poin per tugas dengan reward surprise seperti bonus achievement untuk mempertahankan engagement jangka panjang. *Meaningful rewards* berupa badge dan lencana yang diberikan memiliki makna spesifik terkait pencapaian pembelajaran, bukan sekedar hiburan. [22] menunjukkan bahwa 88% siswa merasa lebih termotivasi dengan sistem pengakuan digital yang bermakna.

Kompetisi sehat (healthy competition) tercipta melalui keseimbangan antara individual dan group competition. [20] mendemonstrasikan bahwa TGT berbasis gamifikasi menciptakan kompetisi yang mendorong improvement tanpa menimbulkan stress berlebihan. Sistem tracking personal progress memungkinkan siswa berkompetisi dengan pencapaian mereka sendiri, menciptakan motivasi internal yang berkelanjutan.

Mekanisme psikologis yang mendorong motivasi bekerja melalui penciptaan flow state dan optimal challenge. Penelitian menunjukkan gamifikasi berhasil menciptakan kondisi flow melalui balanced challenge-skill ratio dengan level yang secara otomatis menyesuaikan dengan kemampuan siswa, clear goals dimana setiap aktivitas memiliki objektif yang jelas dan terukur, serta immediate feedback melalui response sistem yang instan untuk mempertahankan fokus siswa.

Self-Determination Theory terealisasi dalam praktik gamifikasi melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar. Competence dipenuhi melalui sistem level dan achievement yang memberikan rasa pencapaian, autonomy melalui pemberian choice dan control kepada siswa, dan relatedness melalui fitur sosial dan kolaborasi. *Cognitive load management* juga terjadi melalui *progressive disclosure* dimana informasi disajikan secara bertahap untuk menghindari *cognitive overload* dan multimodal presentation yang mengombinasikan visual, audio, dan interaktif sesuai dengan preferensi belajar yang beragam.

Dampak jangka panjang pada motivasi menunjukkan hasil yang menjanjikan. Habit formation terjadi sebagaimana ditunjukkan oleh [18] bahwa gamifikasi membantu pembentukan habit belajar positif melalui *consistent engagement*. Sistem daily challenges dan periodic rewards membantu mempertahankan momentum belajar. *Intrinsic motivation development* menunjukkan bahwa meskipun menggunakan external rewards, gamifikasi yang *well-designed* dapat meningkatkan *intrinsic motivation* dalam jangka panjang karena siswa mulai menikmati proses pembelajaran itu sendiri, bukan hanya reward-nya. Transfer ke konteks non-gamified juga terjadi sebagaimana oleh [19] bahwa peningkatan motivasi dan engagement terbawa ke aktivitas pembelajaran lain yang tidak menggunakan gamifikasi.

4. Simpulan

Berdasarkan systematic literature review terhadap tujuh artikel penelitian yang memenuhi kriteria inklusi, dapat ditarik kesimpulan komprehensif mengenai strategi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil SLR ini telah memenuhi tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan strategi gamifikasi yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar dan menganalisis pengaruh strategi gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa.

Strategi gamifikasi yang diterapkan dalam penelitian-penelitian tersebut menunjukkan keragaman implementasi dan adaptabilitas yang tinggi. Gamifikasi dapat dilakukan melalui berbagai platform digital, seperti Quizizz, Quizalize, Genially, dan Canva, yang terintegrasi dengan model pembelajaran seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Self-Regulated Learning* (SRL), maupun model pembelajaran konvensional. Elemen gamifikasi yang paling umum digunakan meliputi sistem reward dan achievement seperti poin,

lencana, dan leaderboard, sistem level dan progres untuk memberikan rasa pencapaian bertahap, serta platform interaktif yang memungkinkan tracking progress, kompetisi sehat, dan interaksi sosial positif.

Selain itu, implementasi gamifikasi dilakukan melalui berbagai pendekatan, baik gamifikasi struktural, yang mengubah struktur pembelajaran dengan menambahkan elemen permainan tanpa mengubah konten materi, maupun gamifikasi konten, yang mengintegrasikan elemen permainan langsung ke dalam materi pelajaran. Strategi-strategi ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk IPA, IPS, Matematika, Sejarah Islam, dan IPAS, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa dan ketersediaan sumber daya.

Kesesuaian strategi gamifikasi dengan teori pembelajaran modern, khususnya Self-Determination Theory, menunjukkan landasan teoretis yang kuat, melalui pemenuhan kebutuhan competence, autonomy, dan relatedness. Dengan demikian, SLR ini berhasil memberikan gambaran menyeluruh mengenai strategi gamifikasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sekaligus memberikan panduan bagi praktik pembelajaran yang inovatif dan adaptif.

5. Daftar Pustaka

- [1] P. Amdany, S. Sularmi, and M. I. Sriyanto, "Learning Motivation of Slow Learner in Elementary School," *Soc. Humanit. Educ. Stud. Conf. Ser.*, vol. 1, no. 1, pp. 613–618, 2018, doi: 10.20961/shes.v1i1.23506.
- [2] M. Prensky, "Digital natives, digital immigrants," *Horiz.*, vol. 9(5), pp. 1–6, 2001.
- [3] M. Paradise, P., Wibowo, M., & Wibowo, "Pengembangan learning management system (LMS) dengan menerapkan video based learning dan gamification dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 5(3), pp. 929–936, 2021.
- [4] J. M. Twenge, *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy--and completely unprepared for adulthood*. Atria Books., 2017.
- [5] S. E. Pratiwi and M. Maftujianah, "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 8 Di Smpn 2 Kalisat," *ScienceEdu*, vol. 6, no. 1, p. 64, 2023, doi: 10.19184/se.v6i1.40022.
- [6] J. Piaget, *The origins of intelligence in children*. International Universities Press., 1952.
- [7] Z. Arifin and R. Firmansyah, "Implementasi Strategi Think, Talk, Write Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah Pondok Modern Paciran Lamongan," *Tadarus*, vol. 9, no. 2, pp. 83–103, 2020, doi: 10.30651/td.v9i2.6758.
- [8] S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, and L. Nacke, "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification,'" in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, ACM, 2011, pp. 9–15.
- [9] B. A. Habsy, Z. R. Lutfiah, N. S. Sholihuddin, D. Y. Nurarifah, I. Alfath, and U. N. Surabaya, "KONSEP MOTIVASI DAN PERANNYA DALAM PEMBELAJARAN," vol. 4, pp. 529–544, 2023.
- [10] Sarbaitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, and Muhammadong, "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif," *J. Int. Multidiscip. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 367–379, 2024, doi: 10.62504/jimr75xf4w76.

- [11] M. T. Tobing, E. Pasaribu, and N. Purba, "The Effect of Letter Card Media on Learning Outcomes in Elementary Learning," *Sensei Int. J. Educ. Linguist.*, vol. 3, no. 1, pp. 29–44, 2023, doi: 10.53768/sijel.v3i1.121.
- [12] F. N. Khasanah, I. Iin, D. Nurmanto, T. D. As-Sanaj, and T. Prasetya, "Extreme Programming Method Dalam Pengembangan Aplikasi Gamified Learning," *Techno.Com*, vol. 21, no. 4, pp. 887–895, 2022, doi: 10.33633/tc.v21i4.6809.
- [13] F. Rahman, "Systematic Literature Review sebagai Metode Penelitian Terstruktur: Panduan dan Implementasi," *J. Metodol. Penelitian*, vol. 12(1), pp. 45–60, 2023.
- [14] S. Methley, A. M., Campbell, S., Chew-Graham, C., McNally, R., & Cheraghi-Sohi, "PICO, PICOS and SPIDER: a comparison study of specificity and sensitivity in three search tools for qualitative systematic reviews," *BMC Health Serv. Res.*, vol. 14(1), p. 579, 2014.
- [15] D. Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., Mulrow, C., Gøtzsche, P. C., Ioannidis, J. P. A., Clarke, M., Devereaux, P. J., Kleijnen, J., & Moher, "The PRISMA statement for reporting systematic reviews and meta-analyses of studies that evaluate health care interventions: explanation and elaboration," *PLoS Med.*, vol. 6(7), 2009.
- [16] D. Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., ... & Moher, "The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews," *bmj*, p. 372, 2021.
- [17] N. Sari and M. Nizaar, "Effectiveness of Srl-Based Gamified Learning in Improving Elementary School Students ' Learning Motivation," in *ICSTI: International Conference on Science and Technology for The Internet of Things*, Yogyakarta, 2024, pp. 990–1001.
- [18] N. M. Q. Ccoa, M. E. F. Choquehuanca, and F. H. R. Paucar, "An Application of the Quizizz Gamification Tool to Improve Motivation in the Evaluation of Elementary School Students," *Int. J. Inf. Educ. Technol.*, vol. 13, no. 3, pp. 544–550, 2023, doi: 10.18178/ijiet.2023.13.3.1837.
- [19] M. Mohammed, A. Fatemah, and L. Hassan, "Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment," *Simul. Gaming*, vol. 55, no. 4, pp. 600–636, 2024, doi: 10.1177/10468781241237389.
- [20] T. Tahir, A. Syamsuddin, and H. Quraissy, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 9, no. 04, pp. 282–296, 2024, doi: 10.23969/jp.v9i4.17338.
- [21] A. Lutviana, H. Amrulloh, and N. Laili, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro," *J. Simki Pedagog.*, vol. 8, no. 1, pp. 285–293, 2025, doi: 10.29407/jsp.v8i1.1057.
- [22] S. Syahwinsyah, I. Fitriati, A. Ahyar, A. R. Hakim, and A. Prayudi, "Pengembangan e-eval_uasi Quizalize Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *J. Inov. Pendidik. dan Sains*, vol. 6, no. 1, pp. 110–119, 2025, doi: 10.51673/jips.v6i1.2467.
- [23] M. Supyan, M. Dasuki, and S. Nur, "Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan



Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo,” pp. 47–54.