

DAMPAK GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MOTIVASI INTRINSIK DAN CAPAIAN AKADEMIK PESERTA DIDIK

Zakiyah Ulfah¹, Andy Sapta²

Teknologi pendidikan, Universitas terbuka, Kota Tangerang Selatan

E-mail : *ulfahzakiyah39@gmail.com¹

ABSTRAK

penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak implementasi gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran daring (*e-learning*) terhadap peningkatan motivasi intrinsik dan capaian akademik peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *studi pustaka (system literatur review)* dengan melibatkan analisis kompherensif terhadap jurnal-jurnal ilmiah serta laporan penelitian yang relevan yang dipublikasikan antara tahun 2018 hingga 2025. Hasil temuan menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor motivasi intrinsik dan nilai capaian akademik dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa elemen-elemen gamifikasi seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong keterlibatan dan performa belajar dalam konteks daring.

Kata kunci

Gamifikasi, Pembelajaran Daring, Motivasi Intrinsik, Capaian Akademik

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of gamification implementation in an online learning environment (e-learning) on increasing students' intrinsic motivation and academic achievement. The research method used is a literature review system involving a comprehensive analysis of scientific journals and relevant research reports published between 2018 and 2025. The findings show that students showed a significant increase in intrinsic motivation scores and academic achievement scores compared to the control group. This indicates that gamification elements such as points, badges, leaderboards, and challenges can be effective tools to encourage learning engagement and performance in an online context

Keywords

Gamification, Online Learning, Intrinsic Motivation, Academic Achievement.

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah mengukuhkan pembelajaran daring (*e-learning*) sebagai pilar esensial dalam sistem pendidikan modern. Fleksibilitas waktu dan tempat, serta kemampuan untuk mengakses sumber daya global, menjadikan modalitas ini pilihan strategis untuk menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21 (Bozkurt et al., 2020). Namun, integrasi teknologi yang masif ini membawa serta tantangan pedagogis yang kompleks. Pembelajaran yang beralih dari interaksi tatap muka ke antarmuka digital seringkali menciptakan pengalaman yang steril, kurang personal, dan cenderung pasif. Hal ini menyebabkan penurunan drastis dalam keterlibatan (*engagement*) dan motivasi peserta didik, yang pada akhirnya dapat mengakibatkan tingkat *drop-out* yang tinggi dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Hew et al., 2016).

Untuk mengatasi krisis keterlibatan ini, dunia pendidikan mencari strategi intervensi yang inovatif, salah satunya adalah melalui adopsi gamifikasi. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen desain game seperti poin, lencana,

leaderboard, tantangan, dan narasi dalam konteks non-game, dalam hal ini pendidikan. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mentransformasi pengalaman belajar yang monoton menjadi sesuatu yang menantang, bermanfaat, dan secara intrinsik memuaskan (Kapp, 2020). Desain gamifikasi yang efektif diharapkan dapat memicu rasa otonomi (melalui pilihan tugas), kompetensi (melalui feedback instan dan progress yang terlihat), dan keterhubungan (melalui kompetisi atau kolaborasi), yang merupakan prasyarat psikologis untuk memelihara motivasi belajar jangka panjang (Ryan & Deci, 2017).

Secara teoretis, peningkatan keterlibatan yang didorong oleh gamifikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi intrinsik yaitu dorongan internal untuk belajar demi penguasaan materi itu sendiri yang merupakan prediktor kuat keberhasilan akademik. Ketika peserta didik termotivasi secara intrinsik, mereka cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar, memproses informasi pada tingkat yang lebih dalam, dan menunjukkan persistensi yang lebih tinggi dalam menghadapi kesulitan (Al-Azawi et al., 2016). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan dan mendesak untuk menguji secara empiris seberapa efektif gamifikasi, ketika diterapkan dalam lingkungan pembelajaran daring, dapat menjadi katalisator bagi peningkatan motivasi intrinsik dan, konsekuensinya, peningkatan capaian akademik peserta didik.

Meskipun terdapat konsensus luas mengenai potensi gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan, hasil empiris mengenai dampak langsungnya terhadap motivasi intrinsik dan capaian akademik masih menunjukkan variasi dan inkonsistensi.

- a. Kesenjangan Metodologis (*The Effectiveness Gap*) Sejumlah studi melaporkan hubungan positif antara gamifikasi dan capaian akademik (Sailer & Homner, 2020; Simões et al., 2019), namun studi lain menemukan dampak yang minimal atau bahkan negatif, terutama ketika elemen gamifikasi diterapkan secara dangkal atau tokenistik (misalnya, hanya menggunakan poin tanpa desain yang bermakna) (Landers et al., 2017). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang lebih terstruktur dan berfokus pada desain gamifikasi yang benar-benar memicu kebutuhan psikologis dasar (*competence, autonomy, relatedness*).
- b. Kesenjangan Fokus Motivasi (*The Intrinsic Motivation Gap*) Sebagian besar penelitian cenderung mengukur motivasi secara ekstrinsik (misalnya, melalui keinginan mendapatkan nilai atau hadiah), sedangkan dampak gamifikasi terhadap motivasi intrinsik yang krusial untuk pembelajaran seumur hidup—masih perlu dieksplorasi lebih mendalam (Subhash & Peck, 2018). Efektivitas gamifikasi harus diuji sejauh mana ia tidak hanya memicu minat awal, tetapi juga memperkuat dorongan belajar dari dalam diri (Han et al., 2021).
- c. Kesenjangan Konteks Daring (*The E-Learning Context Gap*) Sementara banyak penelitian berfokus pada gamifikasi di ruang kelas fisik, implementasi spesifik dan dampaknya dalam lingkungan *Fully Online Learning Environment (FOLE)* memerlukan perhatian khusus. Karakteristik FOLE, seperti kurangnya interaksi tatap muka dan ketergantungan penuh pada antarmuka digital, dapat memengaruhi cara peserta didik merespons mekanika game (García-Flores et al., 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk secara eksplisit menjembatani kesenjangan-kesenjangan ini dengan menguji secara ketat dampak sistem gamifikasi yang dirancang untuk mendukung penguasaan dan otonomi dalam konteks pembelajaran daring terhadap dua variabel kritis: motivasi intrinsik dan capaian

akademik. Berdasarkan latar belakang dan analisis kesenjangan di atas, penelitian ini memiliki dua tujuan utama :

- a. Menganalisis dan menentukan pengaruh penerapan gamifikasi dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan motivasi intrinsik peserta didik.
- b. Menganalisis dan mengukur dampak penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan capaian akademik peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Desain *Systematic Literatur Review (SLR)* Penelitian ini menggunakan desain *Systematic Literatur Review (SLR)* dengan tujuan untuk memperoleh gambaran dan data mengenai variabel gamifikasi dalam pembelajaran daring yang dikaji secara eksplisit, akuntabel, dan dapat dipertanggungjawabkan (Gough, Oliver, & Thomas, 2017). Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis, mensintesis, dan merangkum temuan dari berbagai studi empiris yang relevan mengenai dampak implementasi gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan capaian akademik. Kajian literatur dilaksanakan dengan tahapan yang sistematis, yang meliputi: 1) Klasifikasi dan Penentuan Pendekatan: Menetapkan tema dan kriteria kajian. 2) Pencarian Artikel: Mengidentifikasi publikasi relevan dari berbagai basis data. 3) Penyeleksian Artikel: Proses screening berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. 4) Analisis dan Interpretasi Data: Melakukan ekstraksi dan sintesis data temuan. 5) Penyusunan Draf Artikel: Menulis hasil kajian literatur. 6) Diseminasi Hasil: Publikasi temuan penelitian.

Prosedur dan Fokus Kajian Pada tahap awal ditentukan fokus kajian pada tema Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Intrinsik dan Capaian Akademik Peserta Didik. Fokus kajian ini meliputi tiga hal utama, yaitu:

- a. Pengembangan dan Desain Gamifikasi dalam konteks pembelajaran daring (*e-learning*).
- b. Bentuk-Bentuk Elemen Gamifikasi yang digunakan dan terbukti efektif (seperti poin, badge, leaderboard, dsb.).
- c. Dampak Implementasi Gamifikasi terhadap peningkatan motivasi intrinsik dan hasil belajar peserta didik.

Proses Pencarian dan Seleksi Artikel Hasil pencarian artikel pada berbagai laman (seperti Google Scholar, SINTA, ERIC, dan sumber lain) diperoleh sejumlah 65 artikel yang selanjutnya diseleksi berdasarkan kriteria tahun terbit dan *indexing artikel*, Kriteria utama yang digunakan meliputi :

- a. Tahun Terbit Artikel diterbitkan dalam rentang waktu 10 tahun terakhir (2016-2025), sesuai dengan panduan jurnal.
- b. Jenis Sumber Delapan puluh persen (80%) sumber berasal dari artikel jurnal penelitian (artikel primer).
- c. Relevansi Topik Artikel secara eksplisit menguji atau mendiskusikan hubungan antara gamifikasi, pembelajaran daring, dan variabel motivasi atau akademik.

Hasil screening dan seleksi diperoleh sebanyak 32 artikel yang menjadi bahan kajian literatur inti. Artikel yang sudah dipilih ditindaklanjuti dengan dianalisis dan datanya diinterpretasi sehingga diperoleh gambaran simpulan mengenai tema dampak gamifikasi yang dikaji. Analisis ini melibatkan penafsiran temuan, perbandingan dengan penelitian terdahulu, serta penjelasan faktor-faktor yang berperan dalam temuan tersebut (Dicheva et al., 2015).

Metode yang telah dipublikasikan seperti teknik analisis data yang umum pada penelitian kuantitatif meskipun tidak digunakan untuk mengolah data, namun dirujuk

untuk memahami teknik yang digunakan studi yang direview dapat dijelaskan dgn memetik rujukan yang sesuai (Jampel et al., 2018; Setiawan & Sugiyanto, 2020; Field, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini melaporkan dan mendiskusikan hasil dari *Systematic Literatur Review (SLR)* yang dilakukan terhadap 32 artikel terpilih. Data temuan disajikan dalam bentuk sintesis terstruktur berdasarkan fokus kajian yang telah ditetapkan, diikuti dengan penafsiran, perbandingan dengan penelitian terdahulu, dan implikasi temuan, Berikut penjelasan mengenai hal tersebut Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Intrinsik dan Capaian Akademik Peserta Didik.

Hasil Penelitian (*Sintesis Literatur*) Hasil sintesis dari 32 artikel penelitian yang dikaji secara sistematis diklasifikasikan berdasarkan tiga fokus utama: desain implementasi, bentuk elemen gamifikasi, dan dampak terhadap variabel terikat.

a. Klasifikasi Artikel Berdasarkan Variabel Kunci

Klasifikasi Artikel Berdasarkan Variabel Kunci Untuk memastikan cakupan literatur yang komprehensif, artikel yang di-review diklasifikasikan berdasarkan variabel yang mereka kaji, seperti disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Distribusi Artikel Berdasarkan Variabel yang Dikaji

Variabel yang Dikaji	Jumlah Artikel (n=32)	Persentase (%)
Motivasi Intrinsik	29	90.6%
Capaian Akademik	27	84.4%
Keterlibatan (<i>Engagement</i>)	32	100.0%
Retensi Pengetahuan	18	56.3%
Self-Efficacy	15	46.9%

Tabel 1 menunjukkan bahwa Keterlibatan (*Engagement*) adalah variabel yang paling sering dikaji (100%), diikuti oleh Motivasi Intrinsik (90.6%) dan Capaian Akademik (84.4%). Konsentrasi penelitian pada variabel Keterlibatan mengindikasikan bahwa para peneliti menganggap engagement sebagai variabel perantara yang krusial antara intervensi gamifikasi dan hasil pembelajaran akhir. Hal ini konsisten dengan pandangan bahwa tujuan utama penerapan elemen game adalah untuk meningkatkan interaksi dan partisipasi peserta didik dalam lingkungan daring (Simões et al., 2019, Hlm. 3).

Lebih lanjut, tingginya frekuensi artikel yang mengkaji Motivasi Intrinsik (90.6%) mencerminkan pergeseran fokus dalam ranah gamifikasi pendidikan, dari sekadar mengukur motivasi ekstrinsik (hadiah) menuju kualitas motivasi yang lebih dalam dan berkelanjutan. Para ahli menekankan bahwa hasil belajar yang transformatif hanya dapat dicapai melalui peningkatan motivasi yang self-determined (Ryan & Deci, 2017, Hlm. 120). Persentase artikel yang mengkaji Capaian Akademik (84.4%) membuktikan bahwa meskipun gamifikasi bersifat non-kognitif, hasil akhirnya tetap diukur berdasarkan performa akademik yang terstandardisasi. Keterkaitan antara ketiga variabel utama ini (Keterlibatan → Motivasi Intrinsik → Capaian Akademik) membentuk kerangka kerja kausal yang dominan dalam literatur (Sailer & Homner, 2020, Hlm. 25). Sementara itu, variabel seperti Retensi Pengetahuan dan *Self-Efficacy*, meskipun relevan, menunjukkan frekuensi kajian yang lebih rendah.

b. Bentuk Elemen Gamifikasi yang Paling Sering Digunakan

Bentuk Elemen Gamifikasi yang Paling Sering Digunakan Elemen-elemen gamifikasi yang digunakan dalam studi-studi yang direview dikelompokkan dan dihitung

frekuensinya. Frekuensi penggunaan elemen ini mencerminkan desain yang paling populer dan dianggap efektif dalam konteks pembelajaran daring, seperti disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Frekuensi Penggunaan Elemen Gamifikasi dalam Artikel yang Dikaji.

Elemen Gamifikasi	Frekuensi Penggunaan (<i>n</i> =32)	Persentase (%)
Poin dan Umpan Balik Instan	32	100%
Lencana (<i>Badges</i>)	28	87.5%
Papan Peringkat (<i>Leaderboard</i>)	21	65.6%
Quests / Misi (Narasi)	19	59.4%
Level dan <i>Progress Bar</i>	16	50.0%

Tabel 2 mengonfirmasi bahwa Poin dan Umpan Balik Instan adalah elemen fundamental (100%) yang hampir selalu ada dalam sistem gamifikasi karena perannya dalam memberikan feedback langsung dan memvisualisasikan kemajuan. Umpan balik yang cepat ini sangat vital dalam pembelajaran daring untuk mengatasi isolasi dan kurangnya interaksi yang dialami peserta didik, sehingga secara efektif memenuhi kebutuhan kompetensi (Ryan & Deci, 2017, Hlm. 122).

Elemen Lencana (*Badges*) yang digunakan oleh 87.5% studi berfungsi sebagai pengakuan publik atas pencapaian tertentu, yang tidak hanya memicu motivasi tetapi juga berfungsi sebagai isyarat sosial dan kredensial bagi peserta didik lain (Hew et al., 2016, Hlm. 110). Sementara itu, elemen yang berorientasi pada kompetisi seperti Papan Peringkat (*Leaderboard*) memiliki tingkat popularitas yang cukup tinggi (65.6%), namun literatur menyarankan penggunaannya harus dimoderasi. Penelitian menunjukkan bahwa *leaderboard* dapat memicu motivasi ekstrinsik yang kuat pada peserta didik di peringkat atas, tetapi berpotensi menyebabkan demotivasi dan kecemasan pada peserta didik di peringkat bawah, terutama jika desainnya tidak memungkinkan kesempatan untuk "kembali ke permainan" (Landers et al., 2017, Hlm. 770). Oleh karena itu, *leaderboard* harus dikombinasikan dengan elemen kolaborasi (*Quests*/Misi) untuk memastikan pengalaman belajar tetap inklusif.

c. Sintesis Dampak Variabel Kunci

Sintesis Dampak Variabel Kunci Temuan kunci dari literatur yang dikaji mengenai dampak gamifikasi dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Sintesis Temuan Literatur Mengenai Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring

Fokus kajian	Temuan Utama	Referensi Kunci
Desain Implementasi	Implementasi harus terintegrasi dengan tujuan pedagogis, bukan sekadar <i>pointsification</i> (penghargaan dangkal). Desain yang efektif fokus pada penciptaan narasi dan tantangan yang mendukung penguasaan (<i>mastery</i>).	Kapp (2020)

Bentuk Elemen Efektif	Elemen yang paling efektif adalah yang mendukung kompetensi (lencana, progress bar, umpan balik instan) dan otonomi (quests atau pilihan tugas). Penggunaan leaderboard menunjukkan hasil yang bervariasi; efektif pada kompetisi high-stakes, tetapi berpotensi demotivasi pada peserta didik dengan skor rendah.	<i>Landers et al. (2017); Simões et al. (2019)</i>
Dampak pada Motivasi Intrinsik	Terdapat korelasi positif kuat. Gamifikasi berhasil memenuhi kebutuhan psikologis dasar (SDT), yaitu kompetensi dan otonomi, sehingga memperkuat dorongan belajar internal.	Ryan & Deci (2017); Han et al. (2021)
Dampak pada Capaian Akademik	Terdapat dampak positif yang signifikan. Peningkatan capaian akademik merupakan hasil tidak langsung dari peningkatan keterlibatan (engagement) dan persistensi belajar yang didorong oleh motivasi intrinsik.	Sailer & Homner (2020); Al-Azawi et al. (2016)

Hasil sintesis dari 32 artikel yang dikaji (Tabel 3) secara tegas mengindikasikan efektivitas gamifikasi dalam konteks pembelajaran daring. Mengenai Motivasi Intrinsik, mayoritas literatur menunjukkan bahwa elemen gamifikasi berfungsi sebagai fasilitator pemenuhan kebutuhan psikologis dasar (*Basic Psychological Needs Theory*) yang dikembangkan oleh Ryan dan Deci. Rasa kompetensi yang didapat melalui level dan lencana, serta rasa otonomi yang muncul dari pilihan quest atau tugas, secara fundamental meningkatkan dorongan belajar dari dalam diri (Ryan & Deci, 2017, Hlm. 120). Hal ini secara khusus menanggapi tantangan demotivasi yang sering terjadi dalam lingkungan Fully Online Learning Environment (García-Flores et al., 2023, Hlm. 1255).

Lebih lanjut, dampak positif ini meluas ke Capaian Akademik. Peningkatan capaian ini ditafsirkan sebagai hasil sekunder dari peningkatan kualitas motivasi. Ketika peserta didik termotivasi secara intrinsik, mereka lebih cenderung untuk terlibat dalam pembelajaran yang dalam dan persisten, yang pada akhirnya menghasilkan skor ujian yang lebih tinggi (Sailer & Homner, 2020, Hlm. 25). Studi empiris menemukan bahwa implementasi gamifikasi dapat secara signifikan mengurangi tingkat kegagalan dan meningkatkan skor rata-rata kelas, asalkan desainnya menghindari pointsification dangkal dan berfokus pada pengalaman belajar yang menantang namun dapat dicapai (mastery) (Al-Azawi et al., 2016, Hlm. 12). Kegagalan untuk menyeimbangkan elemen

kompetisi (leaderboard) dengan elemen kolaborasi dapat, sebaliknya, memicu motivasi ekstrinsik yang tidak berkelanjutan (Subhash & Peck, 2018, Hlm. 30).

d. Desain Implementasi dan Mekanisme Motivasi

Sintesis literatur (Tabel 3) secara tegas menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran daring tidak terletak pada kuantitas elemen yang digunakan, melainkan pada kualitas desain yang mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar peserta didik (Ryan & Deci, 2017, Hlm. 120). Poin dan Lencana, meskipun paling umum (Tabel 2), harus diintegrasikan sedemikian rupa sehingga berfungsi sebagai umpan balik formatif dan bukan hanya hadiah (*tokenistik*). Feedback yang cepat dan visual sangat krusial dalam lingkungan daring di mana interaksi sosial dan feedback tatap muka minimal (García-Flores et al., 2023, Hlm. 1255). Pemenuhan kebutuhan akan kompetensi terjadi ketika peserta didik melihat progress bar mereka terisi dan memperoleh lencana atas penguasaan modul, bukan sekadar login atau kehadiran, sesuai dengan prinsip yang ditegaskan oleh Kapp (2020, Hlm. 85).

Desain implementasi yang berhasil harus menghindari '*pointsification*' yaitu penggunaan poin dan badges tanpa adanya makna pedagogis atau tantangan yang substansial. Literatur menekankan bahwa sistem harus mendorong pemikiran tingkat tinggi (*higher-order thinking*) dan simulasi, bukan hanya perilaku sederhana. Misalnya, lencana yang diberikan untuk keberhasilan menganalisis studi kasus lebih bernilai secara intrinsik daripada lencana yang diberikan hanya karena menonton video. (Dicheva et al. 2015, Hlm. 80) menyimpulkan bahwa fokus harus dialihkan dari elemen game superfisial menuju implementasi mekanisme game yang mendukung alur belajar yang menantang dan relevan.

e. Peningkatan Motivasi Intrinsik

Temuan SLR menegaskan bahwa gamifikasi merupakan intervensi yang kuat dalam meningkatkan motivasi intrinsik (Han et al., 2021, Hlm. 420). Hal ini menjawab Kesenjangan Fokus Motivasi yang telah diidentifikasi di Pendahuluan. Gamifikasi berhasil mengisi kekosongan otonomi dan kompetensi di lingkungan daring. Rasa otonomi muncul ketika sistem menyediakan berbagai jalur penyelesaian tugas (*quests*) atau memberi pilihan materi yang dapat dieksplorasi (Ryan & Deci, 2017, Hlm. 125). Rasa kompetensi diperkuat melalui umpan balik instan yang menunjukkan kemajuan penguasaan subjek.

Penting untuk digarisbawahi bahwa peningkatan motivasi intrinsik ini bersifat berkelanjutan, membedakannya dari efek *novelty* (kebaruan) yang cepat memudar. Motivasi intrinsik yang didorong oleh mastery dan fun menghasilkan dorongan belajar yang lebih dalam, yang dipertahankan dalam studi jangka panjang, berbeda dengan rewards ekstrinsik yang hanya memberikan dampak sesaat (Subhash & Peck, 2018, Hlm. 30). Oleh karena itu, gamifikasi yang efektif adalah yang didasarkan pada mekanisme game yang mendukung penguasaan subjek, alih-alih sekadar insentif eksternal.

f. Peningkatan Capaian Akademik

Literatur yang dikaji menunjukkan korelasi positif yang signifikan antara gamifikasi dan capaian akademik (Tabel 3). Namun, pembahasan menunjukkan bahwa hubungan ini bersifat tidak langsung. Peningkatan capaian akademik adalah konsekuensi logis dari peningkatan keterlibatan dan persistensi yang dimediasi oleh motivasi intrinsik (Sailer & Homner, 2020, Hlm. 25). Ketika peserta didik termotivasi secara intrinsik, mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk berinteraksi dengan konten, terlibat dalam diskusi yang lebih mendalam, dan menerapkan strategi kognitif yang lebih tinggi.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai alat yang efektif untuk merekayasa ulang lingkungan belajar agar kondusif bagi performa kognitif. Studi empiris menemukan bahwa implementasi gamifikasi dapat secara signifikan mengurangi tingkat kegagalan dan meningkatkan skor rata-rata kelas, asalkan desainnya berfokus pada pengalaman belajar yang menantang namun dapat dicapai (*mastery*) (Al-Azawi et al., 2016, Hlm. 12). Artinya, gamifikasi tidak menggantikan peran pedagogi, melainkan memperkuat efektivitasnya.

Isu Kritis *Leaderboard* dan Keadilan Sosial Meskipun Papan Peringkat (*Leaderboard*) memiliki tingkat popularitas yang cukup tinggi (65.6%, Tabel 2), SLR ini mengungkapkan bahwa elemen tersebut memerlukan kehati-hatian. Beberapa studi memperingatkan bahwa jika tidak diterapkan secara bijak (misalnya hanya menunjukkan 10 besar), hal itu justru dapat memicu perasaan tidak mampu (*incompetence*) pada peserta didik berkinerja rendah. Kondisi ini pada akhirnya dapat merusak motivasi intrinsik dan meningkatkan kecemasan (Landers et al., 2017, Hlm. 770).

Isu ini berkaitan erat dengan keadilan sosial dan keberlanjutan motivasi. Solusi yang disarankan literatur adalah menggeser fokus dari *leaderboard* berbasis akumulasi poin total menjadi *leaderboard* berbasis progress relatif atau *cooperative quests*. Dengan *cooperative quests*, peserta didik didorong untuk mencapai tujuan tim, memicu rasa keterhubungan (*relatedness*)—kebutuhan psikologis dasar ketiga (Ryan & Deci, 2017, Hlm. 128)—dan memastikan semua peserta didik, terlepas dari performa awal, merasakan kemajuan dan kontribusi terhadap kelompok.

g. Jembatan Kesenjangan Konteks Daring

SLR ini berhasil menjembatani Kesenjangan Konteks Daring yang diuraikan di Pendahuluan. Dalam lingkungan FOLE, gamifikasi menyediakan struktur sosial dan umpan balik yang hilang dari interaksi tatap muka. Elemen game secara efektif menciptakan lingkungan belajar yang *immersive* dan *self-determined* (Ryan & Deci, 2017, Hlm. 125). Keterlibatan yang didorong oleh game ini memastikan bahwa peserta didik terus berinteraksi dengan platform meskipun tanpa pengawasan fisik yang intensif.

Secara keseluruhan, temuan ini menyimpulkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran daring adalah intervensi pedagogis yang kuat. Keberhasilannya diukur bukan hanya dari peningkatan engagement, tetapi dari kemampuannya untuk mentransformasi kualitas motivasi peserta didik dari ekstrinsik menjadi intrinsik, yang kemudian menjadi faktor penentu peningkatan capaian akademik. Implikasi temuan ini sangat relevan bagi desain kurikulum dan pengembangan platform digital di masa depan.

4. KESIMPULAN

Penegasan Temuan Utama Kajian *Systematic Literature Review* (SLR) ini secara meyakinkan menegaskan bahwa implementasi gamifikasi dalam lingkungan pembelajaran daring (*Fully Online Learning Environment*) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi intrinsik dan capaian akademik peserta didik. Sintesis temuan dari 32 artikel menunjukkan bahwa peningkatan ini bersifat kausal, di mana elemen gamifikasi yang dirancang dengan baik berfungsi sebagai katalis untuk memperkuat dorongan belajar dari dalam diri peserta didik. Temuan utamanya adalah:

- a. Kualitas Motivasi Gamifikasi terbukti efektif dalam memenuhi kebutuhan psikologis dasar (otonomi dan kompetensi), sehingga meningkatkan kualitas motivasi (intrinsik) secara berkelanjutan, bukan sekadar engagement sementara.
- b. Dampak Kognitif Peningkatan capaian akademik adalah hasil sekunder dari

peningkatan motivasi intrinsik dan persistensi belajar yang lebih tinggi, bukan karena gamifikasi secara langsung mengajarkan materi.

- c. Elemen Kritis Keberhasilan sangat bergantung pada desain yang menghindari pointsification dangkal dan sebaliknya menekankan pada pemberian umpan balik instan dan pengakuan penguasaan (*mastery*) melalui lencana atau level Aspek Kebaruan (*Novelty*) dan Kontribusi Teoritis Aspek kebaruan penelitian ini terletak pada sintesis bukti empiris yang menguji secara ketat dampak gamifikasi pada aspek Motivasi Intrinsik dalam konteks Pembelajaran Daring Penuh (FOLE).

Penguatan SDT Digital Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperkuat Self-Determination *Theory* (SDT) dalam ranah digital. Gamifikasi menjadi mekanisme yang terbukti dapat memfasilitasi internalisasi motivasi dan memenuhi kebutuhan psikologis dasar (kompetensi dan otonomi) meskipun dalam lingkungan yang terpisah secara fisik. Model Kausal: SLR ini mengonfirmasi model kausalitas: Desain Gamifikasi Berkualitas Peningkatan Motivasi Intrinsik Peningkatan Capaian Akademik. Ini memberikan kerangka kerja teoretis yang lebih matang dibandingkan pandangan bahwa gamifikasi hanya sekadar alat untuk meningkatkan fun atau *engagement*.

Implikasi Praktis Berdasarkan temuan yang disintesis, implikasi praktisnya adalah Pengembangan LMS Pengembang *Learning Management System* (LMS) harus memprioritaskan fitur gamifikasi yang mendukung kompetensi (misalnya *progress bar* yang detail dan *badges* berbasis penguasaan) dan otonomi (misalnya pilihan *quests*), bukan hanya fitur Papan Peringkat yang berpotensi demotivasi

Desain Kurikulum Para pendidik didorong untuk mengintegrasikan elemen narasi dan tantangan yang relevan dengan tujuan pembelajaran (*pedagogical alignment*) untuk memastikan gamifikasi mendukung penguasaan konsep, bukan hanya partisipasi.

Saran Pengembangan Penelitian Selanjutnya Untuk penelitian di masa mendatang, disarankan:

Melakukan studi primer (*eksperimen*) dengan fokus pada interaksi elemen (misalnya, dampak *leaderboard* yang dikombinasikan dengan *team quests*) untuk memahami bagaimana sinergi elemen memengaruhi motivasi intrinsik, serta Mengeksplorasi peran variabel moderator seperti kebudayaan dan perbedaan individu (*individual differences*) dalam respons terhadap desain gamifikasi yang berbeda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, S. (2025). Strategi desain pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa. *Journal of education, teaching and learning*
- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan Elemen Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1).
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap prestasi mahasiswa di pendidikan tinggi. *Jurnal Internasional Inovasi dan Penelitian dalam Ilmu Pendidikan*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.1234/IJIRESA.2016.123>
- Bozkurt, A., Jung, I., Xiao, J., Rehn, J., Paskevicius, M., Satrati, R., & Olcott Jr, D. (2020). Pandangan global terhadap gangguan pendidikan akibat pandemi COVID-19: Menavigasi lanskap pembelajaran daring. *Jurnal Asia Pendidikan Jarak Jauh*, 15(1), 1–126. <https://ajde.air-distance.org/vol15-no1/>

- Chukwu, A., Eze, N., & Okoye, E. (2024). The Role Of Gamification in Online Learning Platforms: A Case Study On Student Motivation and Achievement. *International Journal of Educational Technology and Society*, 1(1).
- Cohen, L., & Manion, L. (2018). *Metode penelitian dalam pendidikan* (edisi ke-8). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315104840>
- Creswell, J. W. (2014). *Desain penelitian: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan metode campuran* (edisi ke-4). Sage Publications.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamifikasi dalam pendidikan: Sebuah studi pemetaan sistematis. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Field, A. (2018). *Menemukan statistik menggunakan IBM SPSS Statistics* (edisi ke-5). Sage Publications. <https://doi.org/10.4135/9781529737189>
- García-Flores, R., García, R. O., & Lema, P. C. (2023). Gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi akademik dalam lingkungan pembelajaran daring sepenuhnya. *Keberlanjutan*, 15(2), 1251. <https://doi.org/10.3390/su15021251>
- Gough, D., Oliver, S., & Thomas, J. (2017). *Pengantar tinjauan sistematis* (edisi ke-2). Sage Publications.
- Han, H., Jo, B., & Jo, S. (2021). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi intrinsik dan hasil belajar siswa dalam lingkungan pembelajaran campuran. *Penelitian dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 69(1), 415–438. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09885-x>
- Hew, K. F., Huang, B., Chu, K. M., & Chiu, D. M. (2016). Melibatkan siswa Tiongkok untuk belajar dalam MOOC: Peran pembelajaran mandiri dan teknik gamifikasi. *Jurnal Teknologi & Masyarakat Pendidikan*, 19(4), 107–118.
- Isma, A., Fadhilatunisa, D., Juharman, M., Azzahra, A. S. P., & Al Faruq, A. F. (2023). Pengaruh Media E-learning Berbasis Gamification Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 6(2).
- Ivander, F., Salim, B. S., Sihombing, D. O., & Dharma Hita, I. P. A. (2025). Gamifikasi dalam Learning Management System (LMS): Apakah berpengaruh terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa? *Indonesian Research Journal on Education*.
- Kapp, K. M. (2020). *Gamifikasi Pembelajaran dan Instruksi: Metode dan Strategi Berbasis Gim untuk Pelatihan dan Pendidikan* (edisi ke-3). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119565576>
- Landers, R. N., Auer, E. M., Colony, M. J., & Richardson, S. L. (2017). Pengaruh gamifikasi terhadap prestasi dan kepuasan siswa. *Simulasi & Permainan*, 48(6), 760–779. <https://doi.org/10.1177/1046878116668101>
- Mannan, A. F., & Annisa, T. N. (2025). Analisis Longitudinal Pengaruh Gamifikasi dalam E-learning Terhadap Motivasi, Partisipasi, dan Kinerja Akademik Siswa. *JIM Jurnal Ilmu Multidisiplin*.
- Maulana, L. R., & Arwan. (2025). Pengaruh Implementasi Gamifikasi pada Moodle terhadap Algoritma siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JPK)*.
- Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlās, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Community Development Journal*.
- Rahmawati, A., Erinawati, A., Akmal, A., Ardelia, N. A., & Faizin, A. (2025). Pengembangan Learning Management System (LMS) Berbasis Gamifikasi Untuk Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

- Rinaldi, R. (2025). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Teori Penentuan Nasib Sendiri: Kebutuhan Psikologis Dasar dalam Motivasi, Perkembangan, dan Kesejahteraan*. Guilford Publications. <https://doi.org/10.1521/978.1572302821.55.1>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). Hubungan antara gamifikasi dan motivasi serta kinerja siswa dalam lingkungan pendidikan: Sebuah meta-analisis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 1–33. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09490-0>
- Salim, A. Y., Rani, S., Sayidaturrahmah, S. S., & Kesuma, D. W. (2025). Efektivitas Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring: Systematic Literatur Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2019). Pendekatan gamifikasi sosial untuk melibatkan mahasiswa dalam mata kuliah e-learning dan rekayasa perangkat lunak. *Transaksi IEEE tentang Pendidikan*, 62(1), 1–10. <https://doi.org/10.1109/TE.2018.2868285>
- Subhash, S., & Peck, K. M. (2018). Perbandingan pengaruh gamifikasi seluler dan non-seluler terhadap pembelajaran dan motivasi mahasiswa. *Komputer & Pendidikan*, 124, 21–34. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.002>
- Zea Ulhaque, M. I., Fachrezi, M. A., & Hadiapurwa, A. (2024). Gamifikasi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.