

## MENGGALI KREATIVITAS GURU SMP DENGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAMIFIKASI: SEBUAH PENDEKATAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

Siti Mardasela<sup>1\*</sup>, Riswandi<sup>2</sup>, Rangga Firdaus<sup>3</sup>

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung<sup>123</sup>

E-mail: [mardasela22@gmail.com](mailto:mardasela22@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi gamifikasi dalam meningkatkan kreativitas guru SMP serta kualitas pembelajaran sebagai pendekatan pembelajaran inovatif. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis 16 artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2023–2026. Artikel diperoleh melalui penelusuran database jurnal nasional dan internasional dengan kriteria relevansi terhadap topik gamifikasi dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan menengah pertama. Analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengidentifikasi tujuan penelitian, metode, serta temuan utama dari setiap artikel. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, minat, keterlibatan, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Meskipun demikian, implementasi gamifikasi masih menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kesiapan guru.

**Kata Kunci:** Gamifikasi; Kreativitas; Pembelajaran; Motivasi Belajar.

### Abstract

*This study aims to analyze the utilization of gamification technology in enhancing junior high school teachers' creativity and improving learning quality as an innovative learning approach. The research method used is a literature review by analyzing 16 scientific articles published between 2023 and 2026. The articles were obtained from national and international journal databases based on their relevance to gamification in junior high school learning. The analysis was conducted using a descriptive qualitative approach by identifying research objectives, methods, and key findings from each article. The results indicate that gamification significantly improves students' learning outcomes, motivation, interest, engagement, and active participation in the learning process. Furthermore, gamification contributes to enhancing teachers' competence and creativity in designing innovative technology-based learning. However, the*

---

*implementation of gamification still faces challenges such as limited technological facilities and teachers' readiness.*

**Keywords:** *Gamification; Creativity; Learning; Learning Motivation.*

---

*Submitted: 2026-03-02. Revision: 2026-03-09. Accepted: 2026-03-19. Publish: 2026-04-01.*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP). Pemanfaatan teknologi tidak lagi hanya sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik (Sulistiyowati & Asriati, 2024). Perubahan tersebut menuntut guru untuk memiliki kreativitas dan inovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa (Hidayah & Hamonangan, 2024). Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga peserta didik kurang aktif, mudah bosan, dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut menuntut guru untuk memiliki kreativitas dan inovasi dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa.

Beberapa tahun terakhir, pemanfaatan teknologi gamifikasi mulai banyak dikaji sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah teknologi gamifikasi. Gamifikasi

merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan papan peringkat ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Mulyani, 2023). Gamifikasi sebagai penggunaan elemen desain permainan pada aktivitas non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar apabila dirancang secara tepat sesuai kebutuhan pengguna (Wahyudi *et al.*, 2025). Selain itu, teori *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa motivasi intrinsik individu dapat berkembang melalui pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial, yang semuanya dapat difasilitasi melalui penerapan gamifikasi dalam pembelajaran (Rohmah & Izzati, 2026).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar. Media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Gamifikasi juga memiliki potensi besar dalam mendukung karakteristik peserta didik generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan permainan interaktif. Elemen

kompetisi, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan rasa percaya diri, keterlibatan emosional, serta kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan retensi memori, pemahaman konsep, serta keterampilan berpikir kritis karena pembelajaran disajikan dalam bentuk pengalaman yang bermakna dan menyenangkan. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan gamifikasi sangat bergantung pada kreativitas guru dalam merancang pembelajaran. Gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik berpotensi hanya berfokus pada hadiah atau kompetisi tanpa meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, sebagian besar kajian lebih menekankan pada pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa, sedangkan pembahasan mengenai peran gamifikasi dalam menggali kreativitas guru sebagai pelaku utama pembelajaran masih terbatas. Padahal, kreativitas guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Guru yang kreatif mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, menyesuaikan strategi dengan kebutuhan peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Elfia et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, sebagian besar kajian masih berfokus pada dampaknya terhadap siswa sebagai subjek pembelajaran. Kajian yang secara

husus menyoroti peran gamifikasi dalam mengembangkan kreativitas guru sebagai perancang pembelajaran masih relatif terbatas. Padahal, kreativitas guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis berbagai penelitian terkait pemanfaatan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran pada jenjang SMP dengan fokus pada kontribusinya terhadap pengembangan kreativitas guru serta implikasinya terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis berbagai penelitian terkait pemanfaatan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap kreativitas guru dan keterlibatan siswa pada jenjang pendidikan SMP. Kajian literatur dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu sehingga diperoleh gambaran komprehensif mengenai perkembangan pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran. Proses kajian literatur dalam penelitian ini mengacu pada tahapan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi artikel.

Proses pencarian artikel dilakukan melalui beberapa database jurnal nasional dan internasional, yaitu Google Scholar, ScienceDirect, dan portal jurnal terindeks

lainnya dengan menggunakan kata kunci gamification in education, gamifikasi dalam pembelajaran, kreativitas guru, serta pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil penelusuran awal diperoleh sebanyak 78 artikel yang berkaitan dengan topik gamifikasi dalam pembelajaran. Selanjutnya proses penyaringan awal dengan menghapus artikel duplikat serta artikel yang tidak relevan dengan fokus penelitian sehingga tersisa 42 artikel. Pada tahap selanjutnya dilakukan proses penilaian kelayakan dengan membaca abstrak dan isi artikel menunjukkan bahwa 26 artikel dieliminasi karena tidak sesuai dengan fokus penelitian, tidak tersedia akses full text, atau tidak berada pada rentang tahun publikasi yang ditetapkan. Berdasarkan proses seleksi tersebut, diperoleh 16 artikel ilmiah yang memenuhi kriteria inklusi dan selanjutnya dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini. Alur seleksi artikel dalam penelitian ini mengikuti tahapan PRISMA yang meliputi proses identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi artikel tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Seleksi Artikel

Kriteria inklusi artikel dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel penelitian empiris yang membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, (2) penelitian pada jenjang pendidikan dasar atau menengah, khususnya SMP, (3) artikel dipublikasikan pada rentang tahun 2023–2026, (4) artikel tersedia dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, (5) artikel dipublikasikan pada jurnal nasional maupun internasional yang terindeks, dan (6) artikel memiliki akses *full text* sehingga dapat dianalisis secara menyeluruh. Sementara itu, artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, artikel duplikat, serta artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi dikeluarkan dari proses analisis.

Tabel 1. Karakteristik Artikel yang Dianalisis

| No | Karakteristik     | Kategori                                      | Jumlah Artikel |
|----|-------------------|-----------------------------------------------|----------------|
| 1  | Tahun Publikasi   | 2023                                          | 1              |
|    |                   | 2024                                          | 2              |
|    |                   | 2025                                          | 11             |
|    |                   | 2026                                          | 2              |
| 2  | Metode Penelitian | Kuantitatif / Quasi Eksperimen                | 5              |
|    |                   | Research and Development (R&D)                | 5              |
|    |                   | Pengabdian kepada Masyarakat                  | 3              |
|    |                   | Penelitian Tindakan Kelas (PTK)               | 1              |
|    |                   | Kualitatif                                    | 1              |
|    |                   | Studi Literatur                               | 1              |
| 3  | Subjek Penelitian | Siswa SMP                                     | 11             |
|    |                   | Guru SMP                                      | 4              |
|    |                   | Tidak menggunakan subjek langsung (literatur) | 1              |

Berdasarkan Tabel karakteristik artikel, sebagian besar penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran dipublikasikan pada tahun 2025 dengan jumlah 11 artikel. Dari segi metode penelitian, pendekatan yang paling banyak digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) serta penelitian kuantitatif atau quasi eksperimen. Sementara itu, sebagian besar penelitian menggunakan siswa SMP sebagai subjek penelitian, sedangkan beberapa penelitian lainnya melibatkan guru SMP melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan pelatihan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran.

Tahapan penelitian meliputi proses identifikasi artikel, seleksi berdasarkan kriteria inklusi, evaluasi isi artikel, serta sintesis temuan penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *thematic analysis* dan sintesis naratif. Proses

analisis dimulai dengan membaca secara menyeluruh artikel yang telah terpilih, kemudian melakukan proses pengkodean untuk mengidentifikasi tema-tema utama dari setiap penelitian. Tema-tema tersebut selanjutnya dikelompokkan berdasarkan fokus kajian, seperti pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar, motivasi dan keterlibatan siswa, pengembangan media pembelajaran, serta kontribusi gamifikasi terhadap kreativitas guru. Hasil pengelompokan tema kemudian disintesis secara naratif untuk mengidentifikasi pola temuan penelitian serta hubungan antara pemanfaatan gamifikasi dan pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran. Hasil sintesis tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan serta memberikan rekomendasi terkait penerapan gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran inovatif di tingkat SMP.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini disajikan melalui analisis terhadap 16 artikel ilmiah terpilih yang membahas penerapan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran. Artikel-artikel tersebut menjadi dasar dalam mengkaji berbagai pendekatan, temuan, serta implikasi terhadap pengembangan kreativitas guru di tingkat SMP.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penelitian terkait gamifikasi dalam pembelajaran SMP menggunakan berbagai pendekatan metodologis, antara lain penelitian kuantitatif, quasi eksperimen, penelitian pengembangan (R&D), penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian kualitatif,

serta kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Subjek penelitian pada artikel yang dianalisis umumnya melibatkan siswa SMP dan guru SMP sebagai pengguna atau pengembang media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Secara umum, temuan dari artikel-artikel tersebut menunjukkan beberapa pola hasil utama. Pertama, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dilaporkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran seperti IPS, matematika, bahasa Indonesia, dan informatika. Kedua, gamifikasi juga menunjukkan peningkatan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam

proses pembelajaran melalui penggunaan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan. Ketiga, beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Keempat, sejumlah penelitian juga melaporkan bahwa pemanfaatan gamifikasi dapat meningkatkan kompetensi serta kreativitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

Tabel 2. Ringkasan Penelitian Pemanfaatan Gamifikasi oleh Guru SMP

| No | Peneliti                       | Tujuan                                                              | Metode                        | Subjek/Sampel                 | Hasil Penelitian                                                                                                                                                                       |
|----|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | (Rahman & Tetep, 2026)         | Menganalisis efektivitas gamifikasi digital pada pembelajaran IPS   | Kuantitatif, quasi eksperimen | 2 kelas SMPN 3 Tarogong Kidul | Penggunaan gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa, <i>joyful learning</i> , dan hasil belajar secara signifikan dibanding pembelajaran konvensional                                |
| 2  | (Ramdhani & Wicaksono, 2025)   | Mengembangkan media gamifikasi IPA untuk meningkatkan minat belajar | R&D ADDIE                     | Siswa kelas VII               | Validasi sangat tinggi (ahli materi 92%, ahli media 91%, guru 93%), minat belajar meningkat dari 65,2 menjadi 87,8, nilai pretest 58,4 naik menjadi 82,4 (N-Gain 0,58 kategori sedang) |
| 3  | (Luthfia <i>et al.</i> , 2025) | Mengetahui pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar IPS           | Kuasi eksperimen              | 70 siswa                      | Nilai posttest kelas eksperimen 85,34 lebih tinggi dari kontrol 73,80, uji t menunjukkan signifikansi 0,000 < 0,05 (pengaruh                                                           |

| No | Peneliti                        | Tujuan                                                | Metode       | Subjek/Sampel  | Hasil Penelitian signifikan)                                                                                                                        |
|----|---------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4  | (Latifah <i>et al.</i> , 2025)  | Menghasilkan media valid, praktis, efektif            | R&D model 4D | 22 siswa       | Validitas 84,7% (sangat valid), kepraktisan siswa 91,4%, guru 97,8%, ketuntasan pembelajaran 81,8% (efektif)                                        |
| 5  | (Asdar <i>et al.</i> , 2025)    | Meningkatkan kompetensi guru                          | Pengabdian   | Guru SMP       | Kompetensi guru meningkat pada pengetahuan, keterampilan, kolaborasi, serta mampu menghasilkan media pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi      |
| 6  | (Jodi <i>et al.</i> , 2025)     | Mengembangkan media gamifikasi sistem komputer        | R&D ADDIE    | Siswa kelas IX | Skor kelayakan rata-rata 91,27% (sangat layak), ahli media 95,83%, ahli materi 92,15%, uji kelompok besar 89,4%, efektif meningkatkan hasil belajar |
| 7  | (Rosaline <i>et al.</i> , 2023) | Mengembangkan media gamifikasi tenses                 | Kualitatif   | Siswa SMP      | Sistem poin, level, dan ranking mampu meningkatkan motivasi belajar mandiri, kompetisi positif, dan keterlibatan siswa dalam belajar bahasa Inggris |
| 8  | (Yulianto <i>et al.</i> , 2025) | Meningkatkan kemampuan guru dalam pendidikan keuangan | Pengabdian   | 65 guru SMP    | Gamifikasi membantu pemahaman konsep keuangan, meningkatkan keterampilan mengajar, dan membuat pembelajaran lebih menarik serta aplikatif           |
| 9  | (Rohati <i>et al.</i> , 2025)   | Meningkatkan motivasi belajar matematika              | Pengabdian   | Guru MGMP      | Guru memahami potensi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi                                                                        |

| No | Peneliti                         | Tujuan                                        | Metode                      | Subjek/Sampel    | Hasil Penelitian                                                                                                                            |
|----|----------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                  |                                               |                             |                  | siswa serta lebih percaya diri menggunakan teknologi                                                                                        |
| 10 | (Gani <i>et al.</i> , 2024)      | Mengevaluasi efektivitas gamifikasi           | Kuantitatif                 | 50 siswa         | Nilai Bahasa Indonesia meningkat dari 76,2 menjadi 84,5 dan Sastra dari 72,8 menjadi 81,3, menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar |
| 11 | (Ningsih <i>et al.</i> , 2025)   | Meningkatkan keterampilan menulis teks berita | Kuasi eksperimen            | Siswa kelas VIII | Nilai pretest 65,27 menjadi 82,53, kontrol 67,33 menjadi 70,93, signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan pengaruh signifikan                 |
| 12 | (Bilqisti & Sumardi, 2025)       | Meningkatkan minat dan pemahaman              | PTK                         | Siswa kelas VIII | Motivasi, partisipasi aktif, antusiasme, dan nilai siswa meningkat pada setiap siklus pembelajaran                                          |
| 13 | (Fariski <i>et al.</i> , 2025)   | Mengembangkan media motivasi belajar          | Development Design Thinking | Siswa SMP        | Media meningkatkan motivasi belajar berdasarkan hasil pretest–posttest dan respon positif siswa                                             |
| 14 | (Perkasa <i>et al.</i> , 2025)   | Meningkatkan motivasi belajar                 | Studi literatur             | —                | Mind mapping meningkatkan pemahaman, daya ingat, motivasi, serta manajemen waktu belajar siswa                                              |
| 15 | (Indrianti <i>et al.</i> , 2025) | Merancang media pembelajaran                  | R&D MDLC                    | Siswa SMP        | Validitas 0,82 (valid), praktikalitas 0,89 (sangat tinggi), efektivitas 0,84 (tinggi)                                                       |
| 16 | (Haryati <i>et al.</i> , 2024)   | Mengembangkan media informatika               | R&D Hannafin & Peck         | Siswa SMP        | Validitas 0,76, praktikalitas 0,83, efektivitas 0,77, media berkontribusi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa                     |

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian menunjukkan adanya dampak positif penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, baik terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi siswa, maupun pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

## **Pembahasan**

Hasil analisis terhadap 16 artikel menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Salah satu temuan utama adalah peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan gamifikasi. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan karena gamifikasi menghadirkan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan sistem poin yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Deterding, gamifikasi merupakan penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Dari aspek peningkatan hasil belajar siswa, penelitian Rahman & Tetep (2026) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (*joyful learning*) sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Luthfia *et al.* (2025) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta penelitian (Putra *et al.*, 2023; Putra & Yanti, 2025) yang menunjukkan peningkatan nilai akademik secara nyata setelah penerapan gamifikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi sebagai strategi pembelajaran efektif dalam meningkatkan capaian kognitif siswa pada berbagai mata pelajaran.

Selain peningkatan hasil belajar, beberapa penelitian juga menyoroti pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian Ramdhani & Wicaksono (2025) menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang cukup tinggi setelah penggunaan media gamifikasi IPA. Penelitian Rosaline *et al.* (2023) juga menemukan bahwa penggunaan sistem poin, level, dan peringkat mampu meningkatkan

motivasi belajar mandiri serta menciptakan kompetisi positif di antara siswa. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Bilqisti & Sumardi (2025) dan Fariski *et al.* (2025) yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, serta respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi. Motivasi belajar yang meningkat tersebut berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari aspek pengembangan media pembelajaran, penelitian (Putra & Idrus, 2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Media yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang efektif, terutama dalam pembelajaran berbasis teknologi yang menuntut interaktivitas dan pengalaman belajar yang menarik.

Selain berdampak pada siswa, penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi dan kreativitas guru. Penelitian Asdar *et al.* (2025), Yulianto *et al.* (2025) dan Rohati *et al.* (2025) menunjukkan bahwa pelatihan dan penerapan gamifikasi mampu meningkatkan pengetahuan teknologi guru, keterampilan mengajar, kemampuan kolaborasi, serta kepercayaan diri dalam merancang pembelajaran inovatif. Guru menjadi lebih

kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran serta strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi salah satu sarana pengembangan profesional guru di era digital.

Namun demikian, hasil analisis juga menunjukkan beberapa keterbatasan dalam penelitian-penelitian tersebut. Pertama, sebagian besar penelitian dilakukan dalam skala sampel yang terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu dikaji lebih lanjut. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat menyebabkan dampak jangka panjang penerapan gamifikasi belum dapat diketahui secara menyeluruh. Ketiga, terdapat kendala pada aspek fasilitas teknologi dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan gamifikasi, terutama di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana prasarana. Keempat, sebagian penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa tanpa mengeksplorasi secara mendalam pengaruh gamifikasi terhadap kreativitas guru sebagai variabel utama penelitian.

Di sisi lain, penelitian-penelitian yang dianalisis memiliki sejumlah kelebihan. Metode penelitian yang beragam memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang tervalidasi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diimplementasikan secara praktis di kelas. Selain itu, konsistensi temuan yang menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa menjadi bukti empiris bahwa gamifikasi merupakan pendekatan

pembelajaran yang potensial dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Implikasi yang dapat diambil dari hasil kajian ini cukup luas. Pertama, gamifikasi dapat digunakan sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Guru dapat memanfaatkan unsur permainan seperti poin, level, tantangan, penghargaan, serta sistem kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kedua, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi secara optimal. Ketiga, sekolah dan pemerintah perlu menyediakan dukungan fasilitas teknologi yang memadai agar implementasi gamifikasi dapat berjalan efektif. Keempat, gamifikasi dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran lain seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, maupun pendekatan visual untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai teori dan pendapat para ahli. Deterding menyatakan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan elemen desain permainan dalam situasi nonpermainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Pendapat ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Kapp juga menjelaskan bahwa gamifikasi dalam pendidikan mampu meningkatkan retensi pengetahuan, keterlibatan siswa, serta pengalaman belajar

yang bermakna melalui unsur tantangan, umpan balik, dan penghargaan. Selain itu, teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman aktif dan interaksi akan lebih efektif dalam membangun pengetahuan siswa, sehingga penggunaan gamifikasi sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang berpusat pada siswa.

Pendapat lain dari para ahli pendidikan juga menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mendorong kreativitas guru karena guru dituntut untuk merancang pengalaman belajar yang inovatif sesuai kebutuhan peserta didik di era digital. Kreativitas guru muncul ketika guru mampu mengkombinasikan teknologi, strategi pembelajaran, serta karakteristik peserta didik dalam suatu desain pembelajaran yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, gamifikasi tidak hanya berperan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus bagi guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendorong kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Dengan dukungan pelatihan, fasilitas teknologi yang memadai, serta integrasi dengan berbagai model pembelajaran inovatif, gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

## KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran pada jenjang SMP menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, minat, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga mendukung pemahaman materi secara lebih efektif. Selain itu, gamifikasi juga berkontribusi dalam mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan media serta strategi pembelajaran yang lebih inovatif berbasis teknologi.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi masih menghadapi beberapa keterbatasan, seperti ketersediaan fasilitas teknologi dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan berupa peningkatan kompetensi guru serta penyediaan sarana pembelajaran yang memadai agar pemanfaatan gamifikasi dapat diimplementasikan secara lebih optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asdar, Rahman, M. S., & Tasni, S. (2025). Penguatan Kompetensi Guru Smp Melalui Pelatihan Gamifikasi Media Pembelajaran Manipulatif Untuk Mendukung Joyful Learning. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4, 177–185.  
<https://doi.org/10.35580/jhp2m.v4i2.9747>
- Bilqisti, P., & Sumardi, A. (2025). Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Bahasa Inggris Melalui Gamifikasi: Studi Pada Siswa Kelas Viii Smp. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2025 FIP UMJ E-*, 3371–3380.
- Elfia, N., Zakir, S., Supriadi, & Efriyanti, L. (2025). Perancangan Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di Sman 1 Rao Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(2), 442–452.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3661>
- Fariski, A. I., Kurniawan, B., Rahayu, L. Z., & Naufal, M. (2025). Pengembangan Media Gamifikasi Do Or Learn Card Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Peserta Didik Kelas 8d Smp Laboratorium Um Aulia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 521–534.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25846>
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga. *JNANALOKA*, 6(1), 63–74.  
<https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2024.v5-no2-63-74>
- Haryati, L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas Vii Menggunakan Adobe Captivate. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 291–299.

- <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2371>  
Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. (2024). Kesadaran Digital Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 12–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1810>
- Indrianti, Z., Darmawati, G., Yuspita, Y. E., & Annas, F. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Prakarya Kelas Vii Menggunakan Google Sites. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 61–69. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2453>
- Jodi, K., Herwanto, H. W., & Wardhani, E. R. (2025). Flashcard Punch Game Berbasis Gamifikasi Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Materi Sistem Komputer Kelas Ix Smp. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 10(3), 2603–2613. <https://doi.org/10.29100/jipi.v10i3.8044>
- Latifah, Z., Ansori, H., & Sari, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Untuk Smp/Mts Kelas Viii. *JURMADIKTA*, 5(3), 13–23. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v5i3.3180>
- Luthfia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 236 Jakarta. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3, 1–22. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19985>
- Mulyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas Srimuliyani. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Ningsih, D. S., Saputra, E., & Rambe, R. N. (2025). Pengaruh Metode Gamifikasi Berbasis Quizizz Terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita Siswa Kelas Viii Smp Swasta Triana Deli Serdang. *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)*, 2(2), 33–44.
- Perkasa, M. D., Wardani, S. I., Masithoh, A., Rahmi, H. M., & Latif, P. N. (2025). Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Mind Mapping Dalam Manumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(2), 420–428. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3624>
- Putra, Y. I., & Idrus, A. (2026). Enhancing Work Readiness Through Technopreneurship and Digital Literacy: A Study of Information Technology Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(2), 339–349. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i2.14411>
- Putra, Y. I., Kusmana, A., & Fitrah, Y. (2023). Falsifikasi sebagai pedoman Memahami Informasi di Media Sosial secara Objektif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 289–295. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1515>
- Putra, Y. I., & Yanti, F. (2025). Pengembangan Modul Berbantuan Augmented Reality Pada mata pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Muara Bungo. *JURNAL KEILMUAN TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TERPADU*, 1(1).
- Rahman, F. A., & Tetep. (2026).

- Pemanfaatan Media Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Joyful Learning Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 3 Tarogong Kidul. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 177–182.
- Ramdhani, M., & Wicaksono, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Muhammadiyah Cipanas. *Jurnal Multidisiplin Teknik, Sains, Pendidikan Dan Teknologi*, 2(2), 168–170.  
<https://doi.org/10.62671/suliwa.v2i2.90>
- Rohati, Wulandari, B. A., Sabil, H., Mardiah, R., Pasaribu, F. T., Ramalisa, Y., & Fauzan, M. (2025). Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Gamifikasi: Pelatihan bagi Guru SMP dalam Penggunaan Aplikasi Edukatif. *Jiptek : Jurnal Pengabdian Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 3(1), 23–28.  
<https://doi.org/10.62527/jiptek.3.1.29>
- Rohmah, I. H., & Izzati, U. A. (2026). Analisis Dinamika Motivasi Kerja pada Guru Non-Formal dalam Perspektif Self-Determination Theory : A Systematic Literature Review. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 21(1), 153–164.  
<https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.15732>
- Rosaline, N., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses Untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP. *Jurnal Desain*, 10(3), 539–549.  
<http://dx.doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan belajar di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(1), 75–86.
- Wahyudi, A. A., Fauzi, I. J., & Kumara, H. A. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Wahana Pendidikan*, 12(1), 109–122.
- Yulianto, A., Pramono, S. E., & Wijaya, A. P. (2025). Penguatan Financial Knowledge Berbasis Gamifikasi sebagai Inovasi Pembelajaran Guru SMP di Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 1754–1760.  
<https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.684>