

Studi Literatur: Analisis Jenis, Manfaat, dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar

Literature Review: Analysis of Types, Benefits, and Implementation of Gamification-Based Learning Media in Enhancing Primary School Students' Interest and Engagement

Nina Kumalasari¹, Rizqina Anjarwati², Elisa Novita Fiky Megantari³, Restu Prayitno Saputra⁴,
Sandi Septian Alfareza⁵, Taufik Muhtarom⁶

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

*e-mail: nina.kumalasari15@gmail.com¹, rizqinaanjarwati1808@gmail.com², elisanovitafikymegantari@gmail.com³,
restuprayitnosaputra@gmail.com⁴, alfarezasandi@gmail.com⁵, taufikmuhtarom@upy.ac.id⁶

Received: 22.07.2026	Revise: 14.08.2026	Accepted: 22.08.2026	Available online: 05.09.2026
-------------------------	-----------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: *The goal of this research is to examine the kinds, advantages, and application of gamification-based learning media in increasing elementary school children's engagement and engagement in the classroom. A Systematic Literature Review (SLR) with a qualitative descriptive methodology is the method employed. The Google Scholar database was used to find scientific publications covering the publication years 2020–2025. The article selection process, which yielded 20 articles out of the first 520 that satisfied the requirements for analysis, was carried out methodically using the steps of identification, screening, eligibility, and inclusion. Data analysis methods included data reduction, data presentation, and drawing conclusions by categorizing results according to the types, benefits, and implementation of gamification-based learning media. Gamified media has shown to be beneficial in boosting students' interest, motivation, engagement, participation, and learning outcomes because the learning process becomes more engaging, interactive, and fun. In the interim, gamification media is implemented through organized planning, execution, and evaluation phases, employing digital resources and the teacher's function as a facilitator. As a result, learning materials based on gamification are successful at increasing elementary school children's engagement and participation in learning.*

Keywords: *Gamification, Instructional Media, Interest in Learning, Student Participation, Elementary School.*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengkaji jenis, keunggulan, dan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak-anak sekolah dasar di kelas. Metode yang digunakan adalah Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR) dengan metodologi deskriptif kualitatif. Basis data *Google Scholar* digunakan untuk menemukan publikasi ilmiah yang mencakup tahun publikasi 2020–2025. Proses seleksi artikel, yang menghasilkan 20 artikel dari 520 artikel pertama yang memenuhi persyaratan analisis, dilakukan secara metodis menggunakan langkah-langkah identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Metode analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan mengkategorikan hasil menurut jenis, manfaat, dan implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi. Media gamifikasi terbukti bermanfaat dalam meningkatkan minat, motivasi, keterlibatan, partisipasi, dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Sementara itu, media gamifikasi diimplementasikan melalui fase perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terorganisir, dengan menggunakan sumber daya digital dan fungsi guru sebagai fasilitator. Hasilnya, materi pembelajaran berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak-anak sekolah dasar dalam pembelajaran.

Kata kunci: Gamifikasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Partisipasi Siswa, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan langkah penting dalam pengembangan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional siswa (Nastiti dkk., 2025). Pada tahap ini, pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan penguasaan mata pelajaran serta mendorong antusiasme siswa dalam belajar dan

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat dan keterlibatan anak-anak sekolah dasar masih sangat minim. Siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran sebagai akibat dari pembelajaran yang cenderung berulang, kurang variasi, dan masih sangat dipengaruhi oleh metodologi yang berpusat pada guru (Celine Widyaningrum Kusumawardani et al., 2025). Beberapa inovasi dalam media pembelajaran sedang dikembangkan sebagai respons terhadap kesulitan-kesulitan ini, serta kemajuan dalam teknologi pendidikan. Gamifikasi adalah strategi yang kini umum digunakan. Gamifikasi menggunakan komponen permainan—seperti poin, level, tantangan, dan hadiah—dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa (Deterding & Dixon, 2020). Diperkirakan bahwa metode ini mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

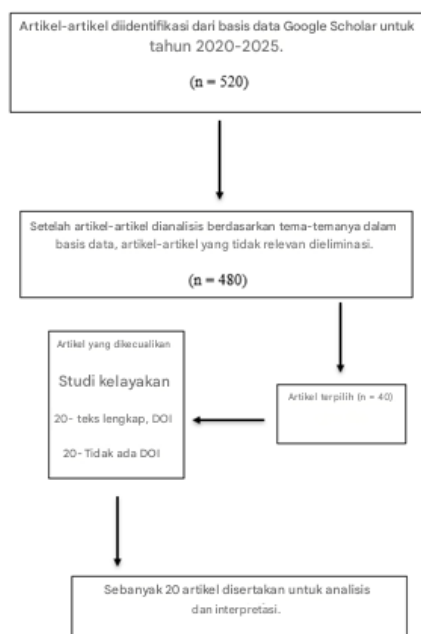
Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa untuk belajar. Menurut (Verhoeven dkk., 2020) gamifikasi berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh secara kognitif, emosional, dan perilaku. Lebih lanjut, (Harjuno dkk., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil serupa menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan peluang belajar yang lebih merangsang dan menantang (Philosophy dkk., 2024). Dua elemen penting dari pembelajaran yang efektif adalah keinginan siswa untuk belajar dan keterlibatan. Keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran tercermin dalam partisipasi aktif mereka, dan tingkat minat mereka yang tinggi dalam belajar memotivasi mereka untuk lebih memperhatikan dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran (De Bruijn-Smolters & Prinsen, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mampu mendorong partisipasi siswa secara maksimal. Sehubungan dengan hal ini, materi pembelajaran berbasis gamifikasi tampaknya menjadi pilihan yang tepat untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Sailer & Homner, 2020).

Namun, studi tentang gamifikasi masih menunjukkan perbedaan dalam jenis media yang digunakan, keuntungan yang diperoleh, dan metode implementasi dalam pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (Ilie et al., 2020). Selain itu, masih sedikit penelitian yang secara sistematis menggabungkan temuan-temuan yang berbeda ini. Karena alasan ini, metodologi Tinjauan Literatur Sistematis (SLR) harus digunakan dalam studi menyeluruh untuk meneliti jenis, keuntungan, dan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa sekolah dasar (Bardach & Klassen, 2020). Studi ini bertujuan untuk secara sistematis meneliti literatur yang relevan untuk mendapatkan pengetahuan yang mendalam tentang media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti yang ditunjukkan dalam pembahasan di atas. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis terhadap terciptanya inovasi pembelajaran yang lebih sukses, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

2. METODE

Teknik Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR) digunakan dalam penelitian ini, yang mengadopsi metodologi kualitatif deskriptif. Tinjauan pustaka adalah metode untuk mengumpulkan berbagai data dan referensi yang berkaitan dengan subjek penelitian serta untuk menemukan kesimpulan dari penelitian sebelumnya. Tujuan strategi ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan menyeluruh yang didukung oleh literatur yang ada (Zamiri & Esmaeili, 2024). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meneliti bentuk, keunggulan, dan aplikasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak-anak sekolah dasar. Sumber data dikumpulkan dari makalah ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020 dan 2025 menggunakan kata kunci seperti sekolah dasar, keterlibatan siswa, minat belajar, media pembelajaran, dan gamifikasi dalam basis data Google Scholar. Setelah informasi terkumpul, peneliti akan menganalisis hasil yang diperoleh, mengidentifikasi pola-pola yang tampak, dan memahami cara penerapan topik tersebut. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada penjelasan lebih lanjut mengenai bentuk, keunggulan, dan

aplikasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak-anak sekolah dasar.



Penerapan kriteria inklusi dan eksklusi dilakukan untuk mengupayakan bahwa artikel yang dikaji selaras dan memiliki kualitas yang sesuai guna memenuhi tujuan penelitian. Adapun kriteria inklusi yang digunakan yaitu:

1. Artikel yang dipublikasikan mulai tahun 2020 sampai 2025 guna memastikan data terkini
2. Artikel selaras dengan pokok pembahasan penelitian mengenai bentuk, keunggulan, dan aplikasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak-anak sekolah dasar.

Kriteria eksklusi diterapkan untuk menyaring artikel yang kurang relevan yang meliputi:

1. Artikel dipublikasikan sebelum tahun 2020;
2. Jurnal penelitian atau karya ilmiah di luar topik penelitian. Kata kunci yang digunakan gamifikasi, media pembelajaran, minat belajar, partisipasi siswa, sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Mendorong Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran di Tingkat Sekolah Dasar

Tabel 1. Artikel Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Nama	Tahun	Judul	Hasil	Kesimpulan
(Indriani & Desyandri, 2022)	2022	Pengaruh Kahoot! terhadap Minat Belajar Sains pada Siswa Kelas Empat di Sekolah Dasar	Penggunaan Quizizz dan Kahoot! sebagai alat bantu pembelajaran berbasis permainan untuk siswa sekolah dasar merupakan topik esai ini. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, kedua platform tersebut menggunakan fitur permainan seperti tantangan, poin, dan papan peringkat.	Kahoot! dan Quizizz digunakan karena gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Alat-alat ini sangat cocok dengan karakteristik siswa generasi digital, yang lebih antusias belajar melalui teknologi interaktif.

(Lestari & Sunanto, 2025)	2025	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar	Penggunaan Zep Quiz terbukti sangat tepat dan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.	Zep Quiz adalah platform kuis interaktif yang dirancang untuk mendukung proses penilaian pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Melalui platform ini, guru dapat membuat berbagai jenis pertanyaan, seperti pertanyaan pilihan ganda, jawaban singkat, dan benar/salah.
(Lina, 2025)	2025	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Permainan Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Dua Sekolah Dasar pada Topik Membaca	Penelitian ini menggunakan platform permainan edukatif digital, khususnya aplikasi Quizizz . Platform ini digunakan sebagai metode berbasis permainan interaktif untuk menyampaikan konten berbahasa Indonesia.	Quizizz telah berhasil membangkitkan antusiasme siswa untuk belajar sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat dan menyenangkan.
(Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025)	2025	Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.	Alat yang digunakan dalam artikel ini adalah aplikasi Quizizz , sebuah alat pembelajaran digital berbasis game yang menggunakan gamifikasi. Aplikasi ini digunakan untuk kuis interaktif yang membantu meningkatkan minat dan motivasi.	Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Hal ini karena fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif.
(Abdurrahman, 2026)	2026	Penggunaan Permainan Digital ZEP Quiz untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Mempelajari Mata Pelajaran IPAS	Media yang digunakan dalam artikel ini adalah permainan digital berupa aplikasi ZEP Quiz , yang berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.	Kesimpulannya, penggunaan alat permainan digital seperti ZEP Quiz telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh elemen gamifikasi seperti kuis, kompetisi, papan peringkat, hadiah, dan umpan balik langsung, yang membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
(Wati et al., 2025)	2025	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Siswa Kelas Lima pada Topik Kehidupan dan Pertumbuhan	Media yang digunakan dalam artikel ini adalah platform pembelajaran interaktif berbasis Quizizz, sebuah aplikasi kuis digital yang mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung. Media ini berfungsi sebagai alat utama untuk menyampaikan konten kursus dan menilai pembelajaran siswa.	Platform ini digunakan karena memungkinkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa yang terbiasa dengan teknologi digital. Selain itu, fitur gamifikasi di Quizizz telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa, sehingga secara signifikan meningkatkan minat mereka dalam belajar.
(Handina, 2025)	2025	Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan	Platform yang digunakan dalam artikel ini adalah platform pembelajaran digital berbasis Quizizz, sebuah aplikasi kuis	Alat ini digunakan karena menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini

Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar	interaktif yang memanfaatkan elemen gamifikasi seperti poin, peringkat, dan batasan waktu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	dibuktikan dengan meningkatnya antusiasme, fokus, dan keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas kelas setelah menggunakan Quizizz, yang berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar mereka.
----------------------------------	---	--

Berdasarkan hasil berbagai penelitian, terdapat persamaan bahwa seluruh media pembelajaran berbasis gamifikasi, baik Kahoot, Quizizz, maupun Zep Quiz, sama-sama memanfaatkan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik langsung untuk meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan lainnya adalah seluruh penelitian melaporkan adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa setelah penggunaan media tersebut. Namun demikian, terdapat perbedaan pada karakteristik media dan fokus penggunaannya. Kahoot lebih banyak digunakan sebagai media kuis langsung yang bersifat kompetitif di kelas, sedangkan Quizizz menawarkan fleksibilitas penggunaan baik secara sinkron maupun asinkron dengan variasi soal yang lebih beragam. Sementara itu, Zep Quiz menghadirkan lingkungan belajar virtual yang lebih imersif sehingga tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media gamifikasi dipengaruhi oleh karakteristik platform serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Mendorong Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Tabel 2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Nama	Tahun	Judul	Hasil	Kesimpulan
(Indriani & Desyandri, 2022)	2022	Pengaruh Permainan Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa	Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa.	Gamifikasi seperti Kahoot dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.
(Tumurang & Chandra, 2022)	2022	Teknologi dan Pedagogi Kahoot dan Quizizz	Pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi dan hasil belajar.	Gamifikasi efektif dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa.
(Yuliana & Zulfiati, 2025)	2025	Penggunaan Kuis dalam Pembelajaran Ilmu Sosial	Siswa menjadi sangat aktif dan antusias saat menggunakan kuis.	Kuis membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih interaktif.
(Widyantari et al., 2025)	2025	Penerapan Kuis Zep untuk Meningkatkan Partisipasi	Sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi dan lebih memahami materi.	Zep Quiz efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman.
(Wati et al., 2025)	2025	Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar	Quizizz meningkatkan keaktifan dan konsentrasi siswa.	Quizizz secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.
(Lina, 2025)	2025	Pengaruh Permainan Quizizz terhadap Hasil Belajar	Hasil belajar siswa meningkat di setiap siklus.	Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
(Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025)	2025	Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran	Quizizz meningkatkan minat dan motivasi siswa	Fitur permainan di Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik
(Abdurrahman, 2026)	2026	Penggunaan Zep Quiz dalam Pembelajaran IPAS	Minat belajar meningkat melalui kerja kelompok dan permainan	Zep Quiz efektif bila dikombinasikan dengan kolaborasi
(Ilham et al., 2025)	2025	Preferensi Siswa terhadap Gamifikasi	Siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan dan merasa lebih termotivasi	Gamifikasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami
(Kurniawati et al., 2025)	2025	Penggunaan Game dalam Pembelajaran	Siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan lebih memahami	Gamifikasi meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi

Hasil sintesis menunjukkan adanya kesamaan temuan bahwa seluruh penelitian menyatakan media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Hampir semua penelitian melaporkan peningkatan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa setelah penerapan gamifikasi. Namun demikian, terdapat perbedaan fokus manfaat yang dilaporkan. Sebagian penelitian lebih menekankan peningkatan aspek afektif, seperti minat dan motivasi belajar, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan dampak yang lebih dominan pada aspek kognitif berupa peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar. Selain itu, beberapa penelitian juga menyoroti peningkatan kerja sama dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa manfaat gamifikasi tidak bersifat tunggal, tetapi dipengaruhi oleh karakteristik media, mata pelajaran, dan strategi implementasi yang digunakan guru.

C. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Mendorong Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Tabel 3. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Nama	Tahun	Judul	Hasil	Kesimpulan
(Porwitasari et al., 2025)	2025	Penerapan Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa	Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi, mendorong kolaborasi, dan meningkatkan retensi pengetahuan.	Berdasarkan hasil tinjauan pustaka dalam artikel ini, dapat disimpulkan bahwa masalah utama dalam pendidikan sekolah dasar terletak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa akibat penggunaan metode pengajaran yang kurang inovatif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif yang relevan adalah penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi.
(Lestari & Sunanto, 2025)	2025	Pengembangan Alat Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar di Kalangan Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar	Penggunaan Zep Quiz telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi akademik siswa. Penggabungan elemen gamifikasi dalam platform ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.	Dapat disimpulkan bahwa rendahnya tingkat motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar disebabkan oleh penggunaan metode dan media yang kurang inovatif. Gamifikasi memperkenalkan elemen permainan seperti tantangan, skor, dan hadiah yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan elemen-elemen ini, siswa menjadi lebih termotivasi, berpartisipasi aktif, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.
(Srimuliyani, 2023)	2023	Penggunaan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas	Penggunaan teknik gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menggabungkan elemen gamifikasi.	Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa, yang disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung berpusat pada guru dan kurangnya materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan bahan pembelajaran yang lebih kreatif diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
(Indriani & 2022)	2022	Pengaruh	Pengaruh Kahoot	Implementasi ini melibatkan penggunaan

Desyandri, 2022)		Permainan Kahoot terhadap Minat Siswa dalam Mempelajari Sains di Kelas Empat Sekolah Dasar	terhadap Minat Belajar Sains Siswa Kelas 4 di SD Negeri 20 Pahambatan Balingka	Kahoot sebagai kuis interaktif di kelas, yang ditampilkan melalui proyektor, dengan siswa menjawab pertanyaan menggunakan perangkat mereka (Chromebook). Siswa berlomba untuk menjawab dengan cepat agar mencapai skor tertinggi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan kompetitif.
(Tumurang & Chandra, 2022)	2022	Teknologi dan Pedagogi Kahoot dan Quizzi sebagai Alat Pembelajaran di Sekolah Dasar	Penggunaan Kahoot! dan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di sekolah dasar, terutama selama pandemi COVID-19, ketika siswa harus mengikuti pembelajaran daring.	Program ini diimplementasikan menggunakan kuis dan permainan daring di kelas, di mana siswa menjawab pertanyaan di perangkat mereka (smartphone atau laptop), mendapatkan poin, melihat peringkat mereka, dan menerima hadiah, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kompetitif.
(Yuliana & Zulfiati, 2025)	2025	Penggunaan Kuis dalam Pengajaran Ilmu Sosial di Tingkat Sekolah Dasar	Kuis dapat digunakan untuk membuat kuis dan permainan sederhana yang membuat pembelajaran ilmu sosial di sekolah dasar lebih interaktif dan menciptakan suasana yang menyenangkan.	Implementasi Quizizz dalam pengajaran studi sosial dimulai dengan merencanakan materi dan mengembangkan pertanyaan yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Selama fase implementasi, siswa mengerjakan kuis dalam kelompok sambil mendiskusikan materi dan dibimbing oleh guru sebagai fasilitator. Hasilnya, pengajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan berdampak positif pada hasil belajar.
(Widyantari et al., 2025)	2025	Penggunaan Zep Quiz sebagai alat pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa kelas tiga di SD Negeri 2 Bila	Penggunaan Zep Quiz telah terbukti menjadi alternatif inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa di kelas sekolah dasar, serta mendukung integrasi teknologi dalam pendidikan.	Penggunaan Zep Quiz sebagai alat pembelajaran interaktif telah meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa kelas tiga di SD Negeri 2 Bila. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi gamifikasi dapat berfungsi sebagai strategi inovatif untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di tingkat sekolah dasar.
(Wati et al., 2025)	2025	Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Siswa Kelas Lima pada Topik Kehidupan dan Pertumbuhan	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz berdampak pada peningkatan minat belajar siswa.	Penggunaan alat pembelajaran interaktif berbasis Quizizz telah memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat siswa kelas lima pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Talabiu. Alat-alat ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya dalam dua bidang utama: partisipasi aktif dan konsentrasi selama proses pembelajaran.
(Lina, 2025)	2025	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Game Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Dua SD dalam Pemahaman	Penggunaan metode permainan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas dua SDIT Usamah di Kota Tegal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya mengenai topik pemilihan bahan bacaan.	Platform ini berfungsi sebagai alat utama untuk menyampaikan materi kursus dan soal latihan, dengan siswa mengerjakan kuis langsung di perangkat digital mereka sendiri. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memandu kegiatan dan memanfaatkan fitur gamifikasi—seperti papan peringkat yang ditampilkan melalui proyektor—untuk meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa secara real time.

(Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025)	2025	Membaca Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD	Penggunaan Quizizz dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan berkat fitur-fitur seperti permainan, seperti papan peringkat, penilaian otomatis, dan umpan balik instan.	Penggunaan aplikasi ini secara konsisten telah terbukti meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan emosional, dan prestasi akademik di berbagai mata pelajaran. Meskipun sangat efektif, keberhasilan implementasinya tetap membutuhkan koneksi internet yang stabil dan kreativitas guru dalam merancang konten kuis yang menarik.
(Abdurrahman, 2026)	2026	Penggunaan game digital ZEP Quiz untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPAS	Penggunaan platform Zep Quiz yang dikombinasikan dengan metode kerja kelompok efektif dalam meningkatkan minat belajar sains di kalangan siswa kelas tiga di sekolah MI Miftahul Huda Tayu.	Penggunaan media pembelajaran berbasis game digital yang dikombinasikan dengan aktivitas pembelajaran kolaboratif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pengintegrasian elemen gamifikasi ke dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan meningkatkan fokus mereka pada proses pembelajaran. Akibatnya, penggunaan platform Zep Quiz yang dikombinasikan dengan metode kerja kelompok dapat berfungsi sebagai strategi pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas-kelas tingkat bawah.
Ilham et al., 2025)	2025	Preferensi siswa mengenai gamifikasi dalam pendidikan sekolah dasar	Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan sekolah dasar telah memberikan dampak yang lebih besar daripada yang diperkirakan sebelumnya. Gamifikasi berpotensi untuk secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.	Dalam praktiknya, gamifikasi diimplementasikan dengan menggabungkan elemen game ke dalam pembelajaran, seperti menggunakan aplikasi atau game edukatif yang berkaitan dengan materi pelajaran. Guru mendorong siswa untuk belajar melalui bermain, baik melalui smartphone, laptop, atau media digital lainnya. Siswa kemudian mengerjakan soal-soal dalam bentuk game, terlibat dalam diskusi, dan berpartisipasi dalam aktivitas interaktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah didorong oleh guru untuk belajar menggunakan game, meskipun tidak semua kelas telah menerapkan pendekatan ini secara seragam. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi perlu terus dikembangkan, khususnya dengan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
(Kurniawati et al., 2025)	2025	Penggunaan game edukasi sebagai alat pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar	Penggunaan permainan edukatif juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan guru untuk merancang pelajaran inovatif yang responsif terhadap kemajuan teknologi digital.	Gamifikasi diimplementasikan dengan memanfaatkan permainan digital dalam proses pembelajaran, di mana guru mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran. Siswa menggunakan perangkat seperti ponsel pintar atau laptop untuk mengakses permainan edukatif atau kuis interaktif yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi juga mengikuti alur cerita permainan, yang membuat mereka lebih terlibat dan aktif. Namun, artikel ini juga

menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi belum sepenuhnya dimaksimalkan, karena tidak semua guru sering menggunakan media ini dalam pengajaran mereka. Oleh karena itu, peningkatan pemanfaatan teknologi dan kreativitas guru yang lebih besar diperlukan agar gamifikasi dapat digunakan secara lebih efektif dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai penelitian yang dianalisis, implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki pola yang relatif sama, yaitu diawali dengan tahap perencanaan materi, penyusunan aktivitas atau kuis digital, pelaksanaan pembelajaran menggunakan perangkat digital, serta diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Persamaan lainnya adalah guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat perbedaan dalam cara implementasinya. Beberapa penelitian menerapkan gamifikasi secara individual menggunakan smartphone atau Chromebook, sedangkan penelitian lain mengombinasikannya dengan pembelajaran kelompok sehingga mampu meningkatkan kolaborasi siswa. Selain itu, terdapat perbedaan pada faktor pendukung implementasi, seperti kebutuhan koneksi internet, kesiapan perangkat digital, dan kemampuan guru dalam merancang aktivitas berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan sarana prasarana dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran.

3. KESIMPULAN

Temuan Tinjauan Literatur Sistematis (SLR) menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa sekolah dasar di kelas. Melalui komponen permainan seperti skor, papan peringkat, hadiah, dan umpan balik cepat, situs seperti Kahoot, Quizizz, dan Zep Quiz mendorong pengalaman belajar yang lebih partisipatif, interaktif, dan menyenangkan. Fitur-fitur ini mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan fokus, yang pada akhirnya mengarah pada pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, penerapan gamifikasi melibatkan langkah-langkah yang terorganisir dengan baik, seperti perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian, dengan instruktur berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Keberhasilan gamifikasi juga bergantung pada elemen pendukung seperti inovasi guru dalam menciptakan aktivitas pembelajaran, koneksi internet yang andal, dan akses ke teknologi. Akibatnya, gamifikasi dapat dilihat sebagai pendekatan yang sukses dan kreatif untuk mendorong lingkungan belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, F. W. (2026). Menggunakan Game Digital ZEP Quiz untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Sains. *Jurnal Integrasi dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 71–86.
- Bardach, L., & Klassen, R. M. (2020). Guru pintar, siswa sukses? Tinjauan sistematis literatur tentang kemampuan kognitif guru dan efektivitas guru. *Tinjauan Penelitian Pendidikan*, 30(November 2019), 100312. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100312>
- Budiarta, L. G. R. (2024). Gamifikasi sebagai Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Guru Sekolah Dasar di SD Panji Anom 3. 4(1), 67–77.
- Celine Widyaningrum Kusumawardani, Dholina Inang Pambudi, Woro Sri Hastuti, Ikhlasul Ardi Nugroho, & Supartinah. (2025). Social Studies Repetitive? Exploring the Correlation between Student Perceptions, Motivation, and Learning Interest among PGSD Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 388–396. <https://doi.org/10.23887/jppgsd.v13i2.95955>
- De Bruijn-Smolters, M., & Prinsen, F. R. (2024). Effective student engagement with blended learning: A systematic review. *Heliyon*, 10(23), e39439. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39439>
- Deterding, S., & Dixon, D. (2011). Dari Elemen Desain Game hingga Gamefulness: Mendefinisikan “Gamifikasi”. 9–15.

- Erdiana, L. (2025). Efektivitas Pendekatan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas Enam Sekolah Dasar. 05, 1065–1077.
- Handina, W. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*.
- Harjunen, V. J., Spapé, M., Ahmed, I., Jacucci, G., & Ravaja, N. (2018). Komputer dalam Perilaku Manusia yang Dipengaruhi oleh Mesin: Pengaruh Isyarat Nonverbal Virtual dan Perbedaan Individu terhadap Kepatuhan dalam Tawar-menawar Ekonomi. 87(Mei), 384–394. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.012>
- Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 252–264.
- Ilham, M., Rasyid, M.R., Amaliah, R., & Indriani, P. (2025). Preferensi Siswa Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 491–503.
- Ilie, M. D., Maricuțoiu, L. P., Iancu, D. E., Smarandache, I. G., Mladenovici, V., Stoia, D. C. M., & Toth, S. A. (2020). Meninjau penelitian tentang program pengembangan instruksional untuk akademisi. Mencoba menceritakan kisah yang berbeda: Sebuah meta-analisis. *Educational Research Review*, 30(4), 100331. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100331>
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Permainan Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains Kelas Empat di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08, 1934–1942.
- Kurniawati, R., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Pemanfaatan Permainan Edukasi sebagai Media Pembelajaran yang Menarik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11.
- Legowo, Y. A. S. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM*, 3(1), 13–30.
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826.
- Lina, N. R. (2025). Pengaruh Metode Permainan Menggunakan Aplikasi Permainan Quizizz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Dua Sekolah Dasar dalam Topik Membaca. *JOGRACI: Jurnal Penelitian Global dan Isu Kontemporer*, 1(1).
- Lutviana1, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293.
- Nastiti, I., Laksita, H., Anggraeni, A., & Apriana, W. I. (2025). Implementasi Kurikulum Alam Dalam Mengucapkan Minat , Bakat , Serta Kepedulian Peserta Didik Sekolah Citra Alam Yogyakarta. 4(2), 2368–2378.
- Pembelajaran, S., Untuk, A., Belajar, M., & Sd, S. (2024). Penerbit pusat. 2.
- Filsafat, E., Putra, L.D., Hidayat, F.N., Izzati, I.N., Ramadhan, M.A., & Dahlan, U.A. (2024). Alacrity: *Jurnal Pendidikan*. 4(3), 131–139.
- Porwitasari, D.A., Wardani, N.N.S., Putri, S.D.K., & Lukitoaji, B.D. (2025). Penerapan Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *SOSIOLA PEDAGOGI: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 29–34.
- Ulasan, ASL (2021). *AI dalam Pendidikan*: 23(1), 1–20. <https://doi.org/10.4018/JCIT.2021010101>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). Gamifikasi Pembelajaran: Meta-analisis. 77–112.
- Srimuliyani. (2023). Penggunaan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 29–35.
- Tobondo, Y. A., & Putra, S. R. (2021). Tinjauan Pustaka tentang Pengaruh Gamifikasi terhadap Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pandelo'e*, 1(1), 28–36.

- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2022). Teknologi dan Pedagogi: Kahoot! dan Quizziz sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Verhoeven, L., Voeten, M., Setten, E. Van, & Segers, E. (2020). Efek intervensi keaksaraan dini yang didukung komputer di prasekolah dan taman kanak-kanak.
- Zamiri, M., & Esmaeili, A. (2024). Strategies, Methods, and Supports for Developing Skills within Learning Communities: A Systematic Review of the Literature. *Administrative Sciences*, 14(9). <https://doi.org/10.3390/admsci14090231>