



Gamifikasi dalam Manajemen Kelas: Analisis Kepustakaan terhadap Efektivitas dan Keterlibatan Siswa

Rohana

Institut Agama Islam (IAI) Ar-Risalah Indragiri Hilir, Riau, Indonesia

Email Korespondensi: sintamauliana17@gmail.com

Article received: 06 April 2025, Review process: 13 April 2025

Article Accepted: 23 Mei 2025, Article published: 30 Mei 2025

ABSTRACT

Gamification is an innovative strategy that is starting to be adopted in education to create a fun and participatory classroom atmosphere. This study aims to analyze the effectiveness and student engagement in gamification-based classroom management through a literature study approach. Data were collected from 28 scientific articles in the last ten years relevant to the variables of effectiveness and engagement, then analyzed using content analysis techniques. The results showed that most of the literature placed gamification in the categories of high effectiveness (64.3%) and high engagement (75%), signaling the significant potential of this strategy in improving classroom dynamics. Nonetheless, limitations emerged in the inequality of technology access and gamification design that is not inclusive of all types of students. Therefore, it is recommended that future research should combine the literature and field approaches to get a fuller picture of gamification implementation in classroom management.

Keywords: *Gamification, Classroom Management, Student Engagement, Effectiveness*

ABSTRAK

Gamifikasi merupakan strategi inovatif yang mulai diadopsi dalam dunia pendidikan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan partisipatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas dan keterlibatan siswa dalam manajemen kelas berbasis gamifikasi melalui pendekatan studi kepustakaan. Data dikumpulkan dari 28 artikel ilmiah dalam sepuluh tahun terakhir yang relevan dengan variabel efektivitas dan keterlibatan, kemudian dianalisis menggunakan teknik content analysis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar literatur menempatkan gamifikasi pada kategori efektivitas tinggi (64,3%) dan keterlibatan tinggi (75%), menandakan potensi signifikan dari strategi ini dalam meningkatkan dinamika kelas. Meskipun demikian, keterbatasan muncul pada ketimpangan akses teknologi dan desain gamifikasi yang belum inklusif terhadap semua tipe siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk memadukan pendekatan pustaka dan lapangan agar mendapatkan gambaran yang lebih utuh terhadap implementasi gamifikasi dalam pengelolaan kelas.

Kata Kunci: Gamifikasi, Manajemen Kelas, Keterlibatan Siswa, Efektivitas

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan modern proses pembelajaran dituntut untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana yang menarik dan membangun keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan yang muncul sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut adalah *gamifikasi*, yakni penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan ke dalam konteks non permainan. Strategi ini semakin mendapat perhatian dalam pengelolaan kelas karena dianggap mampu menumbuhkan motivasi *intrinsik* serta meningkatkan kontrol kelas melalui metode yang menyenangkan. Tantangan seperti kejenuhan belajar, rendahnya partisipasi siswa, dan dominasi pembelajaran daring menjadikan *gamifikasi* sebagai alternatif yang menjanjikan (Seaborn & Fels, 2015)

Penerapan *gamifikasi* dalam konteks manajemen kelas mulai banyak diadopsi, terutama pada pendidikan dasar dan menengah, seiring dengan meningkatnya akses terhadap teknologi pendidikan. Elemen-elemen permainan yang dimasukkan dalam praktik mengajar tidak hanya bertujuan memperkuat pemahaman materi, tetapi juga membentuk sistem kontrol dan penguatan positif dalam pengelolaan perilaku siswa. Beberapa penelitian, seperti oleh Kapp (2012) dan Landers (2014), menunjukkan bahwa integrasi *gamifikasi* dapat memfasilitasi keterlibatan yang lebih aktif serta meningkatkan suasana kelas yang suportif. Namun demikian, dalam konteks Indonesia, pendekatan ini masih sering kali diposisikan sebagai variasi metode pembelajaran daripada sebagai bagian integral dari strategi manajemen kelas.

Meskipun hasil-hasil penelitian terdahulu menyebutkan potensi *gamifikasi* dalam meningkatkan motivasi dan performa siswa, ada celah kajian yang belum banyak dieksplorasi secara mendalam, terutama terkait implementasinya dalam sistem manajemen kelas jangka panjang. Banyak studi hanya menyoroti pengaruh *gamifikasi* terhadap hasil akademik atau keterlibatan belajar dalam skala terbatas. Studi Hamari et al. (2014) serta Subhash dan Cudney (2018), misalnya, berfokus pada aspek teknis dan psikologis penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran, namun belum secara menyeluruh mengkaji dampaknya terhadap pengelolaan kelas sebagai suatu sistem sosial-pedagogis yang kompleks.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *gamifikasi* dalam pengelolaan kelas dan bagaimana pendekatan ini dapat mendorong keterlibatan siswa melalui kajian pustaka. Dengan menggunakan metode studi kepustakaan, artikel ini menganalisis literatur akademik dalam satu dekade terakhir guna merumuskan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara strategi *gamifikasi* dan keberhasilan manajemen kelas. Pertanyaan utama dalam kajian ini adalah: Bagaimana kontribusi *gamifikasi* dalam meningkatkan efektivitas manajemen kelas dan keterlibatan siswa? Adapun hipotesis yang dirumuskan adalah bahwa *gamifikasi* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan, dan iklim belajar yang kondusif dalam manajemen kelas.

Dengan menganalisis berbagai hasil penelitian yang relevan, studi ini diharapkan dapat memperkaya diskursus akademik mengenai inovasi manajemen

kelas dan memberikan dasar konseptual bagi pengembangan model pengajaran yang lebih adaptif. Selain itu, artikel ini juga bertujuan menyusun kerangka evaluatif terhadap efektivitas gamifikasi dari perspektif manajemen kelas, bukan hanya pembelajaran. Hal ini penting agar gamifikasi tidak dipahami sebatas metode pengajaran berbasis teknologi, tetapi sebagai pendekatan sistemik yang mampu menjawab tantangan keterlibatan siswa di era digital (Toda et al., 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (library research) yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis dua variabel utama, yaitu efektivitas manajemen kelas dan keterlibatan siswa dalam konteks penggunaan gamifikasi. Subjek penelitian bukan berupa individu, melainkan dokumen dan literatur ilmiah relevan yang dipublikasikan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir (2014–2024), khususnya yang bersumber dari jurnal-jurnal pendidikan, artikel ilmiah internasional bereputasi, dan prosiding akademik. Instrumen penelitian berupa lembar telaah literatur yang disusun berdasarkan indikator keterlibatan siswa dan prinsip-prinsip manajemen kelas. Desain penelitian bersifat deskriptif-analitis dengan penekanan pada telaah konseptual dan sintesis temuan empiris dari studi terdahulu. Data dikumpulkan melalui penelusuran basis data daring seperti Google Scholar, Scopus, dan ScienceDirect. Teknik analisis data yang digunakan adalah content analysis dengan tahapan reduksi data, kategorisasi tematik, dan interpretasi kritis terhadap temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dari 28 artikel ilmiah yang ditelaah menunjukkan bahwa sebagian besar studi menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam manajemen kelas memberikan dampak yang tinggi terhadap efektivitas pembelajaran. Berdasarkan kategori yang digunakan, sebanyak 18 artikel (64,3%) termasuk dalam kategori *efektivitas tinggi*. Hal ini menunjukkan bahwa strategi manajemen kelas berbasis gamifikasi secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap keteraturan, kedisiplinan, serta pencapaian tujuan pembelajaran.

Di sisi lain, terdapat 7 artikel (25%) yang menempatkan gamifikasi pada level *efektivitas sedang*, dengan penekanan bahwa efektivitas gamifikasi dipengaruhi oleh desain implementasi, karakter siswa, dan dukungan infrastruktur teknologi. Sementara itu, hanya 2 artikel (7,1%) yang mengategorikan efektivitas gamifikasi dalam manajemen kelas sebagai rendah. Artikel-artikel ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan guru dan kurikulum yang adaptif sebagai syarat keberhasilan penerapan strategi gamifikasi.

Dalam hal keterlibatan siswa, hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki kontribusi yang sangat signifikan. Sebanyak 21 artikel (75%) menyebutkan bahwa keterlibatan siswa berada pada tingkat *tinggi* ketika elemen-elemen permainan diterapkan secara konsisten dalam pengelolaan kelas. Artikel-artikel ini melaporkan bahwa penggunaan leaderboard, sistem reward, dan

tantangan interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa.

Lima artikel (17,9%) menempatkan keterlibatan siswa pada kategori *sedang*, dengan alasan bahwa elemen permainan hanya berdampak pada sebagian siswa dan kurang efektif untuk tipe pembelajar introver. Satu artikel (3,6%) menunjukkan tingkat keterlibatan yang *rendah*, biasanya terjadi pada konteks kelas yang memiliki kendala teknis atau ketimpangan akses teknologi antar siswa.

Uji asumsi dalam kajian ini menunjukkan bahwa terdapat konsistensi dalam penggunaan instrumen dan metodologi penelitian pada mayoritas artikel, dengan sebagian besar menggunakan pendekatan kualitatif atau eksperimen. Seluruh artikel menggunakan parameter serupa seperti frekuensi partisipasi, keterlibatan emosional, dan kendali guru dalam manajemen kelas. Hal ini menunjukkan bahwa secara metodologis, kesimpulan dari kajian ini dapat dikatakan homogen dan dapat dijadikan dasar untuk rekomendasi praktis.

Secara keseluruhan, hipotesis dalam studi ini terbukti, yakni gamifikasi secara signifikan berkontribusi pada peningkatan efektivitas manajemen kelas dan keterlibatan siswa. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pedagogis, khususnya dalam mendorong interaksi yang lebih aktif dan menyenangkan di kelas.

Pembahasan

Penguatan Strategi Manajemen Kelas melalui Gamifikasi

Temuan penelitian ini mempertegas bahwa gamifikasi memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat manajemen kelas yang efektif. Sebagaimana dikemukakan oleh Mekler et al. (2017), elemen permainan dapat memperkuat persepsi kontrol guru terhadap dinamika kelas, tanpa harus mengandalkan metode koersif atau pendekatan otoriter. Gamifikasi bekerja sebagai sistem penguatan positif yang mengedepankan insentif dibandingkan hukuman.

Salah satu kunci keberhasilan gamifikasi adalah kesesuaian antara desain permainan dengan tujuan instruksional. Liu et al. (2020) menunjukkan bahwa guru yang mampu menyelaraskan antara elemen game dan target pembelajaran akan lebih mudah menciptakan suasana belajar yang terstruktur, interaktif, dan kondusif. Strategi ini juga membantu mengurangi kejenuhan siswa terhadap rutinitas pembelajaran konvensional.

Namun, temuan juga memperlihatkan bahwa tidak semua penerapan gamifikasi menghasilkan dampak positif. Hanus dan Fox (2015) mengingatkan bahwa jika elemen permainan diterapkan secara berlebihan atau tanpa relevansi yang kuat terhadap materi ajar, maka motivasi intrinsik siswa justru bisa menurun. Oleh karena itu, desain gamifikasi harus mempertimbangkan konteks, usia, dan tingkat kesiapan peserta didik.

Kesiapan teknologi menjadi faktor penentu dalam keberhasilan gamifikasi. Dichev dan Dicheva (2017) mencatat bahwa keberhasilan strategi ini sangat tergantung pada dukungan infrastruktur, baik dari sisi perangkat maupun

pelatihan guru. Sekolah dengan keterbatasan akses teknologi cenderung mengalami hambatan dalam mengoptimalkan potensi gamifikasi.

Selain dukungan teknis, penguatan kapasitas guru juga menjadi komponen penting dalam manajemen kelas berbasis gamifikasi. Guru perlu memahami psikologi pembelajaran berbasis reward, serta keterampilan merancang sistem permainan yang adil, inklusif, dan mendorong partisipasi kolektif.

Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi bagian integral dari manajemen kelas yang holistik, bukan sekadar metode pelengkap. Jika dirancang dengan matang dan sesuai konteks, gamifikasi mampu mengubah peran guru dari pengendali kelas menjadi fasilitator pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Dinamika Keterlibatan Siswa dalam Sistem Gamifikasi

Keterlibatan siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan utama dari penggunaan gamifikasi dalam manajemen kelas. Nah et al. (2014) mengemukakan bahwa elemen kompetitif seperti leaderboard, poin, dan badge menciptakan pengalaman emosional yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dapat digenjut melalui mekanisme yang menyenangkan.

Tidak hanya mendorong keterlibatan kognitif, gamifikasi juga menciptakan ruang aman untuk eksplorasi. Zainuddin et al. (2020) menjelaskan bahwa feedback instan yang ditawarkan oleh elemen permainan meningkatkan efikasi diri siswa, yaitu keyakinan mereka untuk bisa belajar dan berkembang. Hal ini sangat krusial dalam membangun keberanian untuk berpartisipasi.

Meski demikian, tidak semua siswa merespons positif terhadap pendekatan gamifikatif. Toda et al. (2021) menemukan bahwa siswa dengan kepribadian introver atau yang mengalami kecemasan sosial cenderung tidak nyaman dengan permainan kompetitif. Hal ini menunjukkan perlunya desain gamifikasi yang sensitif terhadap karakter siswa.

Studi oleh Koivisto dan Hamari (2019) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan ketika gamifikasi dirancang secara personalisasi, yakni disesuaikan dengan gaya belajar dan preferensi individu. Model seperti ini lebih efektif daripada model generik yang seragam untuk semua siswa.

Gamifikasi juga memiliki peran penting dalam membentuk keterlibatan sosial siswa. Ketika diterapkan secara kolaboratif, sistem gamifikasi dapat mendorong kerja tim, solidaritas, dan komunikasi antarsiswa, yang semuanya mendukung terciptanya iklim kelas yang sehat dan suportif.

Namun, penting dicatat bahwa keberhasilan tersebut tidak terjadi secara instan. López-Belmonte et al. (2021) menekankan bahwa konsistensi dalam penggunaan gamifikasi menjadi kunci. Jika gamifikasi hanya digunakan sesekali tanpa strategi lanjutan, maka efek positifnya akan memudar dan tidak berdampak jangka panjang.

Implikasi dan Rekomendasi Penerapan Gamifikasi

Dari perspektif implementasi, gamifikasi memerlukan perencanaan yang matang dan pemahaman mendalam dari pihak pendidik. Keberhasilan gamifikasi bukan terletak pada banyaknya elemen permainan yang digunakan, melainkan pada relevansi dan integrasinya dengan proses pembelajaran dan pengelolaan kelas. Guru harus menjadi desainer pembelajaran yang mampu menyesuaikan elemen gamifikasi dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Hal ini membutuhkan pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan, agar gamifikasi tidak hanya menjadi tren sesaat, melainkan menjadi strategi pedagogis jangka panjang.

Salah satu rekomendasi penting adalah mengembangkan kerangka kerja gamifikasi yang adaptif. Ini mencakup sistem reward yang adil, indikator keterlibatan yang terukur, serta ruang refleksi bagi siswa untuk mengevaluasi proses belajar mereka secara mandiri. Pendekatan semacam ini diyakini lebih mendalam daripada sekadar pemberian poin dan hadiah.

Selain itu, institusi pendidikan perlu mendukung dengan kebijakan yang memfasilitasi pemanfaatan teknologi pendidikan, khususnya pada sekolah-sekolah di wilayah tertinggal. Tanpa dukungan kebijakan dan anggaran, gamifikasi hanya akan efektif di sekolah-sekolah dengan sumber daya tinggi.

Lebih jauh lagi, pengembangan platform gamifikasi lokal yang sesuai dengan budaya belajar Indonesia juga menjadi kebutuhan mendesak. Penggunaan aplikasi buatan luar negeri sering kali tidak sesuai dengan konteks lokal dan berpotensi mengurangi relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akhirnya, keberhasilan gamifikasi sebagai strategi manajemen kelas sangat tergantung pada kemauan guru untuk terus berinovasi dan belajar dari praktik terbaik yang telah diuji secara akademik. Oleh karena itu, kolaborasi antara peneliti, praktisi pendidikan, dan pengembang teknologi menjadi langkah strategis dalam mendorong transformasi pembelajaran berbasis gamifikasi di masa depan.

SIMPULAN

Kesimpulan, gamifikasi terbukti memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas manajemen kelas dan keterlibatan siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh dominasi kategori efektivitas dan keterlibatan tinggi dalam literatur yang dianalisis. Strategi ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, termotivasi, dan terstruktur, terutama ketika dirancang secara adaptif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mengandalkan kajian kepustakaan tanpa verifikasi langsung melalui data empiris lapangan, sehingga tidak dapat mengukur dampak jangka panjang dari implementasi gamifikasi dalam konteks kelas nyata. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mengombinasikan pendekatan pustaka dengan studi lapangan berbasis eksperimen atau observasi langsung, serta memperluas fokus pada faktor-faktor moderasi seperti perbedaan usia, gaya belajar, dan kesiapan teknologi di lingkungan sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Liu, Y., Li, H., & Santhanam, R. (2020). Digital games and beyond: What happens when learners compete? *MIS Quarterly*, 44(1), 231-260.
- López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Fuentes-Cabrera, A., & Parra-González, M. E. (2021). Evaluating activation and absence of negative effect in higher education students: Gamification and flipped learning approaches. *Education and Information Technologies*, 26(6), 6703-6725.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525-534.
- Nah, F. F.-H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of education: A review of literature. *Lecture Notes in Computer Science*, 8527, 401-409.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192-206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Toda, A. M., Valle, P. H., Isotani, S., et al. (2021). Planning gamification strategies based on user preferences: Mapping guidelines and dimensions. *Education and Information Technologies*, 26(1), 293-319.
- Toda, A. M., Valle, P. H. M., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. *Communications in*

Computer and Information Science, 1005, 143–156.

https://doi.org/10.1007/978-3-030-15130-0_11

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student engagement and academic performance: An empirical study. *Computers & Education*, 145, 103729