

## Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar

**Rosina Zahara<sup>1)</sup>**

SD Negeri Keumuneng Hulu, Aceh Timur, Indonesia  
[rosinazahara8@gmail.com](mailto:rosinazahara8@gmail.com)

**Gihari Eko Prasetyo<sup>2)</sup>**

SD Negeri 104265 Tanah Merah, Serdang Bedagai, Indonesia  
[gihariekoprasetyo@gmail.com](mailto:gihariekoprasetyo@gmail.com)

**Dwi Mirza Yanti<sup>3)</sup>**

SD Negeri 024768 Binjai, Kota Binjai, Indonesia  
[dwimirza02@gmail.com](mailto:dwimirza02@gmail.com)

Korespondensi penulis : [rosinazahara8@gmail.com](mailto:rosinazahara8@gmail.com)

### **ABSTRACT.**

*Gamification, which refers to the use of game elements and mechanics in non-gaming contexts, has become an interesting research topic in education. The researcher presents a literature review on the use of gamification in education with the aim of investigating the impacts, benefits, challenges, and trends associated with the application of gamification in an educational context. This literature review identifies several significant advantages of implementing gamification in education. Recent trends in the literature review on gamification in education include the use of new technologies, such as artificial intelligence, virtual reality, and augmented reality. In addition, research has also shown that the integration of gamification with traditional curricula can improve understanding and retention of subject matter. In order to maximize the benefits of gamification in education, this literature review recommends the importance of developing solid pedagogy, collaboration between teachers and game designers, and student participation in the gamification design process. More research is needed to understand more deeply the long-term effects of using gamification in education as well as the best strategies to address the challenges associated with its implementation.*

**Keywords:** *gamification, education*

### **ABSTRAK.**

Gamifikasi, yang merujuk pada penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, telah menjadi topik penelitian yang menarik dalam dunia pendidikan. Peneliti menyajikan sebuah kajian literatur tentang penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dengan tujuan untuk menyelidiki dampak, manfaat, tantangan, dan tren yang terkait dengan penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan. Kajian literatur ini mengidentifikasi beberapa keuntungan yang signifikan dari penerapan gamifikasi di dunia pendidikan. Tren terkini dalam kajian literatur tentang gamifikasi di dunia pendidikan mencakup penggunaan teknologi baru, seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan augmented reality. Selain itu, penelitian juga

menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dengan kurikulum tradisional dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran. Dalam rangka memaksimalkan manfaat gamifikasi di pendidikan, kajian literatur ini merekomendasikan pentingnya pengembangan pedagogi yang solid, kolaborasi antara guru dan desainer permainan, serta partisipasi siswa dalam proses perancangan gamifikasi. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memahami lebih dalam efek jangka panjang dari penggunaan gamifikasi di dunia pendidikan serta strategi terbaik untuk mengatasi tantangan yang terkait dengan implementasinya.

**Kata Kunci:** *gamifikasi, pendidikan*

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang dapat dilakukan secara formal atau nonformal dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik, pembelajaran merupakan cara pendidik memberikan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didik, dengan kata lain, pembelajaran adalah proses bagaimana pendidik dapat membantu peserta didik menerima pelajaran dengan baik.

Teknologi informasi telah berfungsi sebagai penyalur ilmu pengetahuan, namun selama ini masih banyak yang belum mengerti dan memaksimalkan fungsi teknologi secara efektif. Untuk beradaptasi pada zaman yang terus berkembang ini, perlu adanya kedekatan yang dekat dengan teknologi, apalagi dalam lingkup pendidikan. Baik guru, siswa maupun wali siswa dituntut untuk “akrab” dengan teknologi sehingga memiliki daya saing yang kuat di era 4.0 sekarang ini. Perkembangan *Information and Communication Technologies* di bidang Pendidikan semakin maju. Dengan memaksimalkan penggunaan teknologi, maka peningkatan kualitas pendidikan akan ikut terjadi, pelaksanaan pembelajaran pun bergeser ke arah komputersasi, salah satunya dengan adanya perpustakaan sekolah.

Konsep e-learning merubah paradigma di dalam dunia pendidikan, dimana hal ini mempengaruhi semua stakeholder's yang terlibat didalamnya. Dan juga banyak faktor yang terlibat agar terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dari latar belakang permasalahan tersebut, peneliti melakukan kajian literatur yang bertujuan untuk mengurai konsep dari Gamifikasi di dunia pendidikan dasar dengan melakukan analisis jurnal terkait dengan elearning tersebut.

## **II. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kajian literatur. Kajian literatur merupakan suatu kajian ilmiah yang berfokus pada suatu topik tertentu. Kajian literatur adalah satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian, untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan satu topik atau isu tertentu (Marzali, 2017) atau dapat dikatakan bahwa kajian literatur merupakan proses ilmiah yang menghasilkan output berupa laporan yang dimaksudkan untuk melakukan penelitian ilmiah atau memfokuskan sebuah studi.

Pada penelitian ini peneliti menggabungkan beberapa referensi dari penelitian terlebih dahulu. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif. Sebagai referensi pada penelitian ini, peneliti menggunakan artikel dan Buku yang sesuai dengan variabel judul pada penelitian ini

## **III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah non-game context (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan game thinking, game design, dan game mechanics. Meer (2013) telah melakukan sebuah penelitian tentang dampak penggunaan e-learning dengan metode gamifikasi berjudul “User Experience of Gamification in E-Learning“. Dari penelitian yang dilakukan dihasilkan kesimpulan bahwa penggunaan komponen dalam game (penerapan gamifikasi) ke dalam e-learning cukup mempengaruhi user dalam mempelajari materi, dan hal ini tergantung dari tipe user dan jenis atau komponen game yang digunakan dalam elearning tersebut.

Gartner (Burke, 2014:13) mendefinisikan gamifikasi sebagai pemanfaatan dari unsur mekanis dan user experience design sebuah game, guna menarik dan memotivasi seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka. Yang dimaksud dengan unsur mekanis adalah elemen kunci seperti poin, papan peringkat (leaderboard), dan lencana (badges) yang menunjang berjalannya suatu game. Sedangkan user experience design digambarkan sebagai tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pemain atau pengguna selama melakukan interaksi dengan elemenelemen yang ada pada game tersebut. Kemudian disebutkan bahwa gamifikasi digunakan untuk menarik dan memotivasi seseorang secara digital, hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk mengoperasikan game merupakan perangkat digital seperti, komputer,

smartphone, tablet, dan lain-lain. Penerapan gamifikasi sebagai alat motivasi bertujuan untuk mengubah kebiasaan, membangun suatu keterampilan, atau untuk meningkatkan kreativitas seseorang. Sedangkan menurut Herger (2014) gamifikasi meminjam elemen dan teknik dari beberapa bidang, seperti games, ilmu perilaku (behavior), motivasi yang masuk akal untuk mempelajari suatu konsep dasar dan melanjutkannya hingga konsep definisi.

banyak faktor yang terlibat agar terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Badrul Huda Khan mengelompokkan faktor-faktor menjadi delapan dimensi (gambar 2.1). Konsep ini dapat digunakan untuk e-learning dengan ruang lingkup apapun (Khan, 2005).



**Gambar 1.** Konsep Elearning menurut Khan

Untuk mendalami perkembangan pendidikan di tingkat global guna mengetahui informasi terkait Perkembangan Trend, Issu Pendidikan Global Penulis melakukan analisis dengan mencari jurnal bereputasi di search Engine journal Hearzing Perish dengan kata kunci “**Global Educational Technology**”, yang diambil dari tahun 2020-2023. dari hasil 50 Penelusuran jurnal didapatkan hasil.

Salah satu bentuk Trend yang kini di terapkan diberbagai ruang lingkup di dunia pendidikan di buktikan dari hasil penelitian baik dari dalam atau luar negeri seperti tersaji dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Penelusuran Jurnal

No	Topik	Jumlah
1	Gameification	10
2	Hybrid Learning / Blended Learning	9
3	AI (Artificial Intelegent)	8
4	VR (Virtual Reality)	6
5	Learning Managemen System	6
6	<i>Virtual Book, Digital Learning, Multimedia dll</i>	11

Hasil penelusuran tersaji pada diagram di bawah ini :

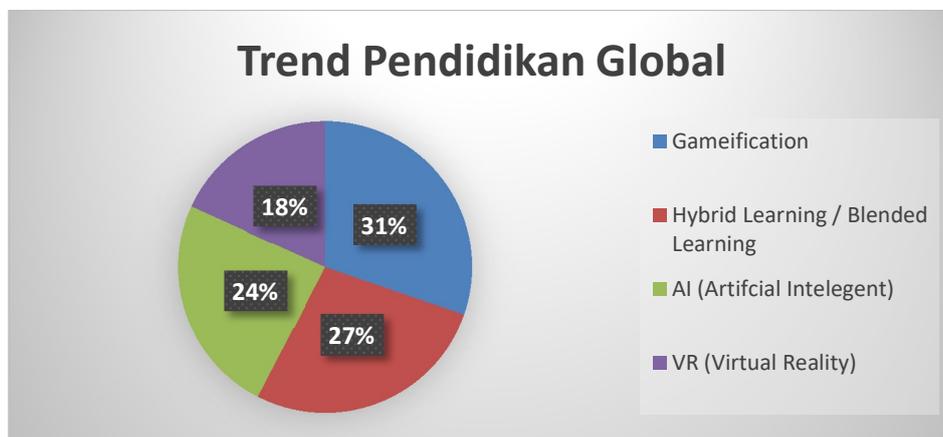
**Diagram 1.** Persentase Hasil Penelusuran Jurnal Terakreditasi

Diagram diatas menunjukkan bahwa topik *gamification* yang mendapat persentase sebesar 31%. Maka dari itu penulis mengangkat issu terkait *gamification* untuk dijadikan pembahasan untuk didiskusikan pada tulisan ini. Berikut penulis lampirkan hasil review jurnal berkaitan dengan *gamification* :

**Tabel 2, Journal Review Jurnal Bereputasi terkait Gamification**

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	(Swacha, 2022)	<i>Topic Evolution in the Research on Educational Gamification</i>	Sistem manajemen kursus saat ini masih menawarkan dukungan terbatas untuk kursus gamifikasi. Karena populasi umum instruktur tidak memiliki keterampilan dan waktu yang diperlukan untuk membuat, mengadaptasi, dan/atau memelihara infrastruktur teknologi pendukung yang sesuai, penerapan awal gamifikasi untuk pembelajaran muncul terutama dalam disiplin IT.

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
2	(Zhan et al., 2022)	<i>The effectiveness of gamification in programming education: Evidence from a meta-analysis</i>	Studi ini memverifikasi dampak positif gamifikasi pada pendidikan pemrograman. Secara khusus, gamifikasi memiliki pengaruh terbesar terhadap motivasi dan prestasi akademik siswa, kemudian diikuti oleh keterampilan berpikir. Namun, gamifikasi menunjukkan pengaruh yang kecil terhadap peningkatan beban kognitif siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan bimbingan dan perancah yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran tepat sasaran, untuk membantu siswa beradaptasi dengan pengaturan permainan dan terhubung dengan tujuan pedagogis.
3	(Kristiani et al., 2022)	<i>Exploration of the Use of Quizizz Gamification Application: Teacher Perspective</i>	Secara keseluruhan, penggunaan gamifikasi khususnya Quizizz dinilai sangat bermanfaat dan mendukung para pendidik dalam proses pembelajaran dan pembelajaran serta dipandang relevan dengan perkembangan era revolusi digital di abad ke-21. Namun faktanya banyak pendidik yang menyadari banyak kendala yang tidak mengenal sistem gamifikasi; kesulitan dalam pembuatan gamifikasi; belum adanya pelatihan dan sosialisasi, serta para pendidik belum mengetahui fungsi dari kelebihan dan kekurangan gamifikasi itu sendiri. Tantangan dan hambatan tersebut tentunya membutuhkan dukungan dari pemangku kepentingan terkait
4	(Hutson et al., 2022)	<i>Gamification in Education: A Study of Design-Based Learning in Operationalizing a Game Studio for Serious Games</i>	Pendidik semakin dihadapkan pada generasi pembelajar yang mengharapkan keterlibatan dan pengalaman partisipatif. Salah satu solusi yang digariskan dalam penelitian ini adalah memanfaatkan sumber daya yang ada di dalam dan di luar lembaga. Perangkat lunak dan mesin game yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang di-gamifikasi gratis untuk penggunaan pendidikan.
5	(Azzouz & Gutierrez-Colon Plana, 2020)	<i>Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019</i>	Analisis yang berfokus murni pada hasil akan menunjukkan bahwa penggunaan Gamifikasi dengan pembelajar L2 merupakan pengalaman yang sangat positif. Namun, mengingat keterbatasan penelitian yang ditemukan di sebagian besar penelitian, kita harus berhati-hati, setidaknya sampai penelitian lebih lanjut menunjukkan hasil yang lebih jelas dan memungkinkan peneliti dan guru untuk mencapai konsensus umum tentang peran yang harus diberikan Gamifikasi dalam konteks pembelajaran.
6	(Xiao, 2022)	<i>Potential Negative Impact of Gamification Education: A Review of Gamification Research</i>	Berdasarkan karakteristik siswa yang kompleks, ketika gamifikasi perlu diterapkan ke kelas, fleksibilitas permainan tidak terbatas dan kelas

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
			sulit untuk dipersonalisasi, dan tidak mungkin beradaptasi dengan semua orang.
7	(Ofosu-Ampong, 2020)	<i>The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues</i>	Studi ini menemukan bahwa memahami peserta didik dan lingkungan kelas dianggap sebagai rekomendasi penting bagi institusi pendidikan yang berencana mengadopsi gamifikasi.
8	(Sunarti et al., 2022)	<i>Students' Perception on the Application of Gamification in Education during Covid-19 Pandemic</i>	Gamified meningkatkan kesenangan dan keterlibatan siswa sehingga siswa tidak bosan dengan mata pelajaran utama. Jika siswa bisa mendapatkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam kursus, prestasi akademik siswa juga akan baik. Pendekatan baru juga akan memungkinkan siswa untuk lebih banyak berinteraksi dengan guru mereka, yang akan mengarah pada hubungan yang lebih baik dan peningkatan kinerja siswa dalam pendidikan.
9	(Selirowangi et al., 2022)	<i>Development of Gamification-Based Online Learning Using Moodle</i>	Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran online berbasis gamifikasi. Moodle untuk kursus persiapan media pembelajaran. Hasil uji coba pada subjek percobaan, diperoleh persentase 90,5% dengan kategori sangat layak.
10	(Yacob et al., 2022)	<i>Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning</i>	Secara keseluruhan, makalah ulasan ini mengkaji bagaimana gamification atau pembelajaran gamified diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran ESL. Daya saing, insentif, dan keterlibatan dalam pembelajaran gamified mendukung pembelajaran ESL siswa yang bermakna. Telah ditemukan bahwa gamifikasi memiliki kerangka motivasi untuk mendorong keterlibatan aktif dari siswa. Komponen gamifikasi yang meningkatkan keterlibatan siswa juga dapat meningkatkan pembelajaran

Dari Hasil kajian litertur diatas dapat disimpulkan bahwa Gamifikasi merupakan Salah satu konsep pembelajaran e-learning. Atau dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan *Gamification*. Gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam konteks non permainan untuk menyelesaikan suatu masalah. Metode ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan.

Tujuannya yaitu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi audiens. Meski awalnya banyak digunakan untuk marketing, gamifikasi kini banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran gamification berarti menerapkan prinsip kerja sebuah

permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku peserta didik

Dalam pendekatan gamifikasi terkandung beberapa elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran tradisional pada umumnya. Kapp (2013) mengemukakan beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi, antara lain: *Story, Challenge, Curiosity, Character, Interactivity, Feedback, Freedom for Fail*.

#### **A. Implementasi Integrasi dalam Pembelajaran di Sekolah**

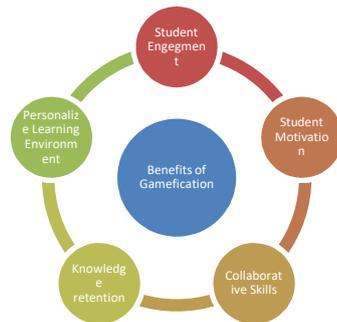
Penerapan gamifikasi dalam bidang pendidikan, pendidikan memiliki peranan sangat penting untuk menjadi pondasi agar meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Seiring dengan perkembangan waktu mendorong untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga membuat lingkungan belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Seperti membuat pembelajaran vocabulary dengan menggunakan permainan music sehingga siswa lebih mudah mengingat kata-kata.

#### **B. Kelebihan dan kekurangan implementasi penerapan *Gamification***

Di jurnal Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran (Jusuf, 2016), penggunaan konsep gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran yang lain, seperti :

1. Lebih menyenangkan dalam belajar
2. Membuat pelajar untuk menyelesaikan aktivitas belajarnya
3. Membantu pelajar untuk fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
4. Memberi kesempatan untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Dari hasil riset yang dilakukan (Zahra, 2020) oleh gamifikasi dapat terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, mendorong kolaborasi di antara teman sebaya, membantu retensi pengetahuan, dan membangun lingkungan belajar pribadi yang positif.



**Diagram 2.** Benefit penerapan Gamifikasi dalam pendidikan

Dinamika sosial gamifikasi juga secara konstruktif berdampak pada keterlibatan siswa. Karimi dan Nickpayam (2018) membahas aspek psikologis bermain sebagai tim dan mencatat bahwa dalam pengaturan perbandingan sosial “orang berusaha mengevaluasi keyakinan, sikap, dan kemampuan mereka dengan membandingkan reaksi mereka dengan orang lain

Potensi gamifikasi tidak berhenti dengan keterlibatan siswa, melainkan semakin dalam karena siswa menjadi semakin termotivasi untuk berprestasi. Rigby dan Ryan (2011) menegaskan bahwa kompetisi permainan yang konstruktif “memiliki potensi untuk menumbuhkan perasaan keterkaitan, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik.”

Peningkatan keterlibatan dan motivasi yang diberikan gamifikasi kepada pelajar juga meningkatkan keterampilan utama lainnya. Bentuk gamifikasi populer dirancang untuk grup. Pengalaman ini melibatkan kelompok, liga, klan atau tim yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pengalaman belajar seperti itu berfokus pada konsep kerja sama tim dan kerja sama. Rasa komunitas ini memberi siswa tanggung jawab sosial dan investasi emosional.

Gamifikasi dalam pendidikan juga membantu self-efficacy dan meningkatkan retensi pengetahuan.” otensi gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dapat ditelusuri ke grafiknya yang menarik, melibatkan sifat, dan kemampuannya untuk melibatkan peserta didik secara aktif. Dalam pengaturan pembelajaran gamified siswa dirangsang sehingga mereka memahami, mendaur ulang dan menggunakan lebih banyak pengetahuan. Korelasi antara gamifikasi dan retensi pengetahuan lebih lanjut membuktikan bahwa dengan memperkaya lingkungan belajar dengan elemen desain game memodifikasi lingkungan ini. Umpan balik langsung, elemen penting dari gamifikasi yang memenuhi kebutuhan pembelajar akan keterhubungan telah terbukti menjadi “salah satu faktor paling kuat dalam hubungan antara intervensi pendidikan dan pembelajaran secara umum.

Lingkungan belajar yang digamifikasi memberi peserta didik pilihan mengenai kehadiran, level, tugas, dan kecepatan penyelesaian mereka. Potensi untuk mempersonalisasikan dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan setiap siswa adalah manfaat utama dari gamifikasi. Memberi siswa pilihan dalam pembelajaran mereka meningkatkan rasa otonomi mereka dan pilihan yang dipersonalisasi seperti itu terbukti sangat bermanfaat bagi keterlibatan siswa

### **C. Tantangan penerapan *Gamification* di Indonesia.**

Munculnya Gamifikasi di dalam ruang lingkup e-learning berdampak besar pada dunia pendidikan. Peserta merasakan sensasi belajar yang benar-benar berbeda dibandingkan kelas konvensional. Akses mereka terhadap informasi juga meningkat dengan drastis. Para pendidik merasakan dampak penggunaan e-learning terhadap metode pengajaran yang digunakan. Mereka perlu melakukan adaptasi dengan cara pengajaran yang disampaikan yang berbeda dengan metode konvensional. Selain itu juga diperlukan keahlian dalam menyediakan materi pembelajaran yang menarik untuk digunakan melalui Gamifikasi. Pembelajaran *Gamifikasi* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran baru yang memaksimalkan peran mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran ini masih memerlukan berbagai pertimbangan dikarenakan model pembelajaran ini sangat tergantung pada alat yang berupa teknologi.

Ada tiga faktor penting yang mendukung pembelajaran *Gamifikasi* mampu berjalan secara optimal. Ketiga faktor itu adalah Sumber Daya Manusia, sarana dan prasarana pendukung dan implementasi pembelajaran itu nantinya. Proses pembelajaran e-learning akan berjalan secara maksimal ketika ketiga faktor itu semuanya saling mendukung satu sama lain. Dilema sekaligus tantangan proses pembelajaran ini selalu tiga faktor tersebut tidak bisa ketiganya saling mendukung. Ketika infrastrukturnya siap, SDM nya belum siap. Kemudian ketika SDM dan infrastruktur sudah siap, implementasinya terkadang belum mampu berjalan secara maksimal. Walaupun pada awalnya *Gamifikasi* diproyeksikan sebagai pengganti metode pembelajaran tradisional, tapi ternyata e-learning belum dapat menggantikan peran dan keuntungan dari metode pembelajaran konvensional. Hal ini terjadi karena metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam *Gamifikasi* belum dapat menandingi superioritas metode interaksi tatap muka konvensional. Akibatnya, sampai saat ini e-learning dengan berbagai kelebihanannya lebih cocok berperan sebagai pelengkap bagi metode pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran *Gamifikasi* kedepannya merupakan salah satu alternatif untuk

memperkaya model pembelajaran, melatih kemandirian mahasiswa dan mempermudah memperoleh bahan ajar sekaligus meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa.

#### IV. KESIMPULAN

Sebuah game yang efektif adalah game yang memotivasi, aditif, dan menghadirkan stimulasi melalui misi-misi singkatnya. Dengan demikian, pemain dapat gagal dan mencoba lagi hingga berhasil. Di sekolah, apabila salah seorang siswa gagal dalam sebuah tes atau ujian, memungkinkannya untuk gagal dalam keseluruhan pelajaran. Sebagai simpulan, penulis berpendapat bahwa:

- 1) Game dapat membuat kita menjadi orang lain (melakoni) profesi tertentu. Hal ini memberikan kita kesempatan untuk menggali wawasan sebanyak-banyaknya dan memahami bagaimana melakukan pekerjaan dengan baik dan benar.
- 2) Game tidak hanya sebatas kepuasan pemain dalam mengisi waktu luangnya. Game membuat orang menjadi cerdas melalui tugas atau misi-misi yang disediakan dalam permainan tersebut. Dan yang terakhir,
- 3) Gamification melibatkan sisi kognitif dan psikomotor seseorang. Artinya, game –yang mensimulasikan keterampilan kognitif dan motorik– yang diperlukan dalam situasi dunia nyata lebih mungkin untuk mengarah pada hasil belajar yang sukses daripada game yang lebih abstrak. Dalam pandangan saya, gamification intinya adalah bagaimana kita memberikan motivasi, penghargaan atas capaian tertentu kepada para siswa setelah berhasil memecahkan sebuah masalah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azzouz, N., & Gutierrez-Colon Plana, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. *The EUROCALL Review*, 28(1), 40.
- Hutson, J., Fulcher, B., & Weber, J. (2022). Gamification in Education: A Study of Design-Based Learning in Operationalizing a Game Studio for Serious Games. *Journal of Intelligent Learning Systems and Applications*, 14(04), 115–131. <https://doi.org/10.4236/jilsa.2022.144010>
- Kristiani, T., Sudiyanto, & Usodo, B. (2022). Exploration of the Use of Quizizz Gamification Application: Teacher Perspective. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 205–212. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/43481>

- Ofosu-Ampong, K. (2020). The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 113–137. <https://doi.org/10.1177/0047239520917629>
- Selirowangi, N. B., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). Development of Gamification-Based Online Learning Using Moodle. *EDUTECH: Journal of Education And Technology*, 5(3), 798–804. <https://doi.org/10.29062/edu.v5i3.363>
- Sunarti, N., Fatma, N., Yahya, A. N., Lew, B., Liang, C., & Mahdzir, M. (2022). Students' Perception on the Application of Gamification in Education during Covid-19 Pandemic. *Journal of Innovation and Technology*, 2022(10), 2805–5179. <http://ipublishing.intimal.edu.my/joint.html>  
<http://ipublishing.intimal.edu.my/joint.html>
- Swacha, J. (2022). Topic Evolution in the Research on Educational Gamification. *Education Sciences*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/educsci12100640>
- Xiao, J. (2022). Potential Negative Impact of Gamification Education: A Review of Gamification Research. *Proceedings of the 2022 8th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2022)*, 664(Ichssr), 2179–2182. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220504.395>
- Yacob, N. S., Abd. Rahman, S. F., Azlan Mohamad, S. N., Abdul Rahim, A. A., Khalilah Abdul Rashid, K., Mohammed Abdulwahab Aldaba, A., Md Yunus, M., & Hashim, H. (2022). Gamifying ESL Classrooms through Gamified Teaching and Learning. *Arab World English Journal*, 8, 177–191. <https://doi.org/10.24093/awej/call8.12>
- Zahra, S. B. (2020). The benefits of gamification in learning. *International Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 6(2), 1671–1675. [http://ijariie.com/AdminUploadPdf/The\\_Benefits\\_of\\_Gamification\\_in\\_Learning\\_ijariie11788.pdf](http://ijariie.com/AdminUploadPdf/The_Benefits_of_Gamification_in_Learning_ijariie11788.pdf)
- Zhan, Z., He, L., Tong, Y., Liang, X., Guo, S., & Lan, X. (2022). The effectiveness of gamification in programming education: Evidence from a meta-analysis. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3(June), 100096. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100096>