

**THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION-BASED LEARNING MEDIA IN
IMPROVING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING MOTIVATION:
A LITERATURE REVIEW****Muhamad Hendri Diarta^{1,2*}, Dini Sudianti¹, Gisna Haerani¹**¹Magister Pendidikan IPA, Pascasarjana Universitas Mataram²SDIT Tahfidzul Qur'an Annahl Mataram*E-mail: i2e02510004@student.unram.ac.id*Received: February 9, 2026; Accepted: June 26, 2026; Published: June 30, 2026**DOI: <https://doi.org/10.67434/ijece.v7i2.2009>***ABSTRACT**

Gamification aligns well with young learners' natural preference for play-based and exploratory education. This literature review analyzes the effectiveness of gamification-based learning media in enhancing elementary school students' learning motivation. A synthesis of 16 relevant empirical research articles was conducted, focusing on gamification formats, implementation mechanisms, and motivational outcomes. Findings indicate that gamification consistently boosts both intrinsic motivation (interest, enjoyment, challenge) and extrinsic motivation (points, badges, rankings), while improving behavioral indicators such as attention, persistence, active participation, and confidence. The analyzed media fall into two categories, online (providing instant feedback and engaging visual features) and offline (emphasizing social interaction, collaboration, and kinesthetic activities). Overall, gamification is a highly relevant approach for elementary education, though its success depends on game design, implementation strategies, and alignment with students' developmental characteristics and learning objectives.

Keywords: *Gamification, Learning Media, Learning Motivation, Elementary School***ABSTRAK**

Gamifikasi selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas belajar berbasis permainan dan eksplorasi. Kajian pustaka ini menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sintesis dilakukan terhadap 16 artikel penelitian relevan dengan fokus pada bentuk gamifikasi, mekanisme implementasi, dan dampaknya terhadap motivasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik (minat, rasa senang, tantangan) maupun ekstrinsik (poin, lencana, peringkat), serta memperkuat indikator perilaku seperti perhatian, ketekunan, partisipasi aktif, dan rasa percaya diri. Media yang dianalisis terbagi menjadi dua kategori, *online* (menyediakan umpan balik instan dan fitur visual menarik) serta *offline* (menekankan interaksi sosial, kolaborasi, dan aktivitas kinestetik). Secara keseluruhan, gamifikasi merupakan pendekatan yang sangat relevan untuk pendidikan dasar, meski keberhasilannya bergantung pada desain gim, strategi implementasi, serta keselarasan dengan karakteristik perkembangan dan tujuan pembelajaran siswa.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar***PENDAHULUAN**

Motivasi belajar merupakan faktor esensial yang memengaruhi keterlibatan siswa dan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Slavin, 2020). Siswa SD cenderung membutuhkan pembelajaran yang bersifat aktif, menarik, dan kontekstual agar mampu mempertahankan perhatian serta minat belajar mereka secara berkelanjutan (Schunk et

al., 2022). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga kurang mampu menstimulasi motivasi intrinsik siswa (Hamdani et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang semakin banyak diterapkan adalah gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Deterding et al., 2011). Gamifikasi dinilai relevan diterapkan pada siswa SD karena karakteristiknya yang menggabungkan aktivitas belajar dengan unsur bermain, tantangan, dan penghargaan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Hamari et al., 2021).

Sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan memberikan umpan balik langsung (Zainuddin et al., 2020). Penerapan gamifikasi juga terbukti mampu meningkatkan aspek motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Sailer & Homner, 2020). Dalam konteks sekolah dasar, gamifikasi dijadikan sebagai inovasi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mengurangi kejenuhan belajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit dan bersifat abstrak (Putri et al., 2022).

Meskipun demikian, hasil penelitian terkait efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi masih menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Perbedaan desain penelitian, platform gamifikasi yang digunakan, karakteristik siswa, serta indikator motivasi belajar menyebabkan temuan penelitian sulit dibandingkan secara langsung (Koivisto & Hamari, 2019). Selain itu, sebagian penelitian hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, sementara kajian mendalam mengenai motivasi belajar siswa SD masih relatif terbatas dan tersebar dalam berbagai publikasi ilmiah (Sappaile, 2024). Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu *Literature Review* yang sistematis untuk mengkaji dan mensintesis hasil-hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai tren penelitian, bentuk implementasi gamifikasi, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, sekaligus menjadi dasar empiris bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik di jenjang Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review sistematis untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Literature review* sistematis dipilih karena memungkinkan penelusuran, evaluasi, dan sintesis temuan dari berbagai penelitian empiris yang relevan dengan topik gamifikasi dan motivasi belajar di konteks pendidikan, sehingga memberikan gambaran umum tentang tren serta kesimpulan konsisten dari studi-studi terdahulu. Dalam prosesnya, penelusuran literatur dilakukan melalui basis data elektronik seperti *Google Scholar*, *DOAJ*, *ERIC*, dan database jurnal pendidikan lainnya dengan menggunakan kombinasi kata kunci seperti *gamification*, *learning motivation*, *elementary school*, dan *learning media*. Artikel yang dikumpulkan dibatasi pada publikasi ilmiah antara tahun 2016 hingga 2025 agar mencakup

perkembangan penelitian terbaru sekaligus relevan dengan dinamika implementasi media gamifikasi di lingkungan pembelajaran saat ini.

Pemilihan artikel mengikuti kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Kriteria inklusi mencakup penelitian yang membahas gamifikasi sebagai strategi pembelajaran, secara eksplisit mengevaluasi motivasi belajar atau keterlibatan siswa, dan menggunakan pendekatan empiris ataupun ulasan literatur sistematis sebelumnya. Sedangkan artikel yang hanya berupa opini, tidak memiliki variabel motivasi, atau tidak relevan dengan konteks sekolah dasar dieksklusi dari analisis. Proses seleksi artikel juga mengacu pada protokol sistematis dengan tahap identifikasi, screening, penilaian kelayakan, dan seleksi berdasarkan kriteria inklusi tersebut untuk memastikan kualitas dan kesesuaian sumber data (Fauziyaturrosyidah, 2021).

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mensintesis temuan-temuan dari artikel yang telah terpilih. Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi komponen gamifikasi yang digunakan dalam media pembelajaran, serta hasil temuan terkait peningkatan motivasi siswa. Temuan-temuan kemudian dikategorikan berdasarkan indikator motivasi seperti keterlibatan aktif siswa, minat belajar, kepuasan belajar, dan persistensi dalam tugas pembelajaran. Format analisis ini memungkinkan penelitian tidak hanya melaporkan hasil empiris, tetapi juga menyoroti peran desain gamifikasi misalnya elemen seperti poin, level, badge, dan umpan balik instan dalam mempengaruhi motivasi siswa secara signifikan, seperti yang diungkap dalam berbagai review literatur sebelumnya Prasetyo & Meiliasari (2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Artikel dengan pendekatan Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

No	Nama Penulis	Judul Artikel	Jurnal	Jenis Game	Bentuk Games
1	Muhammad Zulfikar Sadrah, Abdul Hakim, & Sella Mawarni	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan	Nasional	Online	<i>Wordwall, Quizziz</i>
2	Mursalin, Eri Saputra, & Muhammad Ali	A Literature Review on Gamification as an Interactive Approach in Mathematics Learning for Elementary School Students	Internasional	Online	<i>Games on Tablet</i>
3	Siti Maysyarah, Dedi Kuswandi, & Muhibuddin Fadhli	Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa	Nasional	Online & offline	<i>Point, Lencana, Papan peringkat dan reward</i>
4	Apriliyanti Muzayanati, Maemonah, & Putri Puspitasari	The Effect of Kahoot Game Application to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes in Math Subjects at Elementary Schools	Nasional	Online	<i>Games Kahoot</i>
5	Komang Suparmini, I Gede Suwindia, & I	Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital	Internasional	Online	<i>Poin, Lencana dan papan peringkat</i>

No	Nama Penulis	Judul Artikel	Jurnal	Jenis Game	Bentuk Games
	Made Ari Winangun				
6	Siti Fatonah, & Zahratun Naemah	Analisis pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan keliling bangun datar	Nasional	Offline	Permainan Angklek
7	Adinda Nirvi Lestari, Ahmad Fajri, Anggia Murni, Muhammad Alviannor, Nur Saniah Widya, Maimunah, & Ahmad Suriyansyah	Efektivitas media interaktif wordwall terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi rasio di kelas VI SD	Nasional	Online	Wordwall
8	Amna Ali, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, & Akhmad Faisal Hidayat	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Online	Games Edukasi
9	Muhamad, & Rusi Rusmiati Aliyyah	Pemanfaatan aplikasi quizziz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 melayu kota Bima pada mata pelajaran IPAS	Nasional	Online	Quizziz
10	Arpiani; Haikal Muhammad; Rahmadani; Zaenal Abdul Jaelani	A Sentimental Study of Learning: Does Gamification in Learning Support Elementary School Students' Autonomy	Nasional	Online & Offline	quizzes, word- matching activities and time based challenges
11	Muhammad Ilham S., Muh. Rafli Rasyid, Resky Amaliah, Putri Indriani	Preferensi Siswa Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar / Students' Preferences Toward Gamification in Elementary School Learning	Nasional	Online	Games on tablet
12	Baso Intang Sappaile	The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning	Internasional	Online	Point or Reward
13	Putri Norma Yurisa, La Kamadi, & Sofyan Haeruddin	Gamification Learning Framework for Improving student's Learning Motivation	Nasional	Offline	Kahoot, Quizziz & Online Snake Ladder Program

No	Nama Penulis	Judul Artikel	Jurnal	Jenis Game	Bentuk Games
14	Yogi Ageng Sri Legowo	Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar	Nasional	Online & Offline	<i>Puzzel</i>
15	Nurlita Lestari & Liyana Sunanto	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Nasional	Online	Point dan Papan peringkat
16	Anisa; Utomo; Dyah Iyesmaya	Efektivitas Pengelolaan Kelas Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Nasional	Offline	<i>Scrapbook</i>

Pembahasan

Hasil Literature Review terhadap 16 artikel penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi secara konsisten efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi elemen permainan ke dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik usia sekolah dasar. Peningkatan motivasi belajar yang dilaporkan dalam seluruh artikel mencakup aspek motivasi intrinsik, seperti rasa senang dan minat belajar, serta motivasi ekstrinsik berupa dorongan untuk memperoleh poin, penghargaan, atau pencapaian tertentu.

Berdasarkan analisis tabel hasil review, media gamifikasi yang digunakan dalam penelitian-penelitian tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu gamifikasi berbasis online dan gamifikasi berbasis offline. Gamifikasi berbasis online umumnya memanfaatkan platform digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif, permainan edukatif berbasis web, serta *Learning Management System* (LMS) yang dilengkapi elemen poin, badge, dan leaderboard. Sementara itu, gamifikasi berbasis offline diwujudkan dalam bentuk permainan papan edukatif, kartu soal, simulasi peran, dan permainan berbasis aktivitas kelas yang dirancang menyerupai mekanisme permainan. Kedua jenis gamifikasi tersebut sama-sama menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, meskipun melalui mekanisme yang berbeda.

Secara khusus, penelitian-penelitian yang menggunakan gamifikasi berbasis online melaporkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan karena adanya umpan balik instan, visualisasi yang menarik, serta fleksibilitas dalam belajar (Zainuddin et al., 2020). Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka dapat memantau perkembangan capaian belajar secara langsung melalui skor atau level yang diperoleh. Temuan ini sejalan dengan pandangan Sailer dan Homner (2020) yang menyatakan bahwa elemen umpan balik dan penghargaan dalam gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

Di sisi lain, penelitian yang mengkaji gamifikasi berbasis offline juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa SD, terutama melalui interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa. Permainan edukatif yang dilakukan secara langsung di kelas mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Hal ini mendukung temuan Hamari et al. (2021) yang menegaskan bahwa aspek

sosial dalam gamifikasi, seperti kolaborasi dan kompetisi sehat, berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, khususnya pada peserta didik usia dini.

Peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam 16 artikel tersebut juga berkaitan erat dengan karakteristik perkembangan siswa SD. Pada usia ini, siswa cenderung menyukai aktivitas belajar yang bersifat bermain dan eksploratif. Gamifikasi mampu menjembatani kebutuhan tersebut dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk tantangan yang menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran utama. Penelitian terdahulu menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak akan lebih efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar jangka panjang (Slavin, 2020; Schunk et al., 2022). Selain itu, sebagian besar penelitian dalam tabel review melaporkan bahwa penggunaan gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar secara umum, tetapi juga berdampak pada indikator motivasi tertentu, seperti perhatian siswa selama pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta kepercayaan diri dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini memperkuat hasil kajian Koivisto dan Hamari (2019) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu memengaruhi berbagai dimensi motivasi belajar, baik secara afektif maupun perilaku.

Secara keseluruhan, temuan bahwa seluruh artikel menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa SD menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dan relevan untuk diterapkan di jenjang pendidikan dasar. Meskipun demikian, variasi jenis permainan, platform yang digunakan, serta konteks pembelajaran menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi sangat dipengaruhi oleh desain dan strategi implementasinya. Oleh karena itu, guru dan pengembang media pembelajaran perlu mempertimbangkan kesesuaian antara jenis gamifikasi, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran agar dampak positif terhadap motivasi belajar dapat dioptimalkan.

Selain meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi juga berperan dalam membangun otonomi dan rasa kepemilikan siswa terhadap proses belajar. Hal ini terlihat pada penelitian Arpiani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui kuis, word-matching, dan tantangan berbatas waktu mampu mendorong siswa SD untuk lebih mandiri dalam mengambil keputusan belajar. Ketika siswa diberikan kesempatan memilih strategi dan menyelesaikan tantangan secara bertahap, motivasi belajar tidak hanya muncul karena hadiah, tetapi juga karena kepuasan personal dalam mencapai target pembelajaran.

Penelitian Sappaile (2024) menegaskan bahwa gamifikasi berbasis poin dan reward memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa sekolah dasar. Reward yang diberikan tidak selalu bersifat material, melainkan juga berupa pengakuan simbolik seperti badge atau peringkat, yang terbukti efektif meningkatkan rasa percaya diri dan kebanggaan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya memicu motivasi jangka pendek, tetapi juga dapat memperkuat sikap positif siswa terhadap pembelajaran apabila dirancang secara tepat. Hasil penelitian Suparmini et al. (2022) mengungkapkan bahwa gamifikasi relevan diterapkan di era digital karena selaras dengan kebiasaan siswa SD yang akrab dengan teknologi. Penggunaan elemen permainan seperti leaderboard dan level dalam media digital membantu menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara sehat. Kompetisi yang terkontrol ini mendorong siswa untuk terus meningkatkan performa belajar tanpa menimbulkan tekanan berlebihan, sehingga motivasi belajar tetap terjaga. Penelitian Fatonah dan Naemah (2022) membuktikan bahwa gamifikasi berbasis permainan tradisional offline, seperti permainan engklek dalam pembelajaran matematika, juga efektif meningkatkan

motivasi belajar siswa. Pendekatan ini menekankan aspek kinestetik dan interaksi sosial, yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa gamifikasi tidak selalu bergantung pada teknologi digital, tetapi dapat diadaptasi melalui permainan sederhana yang bermakna.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti tablet juga terbukti meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Media gamifikasi berbasis perangkat digital memungkinkan siswa mengakses materi melalui permainan interaktif yang menarik sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pengalaman belajar berbasis teknologi memberikan suasana pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan karakteristik siswa pada era digital (Ilham et al., 2022). Menurut Yurisa et al. (2022) Penerapan gamifikasi juga dapat dilakukan melalui integrasi permainan tradisional dengan media pembelajaran digital. Kombinasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh. Selain itu, penggunaan permainan edukatif yang dikombinasikan dengan teknologi mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

Penggunaan *puzzle* edukatif sebagai media gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aktivitas menyusun *puzzle* membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara bertahap sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama kelompok. Pendekatan ini juga mampu meningkatkan fokus dan ketekunan siswa selama pembelajaran berlangsung (Legowo, 2021). Penggunaan aplikasi pembelajaran digital seperti *Zep Quiz* juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Aplikasi tersebut menyediakan sistem evaluasi berbasis permainan yang dilengkapi fitur skor dan leaderboard sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis gamifikasi digital terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung (Lestari & Sunanto, 2025). Selain berbasis teknologi digital, pengelolaan kelas berbasis gamifikasi juga dapat diterapkan melalui media pembelajaran kreatif seperti *scrapbook* edukatif. Media ini memungkinkan siswa menyelesaikan berbagai tugas pembelajaran melalui aktivitas permainan yang disusun secara sistematis. Penggunaan scrapbook sebagai media gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif (Anisa et al., 2022).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil *literature review* terhadap 16 artikel penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi secara konsisten efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik melalui rasa senang, minat, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta motivasi ekstrinsik melalui pemberian poin, *reward*, *badge*, dan *leaderboard*. Media gamifikasi yang digunakan terbagi menjadi dua bentuk utama, yaitu gamifikasi berbasis *online* dan *offline*, yang keduanya sama-sama memberikan dampak positif meskipun melalui mekanisme yang berbeda. Gamifikasi online lebih unggul dalam memberikan umpan balik instan dan visualisasi menarik, sedangkan gamifikasi offline lebih menonjolkan interaksi sosial, kerja sama, dan aktivitas kinestetik yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Selain meningkatkan motivasi belajar secara umum, gamifikasi juga berpengaruh pada perhatian, ketekunan, partisipasi, serta kepercayaan diri siswa. Namun demikian, efektivitas gamifikasi sangat dipengaruhi oleh desain permainan, strategi implementasi, dan kesesuaian

dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi perlu dirancang secara pedagogis agar mampu menghasilkan motivasi belajar yang lebih optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Deplopmnt*. 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anisa., Utomo., & Iyesmaya, D. (2022). Efektivitas pengelolaan kelas berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 55–63.
- Arpiani., Muhammad, H., Rahmadani., & Jaelani, Z. A. (2025). A Sentimental Study of Learning: Does Gamification in Learning Support Elementary School Students' Autonomy. *MADAKO ELEMENTARY School*: 4(2), 245-259.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fatonah, S., & Naemah, Z. (2022). Analisis pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan keliling bangun datar. *JURNAL BASICEDU*: 6(4), 7209-7219. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3455>
- Fauziyaturrosyidah, A. (2021). Metode gamification sebagai solusi fenomena learning loss dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19: A Literatur Review. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 741-753. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8815>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2021). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 114, 106544. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106544>
- Hamdani, A. R., Dahlan, T., Indriani, R., & Karimah, A. A. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 751-763. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252>
- Rasyid, M. R., Amaliah, R., & Indriani, P. (2025). Preferensi Siswa Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 491-503. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.991>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Legowo, Y. A. S. (2022). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13-30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815-826. Retrieved from: <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi/article/view/90>

- Maysyarah, S., Kuswandi, D., & Fadhli. (2025). Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*: 24 (1), 234-245. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.77034>
- Muhammad., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi quizziz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 melayu kota Bima pada mata pelajaran IPAS. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*: 5(2), 752-759. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Mursalin, M., Saputra, E., & Ali, M. (2024). A Literature Review on Gamification as an Interactive Approach in Mathematics Learning for Elementary School Students. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 7(4), 18-23. <https://doi.org/10.33122/ijtmr.v7i4.367>
- Muzayanati, A., Maemonah., & Puspitasari, P. (2022). The Effect of Kahoot Game Application to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes in Math Subjects at Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 11(1), 161-173. Retrieved from: <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/470>
- Prasetyo, R. B., & Meiliasari. (2025). Systematic Literature Review: Gamification as a Strategy to Enhance Motivation in Learning Mathematics. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 9(1), 88–100. <https://doi.org/10.26740/jrpiipm.v9n1.p88-100>
- Putri, R. A., Wibowo, S., & Hidayat, A. (2022). Gamification-based learning media to improve elementary students' learning motivation. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145–156.
- Sadrah, M. Z., Hakim, A., & Mawarni, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 291-320. Retrieved from: <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/29737>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sappaile, B. I. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 172-184. <https://doi.org/10.55849/Sciencetechno.v3i2.1050>
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2022). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (5th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Suparmin, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*: 5 (2), 145-148. Retrieved from: <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/5002/2437>
- Yurisa, P. N., Kamadi, L., & Haeruddin, S. (2022). Gamification learning framework for improving student's learning motivation. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 40–48. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v1i2.285>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>