Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 12, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Celine Stefaney Laia[1*], Ameilya Yolanda [2], Aisyah Azzahra Siregar[3], Idola Cheristine Br. Hutauruk[4], Agum Budianto[5]
[1-5] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan
celinestefaneylaia270308@gmail.com, ameilyayolanda306@gmail.com, azzahrasiregara@gmail.com, Idolahutauruk@gmail.com

Abstrak

Gamifikasi semakin banyak digunakan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, tetapi bukti empirisnya masih tersebar dan belum disintesis secara sistematis. Penelitian ini bertujuan menelaah sejauh mana gamifikasi memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar berdasarkan riset terdahulu. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti pedoman PRISMA 2020. Artikel periode 2022–2026 dicari melalui mesin pencari akademik dan portal jurnal daring berakses terbuka, lalu disaring menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi sehingga diperoleh delapan studi primer dengan total sekitar 420 partisipan, ditambah tiga artikel tinjauan sebagai pembanding. Sintesis naratif menunjukkan bahwa seluruh studi (8 dari 8) melaporkan peningkatan motivasi belajar pada kelompok gamifikasi. Pada hasil belajar, empat dari enam studi yang mengukurnya melaporkan keunggulan gamifikasi, satu studi memberikan hasil ambigu, dan satu studi tidak menemukan pengaruh terhadap prestasi akademik. Satu-satunya studi dengan penugasan acak kelas menunjukkan pengaruh pada motivasi tetapi tidak pada prestasi akademik, sedangkan peningkatan hasil belajar yang besar umumnya dilaporkan oleh kuasi-eksperimen berdurasi singkat dengan sampel kecil. Efektivitas gamifikasi dipengaruhi oleh desain, durasi, efek kebaruan, dan kesiapan guru. Disimpulkan bahwa gamifikasi cukup konsisten meningkatkan motivasi dan berpotensi meningkatkan hasil belajar, namun kekuatan buktinya masih terbatas sehingga diperlukan penelitian yang lebih panjang dan lebih ketat.

Kata kunci: gamifikasi; motivasi belajar; hasil belajar; sekolah dasar; systematic literature review

Abstract

Gamification is increasingly used to address low motivation and learning outcomes among elementary school students, yet the empirical evidence remains scattered and has not been systematically synthesized. This study examines the extent to which gamification affects motivation and learning outcomes in elementary school students based on previous research. A Systematic Literature Review (SLR) was conducted following the PRISMA 2020 guidelines. Articles published between 2022 and 2026 were searched through academic search engines and open-access online journal portals, then screened using inclusion and exclusion criteria, resulting in eight

Article History
Received: November 2026
Reviewed: November 2026
Published: November 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

primary studies with approximately 420 participants, complemented by three review articles for comparison. The narrative synthesis shows that all studies (8 of 8) reported increased learning motivation in gamified groups. For learning outcomes, four of the six studies that measured them favored gamification, one yielded ambiguous results, and one found no effect on academic performance. The only study with random assignment of classes showed an effect on motivation but not on academic performance, whereas larger learning gains were mostly reported by short-duration quasi-experiments with small samples. The effectiveness of gamification appears to depend on design, duration, novelty effects, and teacher readiness. In conclusion, gamification consistently improves motivation and may improve learning outcomes, but the strength of evidence remains limited; longer and more rigorous studies are needed.

***Keywords**: gamification; learning motivation; learning outcomes; elementary school; systematic literature review*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang yang meletakkan fondasi pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Namun, praktik pembelajaran pada jenjang ini masih sering bersifat konvensional dan berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif. Mulia dan Wulandari (2026) melaporkan bahwa pembelajaran IPAS di sebuah kelas IV masih bergantung pada buku paket tanpa media interaktif, dan hanya 15 dari 26 siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi yang diamati. Amanda dan Mulyani (2025) juga menyebut pendekatan yang monoton, rendahnya motivasi, dan kurangnya keaktifan siswa sebagai penyebab rendahnya hasil belajar.

Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks nonpermainan (Deterding et al., 2011; Marisa et al., 2020). Dalam pembelajaran, elemen tersebut berupa poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik langsung yang kini mudah diakses melalui platform seperti Quizizz, Wordwall, dan ClassDojo. Secara teoretis, elemen-elemen ini dapat memenuhi kebutuhan psikologis dasar berupa kompetensi, otonomi, dan keterkaitan sosial yang menurut teori determinasi diri menopang motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2000). Peningkatan motivasi tersebut diharapkan berujung pada hasil belajar yang lebih baik, dan dampak gamifikasi terhadap hasil belajar serta kinerja akademik telah dikaji pula dalam penelitian longitudinal (Lampropoulos & Sidiropoulos, 2024).

Bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi belum sepenuhnya seragam. Meta-analisis Li et al. (2023) terhadap 41 studi melaporkan ukuran efek keseluruhan yang besar (g = 0,822), tetapi penulisnya juga mencatat bahwa penelitian sebelumnya menghasilkan temuan yang beragam dan bahwa efektivitas dimoderasi oleh jenis pengguna, disiplin ilmu, prinsip desain, durasi, dan lingkungan belajar. Selain itu, sebagian besar kajian gamifikasi berfokus pada jenjang menengah dan tinggi, sedangkan kajian pada sekolah dasar masih terbatas (Amanda & Mulyani, 2025).

Pada tingkat sekolah dasar, tinjauan sistematis yang tersedia umumnya dibatasi pada satu mata pelajaran, misalnya IPA (Sundahry & Yantoro, 2025), atau menelaah peran mediasi motivasi terhadap kemandirian belajar dan prestasi akademik (Ulfah et al., 2026). Kajian ini melengkapinya dengan menyintesis motivasi dan hasil belajar secara berdampingan lintas mata

pelajaran, serta menilai kekuatan bukti berdasarkan desain penelitian dan konsistensi pelaporan setiap studi.

Tujuan artikel ini adalah menelaah secara sistematis sejauh mana gamifikasi (variabel X) memengaruhi motivasi dan hasil belajar (variabel Y) siswa sekolah dasar berdasarkan riset-riset terdahulu. Pertanyaan penelitian yang dijawab adalah: (RQ1) bagaimana karakteristik studi gamifikasi di sekolah dasar; (RQ2) sejauh mana gamifikasi memengaruhi motivasi belajar; (RQ3) sejauh mana gamifikasi memengaruhi hasil belajar; dan (RQ4) faktor apa yang memengaruhi efektivitasnya serta seberapa kuat bukti yang tersedia.

METODE

Desain penelitian

Penelitian ini merupakan *Systematic Literature Review* (SLR) yang mengikuti protokol terstruktur (Triandini et al., 2019) dan pedoman pelaporan PRISMA 2020 (Page et al., 2021). Protokol disusun dengan kerangka PICO: populasi (siswa SD/MI), intervensi (gamifikasi), pembanding (pembelajaran konvensional atau kondisi sebelum perlakuan), dan luaran (motivasi serta hasil belajar).

Strategi pencarian

Pencarian dilakukan pada Oktober 2026 melalui mesin pencari akademik dan portal jurnal daring berbasis *Open Journal Systems* serta penerbit internasional. Kata kunci dikombinasikan dengan operator Boolean: (gamifikasi OR *gamification*) AND (motivasi OR *motivation*) AND (hasil belajar OR *learning outcomes* OR *achievement*) AND (sekolah dasar OR *elementary school* OR *primary school*). Penelusuran tambahan dilakukan melalui daftar rujukan artikel tinjauan yang relevan.

Kriteria inklusi dan eksklusi

Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusi

Aspek	Kriteria inklusi	Kriteria eksklusi
Populasi	Siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah	**Siswa PAUD, SMP, SMA, perguruan tinggi, atau guru**
Intervensi	Gamifikasi (poin, lencana, papan peringkat, kuis bergame, atau permainan peran) dalam pembelajaran	**Pembelajaran tanpa elemen permainan; pengembangan aplikasi tanpa uji pada siswa**
Luaran	Melaporkan data empiris motivasi dan/atau hasil belajar	**Hanya melaporkan kelayakan produk atau persepsi tanpa data motivasi/hasil belajar**
Jenis artikel	Artikel jurnal dengan desain eksperimen, kuasi-eksperimen, atau R&D dengan uji efektivitas	**Opini, buku, skripsi/tesis, atau laporan tanpa data**
Periode dan bahasa	2022–2026; bahasa Indonesia atau Inggris	**Di luar periode atau bahasa lain**

Keterverifikasian	Abstrak/teks lengkap dapat diakses dan identitas artikel dapat diverifikasi (DOI/URL)	**Artikel yang tidak dapat diverifikasi**

Seleksi dan penilaian kekuatan bukti

Seleksi mengikuti empat tahap PRISMA, yaitu identifikasi, penyaringan judul dan abstrak, penilaian kelayakan, dan inklusi. Delapan studi primer memenuhi seluruh kriteria dan dianalisis. Tiga artikel tinjauan (Li et al., 2023; Sundahry & Yantoro, 2025; Ulfah et al., 2026) tidak dimasukkan ke sintesis utama, tetapi digunakan sebagai pembanding pada pembahasan. Kekuatan bukti tiap studi dinilai secara kualitatif berdasarkan desain: kuat (kelompok pembanding dengan penugasan acak), sedang (kelompok pembanding tanpa randomisasi yang jelas), dan lemah (tanpa kelompok pembanding nongamifikasi). Konsistensi pelaporan, yakni kesesuaian angka dan interpretasi statistik, dicatat sebagai keterangan tambahan.

Ekstraksi dan sintesis data

Data yang diekstraksi meliputi identitas studi, konteks (mata pelajaran, kelas, dan sekolah), ukuran sampel, desain, bentuk dan durasi gamifikasi, serta temuan pada motivasi dan hasil belajar. Karena instrumen dan mata pelajaran sangat beragam dan ukuran efek terstandar tidak tersedia secara seragam, meta-analisis tidak dilakukan. Sintesis dilakukan secara naratif dengan menghitung proporsi studi yang melaporkan arah pengaruh tertentu (*vote counting*), kemudian membandingkannya dengan kekuatan bukti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik studi (RQ1)

Delapan studi primer terbit pada 2022–2026 dengan total sekitar 420 partisipan (Tabel 2). Lima studi berasal dari Indonesia, sedangkan tiga lainnya berasal dari konteks internasional, termasuk Mesir (Mohammed et al., 2024) dan Spanyol (Sotos-Martínez et al., 2023). Mata pelajaran yang dikaji beragam: IPAS (dua studi), Bahasa Inggris, Pendidikan Pancasila, literasi membaca, sains, pendidikan jasmani, dan manajemen kelas. Bentuk gamifikasi didominasi kuis digital (Quizizz/Wordwall) pada empat studi (S2–S5), sedangkan studi lain memakai cerita interaktif, ClassDojo, dan permainan peran. Durasi perlakuan sangat bervariasi, dari dua pertemuan (Mulia & Wulandari, 2026) hingga 11 minggu (Chen et al., 2022).

Dari sisi desain, satu studi menggunakan penugasan acak kelas (S8), lima studi memakai kelompok pembanding tanpa randomisasi yang jelas (S1, S3, S4, S5, S7), dan dua studi tidak memiliki kelompok pembanding nongamifikasi (S2, S6). Dengan kata lain, mayoritas bukti berasal dari kuasi-eksperimen.

Tabel 2. Karakteristik delapan studi primer

Studi	Konteks dan sampel	Desain	Bentuk gamifikasi
S1. Amanda & Mulyani (2025)	Bahasa Inggris, kelas IV MIN 1 Madiun; N = 55 (28 eksperimen, 27 kontrol)	Kuasi-eksperimen, pretest–posttest, kelompok kontrol	Pembelajaran bergamifikasi (platform tidak dirinci)
S2. Mulia & Wulandari (2026)	IPAS, kelas IV SDN Harjosari 01; uji pemakaian N = 20	R&D (ADDIE), pretest–posttest satu kelompok	Wordwall dan Quizizz

S3. Maliani et al. (2025)	Pendidikan Pancasila, kelas V SD Gugus VIII Mengwi; N = 54 (28/26)	Kuasi-eksperimen, posttest-only control group	Model berbasis permainan berbantuan Quizizz
S4. Widianto et al. (2025)	Literasi membaca, kelas V SDN 2 Dono Arum; N = 46 (23/23)	Kuasi-eksperimen, nonequivalent control group	Quizizz
S5. Jamilah et al. (2025)	IPAS, kelas V SDN 4 Bungbulang; N = 60 (30/30); 4 minggu	Eksperimen pretest–posttest control group	Quizizz Mobile
S6. Mohammed et al. (2024)	Sains (sistem peredaran darah), kelas 5, Mesir; N = 30 (15/15)	Eksperimen lapangan; dua kelompok gamifikasi tanpa kontrol nongamifikasi	Lingkungan digital bergamifikasi dengan cerita interaktif; lencana vs papan peringkat
S7. Sotos-Martínez et al. (2023)	Pendidikan jasmani, dua SD di Spanyol; N = 72 (35/37); 10 sesi	Kuasi-eksperimen pretest–posttest, kelompok kontrol	ClassDojo (model PBL dan MDA)
S8. Chen et al. (2022)	Manajemen kelas, SD; N = 83; empat kelas; 11 minggu	Eksperimen; kelas ditugaskan secara acak	Class of Oz (permainan peran)

Catatan: N = jumlah partisipan (eksperimen/kontrol).

Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar (RQ2)

Seluruh delapan studi (100%) melaporkan arah pengaruh positif gamifikasi terhadap motivasi belajar, tetapi cara pengukurannya berbeda-beda (Tabel 3). Pada studi tanpa kelompok pembanding, skor motivasi meningkat dari 0,358 menjadi 0,900 dengan N-gain 0,844 yang tergolong tinggi (Mulia & Wulandari, 2026). Pada kuasi-eksperimen, gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila (Maliani et al., 2025), dan 85,7% siswa menyatakan motivasinya bertambah (Amanda & Mulyani, 2025), meskipun angka terakhir merupakan persepsi, bukan skor pretest–posttest. Temuan yang paling kuat secara desain berasal dari studi dengan penugasan acak kelas selama 11 minggu: kelompok gamifikasi memiliki nilai dan emosi motivasi belajar yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol (Chen et al., 2022). Hasil serupa tampak pada pendidikan jasmani, yaitu motivasi meningkat pada kelompok gamifikasi tanpa perubahan pada kelompok kontrol (Sotos-Martínez et al., 2023).

Dua temuan bernuansa perlu dicatat. Pertama, gamifikasi tidak menurunkan amotivasi (Sotos-Martínez et al., 2023), sehingga manfaatnya tampak lebih pada penguatan motivasi daripada penghilangan ketiadaan motivasi. Kedua, lencana dan papan peringkat menghasilkan peningkatan motivasi yang tidak berbeda nyata, sehingga efeknya lebih mungkin berasal dari desain yang menyeluruh dan unsur kebaruan daripada elemen permainan tertentu (Mohammed et al., 2024).

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan teori determinasi diri (Ryan & Deci, 2000). Umpan balik langsung dan skor pada platform kuis dapat dibaca sebagai penguat rasa kompetensi, sedangkan pilihan aktivitas dapat menguatkan otonomi; penjelasan ini juga dipakai oleh Mulia dan Wulandari (2026) serta Jamilah et al. (2025). Namun, manfaat tersebut bergantung pada

keseimbangan motivasi intrinsik dan ekstrinsik (Ulfah et al., 2026), sebab imbalan yang terlalu dominan berisiko menggeser motivasi ke arah ekstrinsik.

Pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar (RQ3)

Tabel 3. Ringkasan temuan, kekuatan bukti, dan catatan pelaporan

Studi	Motivasi belajar	Hasil belajar	Kekuatan bukti dan catatan
S1	85,7% siswa (24/28) menyatakan motivasi bertambah (persepsi)	Posttest 76,96 vs 66,67; p = 0,004	**Sedang. Korelasi persepsi-posttest r = 0,134 (p = 0,496); angka pada teks dan tabel tidak konsisten**
S2	Skor 0,358 → 0,900; N-gain 0,844 (tinggi)	55 → 82,12; N-gain 0,603 (sedang); ketuntasan 19,23% → 88,46%	**Lemah. Tanpa kelompok kontrol; n = 20**
S3	Pengaruh signifikan (MANOVA)	Pengaruh signifikan	**Sedang. Efek simultan dan parsial signifikan**
S4	Motivasi kelas eksperimen tinggi, terutama minat dan perhatian	Kedua kelompok meningkat; selisih skor kontrol (20,00) > eksperimen (7,39); penulis melaporkan beda signifikan	**Sedang. Kemampuan awal berbeda (61,30 vs 74,56); varians tidak homogen; interpretasi ambigu**
S5	Dilaporkan meningkat (disajikan grafis)	Δ 17,86 (eksperimen) vs 6,25 (kontrol); p < 0,001	**Sedang. Analisis motivasi tanpa uji inferensial yang jelas; durasi singkat**
S6	Motivasi kognitif dan berprestasi meningkat pada kedua kelompok; lencana = papan peringkat	Tidak menjadi fokus	**Lemah. Efek diduga berasal dari desain menyeluruh dan kebaruan**
S7	Meningkat pada kelompok gamifikasi, tidak berubah pada kontrol; amotivasi tidak menurun	Tidak menjadi fokus	**Sedang**
S8	Nilai dan emosi motivasi lebih tinggi daripada kontrol	Tidak memengaruhi performa akademik	**Kuat. Penugasan acak kelas**

Catatan: kekuatan bukti dinilai berdasarkan desain penelitian (kuat/sedang/lemah) sebagaimana dijelaskan pada bagian 2.4.

Enam studi mengukur hasil belajar atau prestasi akademik. Empat di antaranya melaporkan keunggulan gamifikasi. Kelas gamifikasi memperoleh nilai posttest 76,96 dibandingkan 66,67 pada kelas kontrol (p = 0,004) (Amanda & Mulyani, 2025). Nilai rata-rata meningkat dari 55 menjadi 82,12 dengan N-gain 0,603 (kategori sedang) dan ketuntasan naik dari 19,23% menjadi 88,46% pada rancangan satu kelompok (Mulia & Wulandari, 2026). Kelompok gamifikasi meningkat 17,86 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya 6,25 poin (Jamilah et al., 2025). Pengaruh signifikan juga dilaporkan pada prestasi belajar Pendidikan Pancasila (Maliani et al., 2025).

Dua studi lain tidak sejalan dengan pola tersebut. Pada literasi membaca, kedua kelompok meningkat signifikan, dan kelompok kontrol bahkan memperoleh selisih skor lebih besar (20,00 vs 7,39) karena kemampuan awalnya lebih rendah (61,30 vs 74,56); penulisnya tetap melaporkan perbedaan signifikan antarkelompok sehingga interpretasinya ambigu dan perlu kehati-hatian (Widianto et al., 2025). Studi dengan desain terkuat menyimpulkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi tanpa memengaruhi kinerja akademik (Chen et al., 2022).

Dengan demikian, dari enam studi, empat (67%) cenderung mendukung, satu ambigu, dan satu tidak menemukan pengaruh. Besarnya peningkatan perlu dibaca hati-hati karena kenaikan pretest–posttest tanpa pembanding dapat mencerminkan efek pengulangan tes, kematangan, dan kebaruan, bukan semata gamifikasi; pada beberapa studi kelompok kontrol pun ikut meningkat (Jamilah et al., 2025; Widianto et al., 2025). Meta-analisis lintas jenjang melaporkan efek besar (Li et al., 2023), tetapi angka itu mencakup beragam jenis pengguna dan disiplin sehingga tidak serta-merta dapat digeneralisasi ke sekolah dasar.

Hubungan motivasi dan hasil belajar

Hubungan antara motivasi dan hasil belajar tidak selalu linear. Amanda dan Mulyani (2025) menemukan korelasi yang rendah dan tidak signifikan antara persepsi siswa terhadap gamifikasi dan skor posttest (r = 0,134; p = 0,496), meskipun mayoritas siswa merasa lebih termotivasi. Chen et al. (2022) menunjukkan pola yang lebih tegas: motivasi naik, prestasi tidak berubah. Di sisi lain, Widianto et al. (2025) melaporkan motivasi yang tinggi bersama peningkatan literasi membaca, dan Ulfah et al. (2026) menyimpulkan bahwa motivasi berperan sebagai mediator, tetapi hubungan antarvariabel tidak selalu linear dan dipengaruhi oleh desain gamifikasi, durasi, serta dukungan guru. Temuan-temuan ini dapat ditafsirkan bahwa peningkatan motivasi merupakan prasyarat yang diperlukan tetapi belum cukup; perubahannya menjadi hasil belajar kemungkinan bergantung pada keselarasan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran dan alat ukur yang digunakan.

Faktor yang memengaruhi efektivitas dan kekuatan bukti (RQ4)

Beberapa faktor tampak memengaruhi efektivitas gamifikasi. Pertama, bentuk gamifikasi. Kuis digital yang dominan pada studi-studi ini menekankan pengulangan dan umpan balik cepat sehingga selaras dengan tes hasil belajar kognitif, sedangkan permainan peran pada manajemen kelas lebih menyasar perilaku dan motivasi (Chen et al., 2022). Perbedaan hasil antarbentuk ini masih merupakan dugaan yang perlu diuji. Kedua, durasi dan efek kebaruan. Durasi perlakuan berkisar dari dua pertemuan hingga 11 minggu, dan meta-analisis Li et al. (2023) mengidentifikasi durasi sebagai moderator; Mohammed et al. (2024) juga menduga unsur kebaruan turut berperan. Ketiga, kesiapan guru dan infrastruktur: Sundahry dan Yantoro (2025) mencatat keterbatasan kemampuan teknologi guru, infrastruktur yang belum merata, serta kebutuhan menyeimbangkan aspek edukatif dan hiburan.

Dari sisi kekuatan bukti, satu-satunya studi dengan penugasan acak (Chen et al., 2022) menemukan efek pada motivasi tetapi tidak pada prestasi akademik, sedangkan peningkatan hasil belajar yang besar berasal dari kuasi-eksperimen atau rancangan satu kelompok dengan sampel kecil. Selain itu, hanya dua dari delapan studi yang tidak sepenuhnya positif, sehingga kemungkinan bias publikasi tidak dapat diabaikan.

Keterbatasan dan implikasi

Kajian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, hanya delapan studi primer yang dianalisis dan pencarian dibatasi pada sumber berakses terbuka sehingga studi pada basis data berlangganan mungkin terlewat. Kedua, ekstraksi data pada beberapa studi internasional

bersumber dari abstrak. Ketiga, *vote counting* tidak mempertimbangkan ukuran sampel maupun besarnya efek. Keempat, batas antara gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan tidak selalu tegas, misalnya pada model berbasis permainan berbantuan Quizizz (Maliani et al., 2025).

Implikasi praktisnya, guru perlu memandang gamifikasi sebagai bagian dari desain pembelajaran yang selaras dengan tujuan belajar, bukan sekadar kuis penutup; durasi yang memadai, umpan balik yang bermakna, dan keseimbangan imbalan ekstrinsik perlu diperhatikan, disertai pelatihan guru dan dukungan infrastruktur. Untuk penelitian berikutnya, diperlukan desain dengan randomisasi dan kelompok kontrol, durasi minimal beberapa minggu, pelaporan ukuran efek, serta pengukuran retensi untuk memisahkan dampak gamifikasi dari efek kebaruan.

KESIMPULAN

Berdasarkan delapan studi primer (sekitar 420 partisipan) yang ditelaah, gamifikasi cukup konsisten memengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar secara positif: seluruh studi melaporkan peningkatan, termasuk studi dengan penugasan acak kelas. Pengaruh terhadap hasil belajar cenderung positif, yaitu pada empat dari enam studi yang mengukurnya, tetapi kekuatan buktinya sedang hingga lemah karena bersumber dari kuasi-eksperimen berdurasi singkat dengan sampel kecil, dan satu studi dengan desain terkuat tidak menemukan pengaruh pada prestasi akademik.

Jadi, sejauh ini gamifikasi lebih dapat diandalkan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi daripada sebagai jaminan peningkatan hasil belajar. Efektivitasnya dipengaruhi oleh bentuk dan desain gamifikasi, durasi, efek kebaruan, serta kesiapan guru. Penelitian selanjutnya disarankan memakai desain eksperimen yang lebih ketat, durasi lebih panjang, dan pelaporan ukuran efek agar dapat dilakukan meta-analisis pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Amanda, D., & Mulyani. (2025). Pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Madiun. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD), 13*(3), 802–814. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/68988/50722/170185

Chen, P.-Z., Chang, T.-C., & Wu, C.-L. (2022). Class of Oz: Role-play gamification integrated into classroom management motivates elementary students to learn. *Educational Studies*. https://doi.org/10.1080/03055698.2022.2081788

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Jamilah, J., Suherman, U., & Kusumaryono, S. (2025). Improving learning outcomes and student motivation through Quizizz Mobile. *Indonesian Journal of Innovation Studies, 26*(3). https://doi.org/10.21070/ijins.v26i3.1458

Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of gamification on students' learning outcomes and academic performance: A longitudinal study comparing online, traditional, and gamified learning. *Education Sciences, 14*(4), 367. https://doi.org/10.3390/educsci14040367

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 14*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549

Maliani, Y., Suastika, I. N., & Dantes, N. (2025). Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan berbantuan Quizizz terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia, 15*(1), 50–61. https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i1.4808

Marisa, F., Akhriza, T., Maukar, A., Wardhani, A., Irianandа, S., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *JOINTECS, 5*(3), 219–228. https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490

Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of gamification on motivations of elementary school students: An action research field experiment. *Simulation & Gaming, 55*(4), 600–636. https://doi.org/10.1177/10468781241237389

Mulia, S. G., & Wulandari, D. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Wordwall dan Quizizz dalam pembelajaran IPA kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar, 5*(2), 663–674. https://ojs.unm.ac.id/jppsd/article/download/82752/35703

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., … Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ, 372*, n71. https://doi.org/10.1136/bmj.n71

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Sotos-Martínez, V. J., Tortosa-Martínez, J., Baena-Morales, S., & Ferriz-Valero, A. (2023). Boosting student's motivation through gamification in physical education. *Behavioral Sciences, 13*(2), 165. https://doi.org/10.3390/bs13020165

Sundahry, & Yantoro. (2025). Penggunaan teknologi gamifikasi pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan, 10*(1), 164–170. https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2512

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems, 1*(2), 63–77. https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916

Ulfah, N., Sukasih, S., Wijayati, N., & Avrilianda, D. (2026). Literature review: Penggunaan gamifikasi terhadap autonomous learning dan academic achievement melalui motivasi belajar pada siswa SD (2022–2025). *Jurnal Pendidikan MIPA, 16*(3), 859–868. https://doi.org/10.37630/jpm.v16i3.4378

Widianto, T., Houtman, & Juhana. (2025). Pengaruh pembelajaran dengan aplikasi Quizizz dan motivasi belajar terhadap peningkatan literasi membaca siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Dono Arum Seputih Agung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 388–393. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/37544/22479