GAMIFIKASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MADRASAH IBTIDAIYAH: MOTIVASI, STUDENT ENGAGEMENT, DAN RETENSI BELAJAR

Irda Suryani[1]*, Latipah Hasibuan[2], Fanny Rukyah Srg[3], Indah Astari[4], Novie Ramadhani[5], Hanni Sahara Siregar[6], Maruba Nasution[7], M. Reyhan Parinduri[8], Arni Dinda Annisyah Harahap[9], Dela Puspita Nasution[10], Nurhani Siregar[11], Agustina Rambe[12]

[1-12] Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

[1]irdasuriani@uinsyahada.ac.id; latipahhasibuan266@gmail.com; fannyrukyah@gmail.com; indah1839@sma.belajar.id; ramadaninovi805@gmail.com; sahara3@gmail.com; marubanst10@gmail.com; reyhanparinduri@gmail.com; arnidindahrp@gmail.com; dela77488@gmail.com; nurhanisiregar160406@gmail.com; agustinarambe2019@gmail.com

ABSTRACT

Digital gamification can be used as an alternative approach to creating more interactive learning activities in Madrasah Ibtidaiyah. This article examines the role of digital gamification in supporting learning motivation, student engagement, and learning retention, particularly among students in lower grades. This study employs a library research method by reviewing scientific publications related to gamification and its application in education. The findings indicate that game elements, including points, rewards, challenges, interactive quizzes, and feedback, can encourage students to participate more actively and develop greater interest in learning. Furthermore, repeated exercises and feedback provide opportunities for students to recall and strengthen previously learned information. However, the implementation of digital gamification also presents challenges, such as limited technological facilities, internet access, teachers' digital competencies, and students' tendency to focus on rewards rather than learning objectives. Therefore, gamification activities need to be designed according to the learning objectives and students' developmental characteristics. When implemented appropriately, digital gamification can support a more engaging and meaningful learning process in Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: *Digital Gamification; Learning Motivation; Student Engagement; Learning Retention; Madrasah Ibtidaiyah.*

ABSTRAK

Gamifikasi digital merupakan salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan gamifikasi digital dalam mendukung motivasi belajar, *student engagement*, dan retensi belajar peserta didik, khususnya pada kelas rendah. Penulisan artikel ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan menelaah berbagai publikasi ilmiah yang berkaitan dengan gamifikasi digital dalam pendidikan. Hasil kajian menunjukkan

bahwa penggunaan unsur permainan, seperti poin, penghargaan, tantangan, kuis interaktif, dan umpan balik, dapat mendorong ketertarikan serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan latihan dan pengulangan materi melalui media digital berpotensi membantu peserta didik mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Namun, penerapannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan fasilitas teknologi, akses internet, kemampuan guru dalam menggunakan media digital, serta kecenderungan peserta didik lebih memperhatikan hadiah daripada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi digital perlu dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Kata Kunci: Gamifikasi Digital; Motivasi Belajar; *Student Engagement*; Retensi Belajar; Madrasah Ibtidaiyah.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perubahan tersebut memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan berbagai media dan platform digital (Ghazy dkk., 2025). Dalam kegiatan pembelajaran, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan tetap perlu memperhatikan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seharusnya tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi dan mempertahankan pengetahuan yang telah diperoleh (Aliyah & Masyithoh, 2024).

Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang memiliki karakteristik pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Terutama pada kelas rendah, kegiatan pembelajaran perlu dirancang dengan memperhatikan kebutuhan anak yang cenderung menyukai aktivitas konkret, menarik, dan melibatkan pengalaman secara langsung (Setiyawan & Ayu, 2025). Peserta didik pada usia tersebut membutuhkan suasana belajar yang memberikan kesempatan untuk mengamati, mencoba, bermain, bertanya, serta berinteraksi dengan

teman dan lingkungan sekitarnya. Apabila pembelajaran hanya didominasi oleh penjelasan guru dan kegiatan mengerjakan tugas secara berulang, peserta didik berpotensi mengalami kejenuhan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif tanpa mengabaikan materi dan tujuan pembelajaran.

Salah satu persoalan yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi memiliki peran penting karena berkaitan dengan dorongan yang membuat seseorang bersedia mengikuti kegiatan belajar, berusaha memahami materi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Prasanti & Wati, 2026). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar cenderung menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran dan berusaha mengikuti proses belajar dengan baik. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah merasa bosan, dan tidak memiliki keinginan yang kuat untuk menyelesaikan kegiatan belajar (Yanti - - dkk., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru perlu menghadirkan kegiatan pembelajaran yang mampu membangun ketertarikan peserta didik, salah satunya melalui penggunaan strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Selain motivasi, keterlibatan peserta didik atau student engagement juga menjadi bagian penting dalam keberhasilan pembelajaran. Keterlibatan belajar tidak hanya dilihat dari keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi guru, tetapi juga mencakup perhatian, ketertarikan, usaha, dan kesungguhan dalam memahami materi. Peserta didik dapat terlihat aktif selama pembelajaran, tetapi belum tentu memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan (Putri dkk., 2026). Oleh sebab itu, keterlibatan belajar perlu dipahami melalui beberapa aspek, yaitu perilaku, emosional, dan kognitif. Ketiga aspek tersebut saling melengkapi dalam menggambarkan bagaimana peserta didik berpartisipasi, merasakan

pengalaman belajar, serta menggunakan kemampuan berpikirnya selama mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran yang baik perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental.

Permasalahan lain yang perlu mendapat perhatian adalah retensi belajar. Retensi belajar berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan informasi yang telah dipelajari sehingga dapat diingat kembali ketika dibutuhkan (Suhana, 2026). Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik tidak cukup hanya dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan setelah guru menjelaskan materi. Hal yang juga perlu diperhatikan adalah apakah peserta didik masih mampu mengingat dan memahami materi tersebut setelah beberapa waktu berlalu. Pembelajaran yang hanya menekankan penyelesaian materi dalam waktu singkat belum tentu memberikan kesempatan yang cukup bagi peserta didik untuk memperkuat ingatan (Irawati & Mahmudah, 2026). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan belajar yang memungkinkan peserta didik mengulang materi, berlatih, memperoleh umpan balik, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Hal ini menjadi penting agar pengetahuan yang diperoleh tidak hanya bersifat sementara, tetapi dapat bertahan lebih lama dalam ingatan.

Salah satu pendekatan yang dapat dikaji untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah gamifikasi digital. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur permainan dalam kegiatan yang bukan permainan dengan tujuan menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan pengguna (Azman, 2025). Dalam pembelajaran, gamifikasi dapat dilakukan dengan memasukkan beberapa unsur permainan, seperti pemberian poin, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), tantangan, tingkatan, dan umpan balik (Srimuliyani, 2023). Unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan melalui platform digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan kuis interaktif, permainan edukatif, atau tantangan berbasis aplikasi untuk membantu peserta didik mempelajari materi. Meskipun demikian, gamifikasi tidak

berarti mengubah seluruh kegiatan pembelajaran menjadi permainan. Penggunaannya tetap harus diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

Penggunaan gamifikasi digital dalam pembelajaran juga memiliki sejumlah peluang dan tantangan. Dari sisi positif, unsur permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui tantangan, penghargaan, dan umpan balik yang diperoleh peserta didik. Kegiatan tersebut dapat mendorong peserta didik untuk mencoba kembali ketika mengalami kesulitan dan memberikan kesempatan untuk mengetahui perkembangan kemampuan mereka (Faradina dkk., 2025). Namun, penggunaan gamifikasi juga tidak selalu memberikan dampak yang sama bagi setiap peserta didik. Pemberian poin dan peringkat yang terlalu dominan dapat membuat perhatian peserta didik lebih terarah pada perolehan hadiah daripada pemahaman materi. Selain itu, keterbatasan perangkat, akses internet, serta kemampuan guru dalam mengelola platform digital juga dapat menjadi hambatan. Dengan demikian, keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada aplikasi yang digunakan, tetapi juga pada bagaimana guru merancang aktivitas pembelajaran secara tepat.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas penggunaan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai fokus kajian. Penelitian (Febriansah dkk., 2024), misalnya, mengkaji perbedaan penggunaan unsur gamifikasi berupa poin dan papan peringkat (*leaderboard*) dengan poin dan lencana (*badge*) terhadap motivasi intrinsik peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan pada aspek ketertarikan dan usaha belajar, sehingga pemilihan unsur permainan menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi. Sementara itu, kajian (Li dkk., 2024) menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif, tetapi relatif kecil terhadap motivasi intrinsik peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan gamifikasi tidak secara otomatis menghasilkan peningkatan motivasi yang sama pada setiap kondisi pembelajaran. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa

keberhasilan gamifikasi dapat berkaitan dengan pemilihan unsur permainan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta cara guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, gamifikasi perlu dikaji lebih lanjut, tidak hanya dari kemampuannya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga dari keterkaitannya dengan keterlibatan dan keberlanjutan proses belajar.

Berdasarkan berbagai kajian terdahulu, pembahasan mengenai gamifikasi digital masih memiliki ruang untuk dikembangkan, terutama dalam menghubungkan motivasi, student engagement, dan retensi belajar pada peserta didik kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah. Ketiga aspek tersebut memiliki hubungan dalam proses pembelajaran, tetapi masing-masing mempunyai fokus yang berbeda. Motivasi berkaitan dengan dorongan peserta didik untuk belajar, student engagement berhubungan dengan keterlibatan selama proses pembelajaran, sedangkan retensi belajar berkaitan dengan kemampuan mempertahankan pengetahuan yang telah diperoleh. Pembahasan ketiga aspek tersebut secara bersamaan diperlukan agar penggunaan gamifikasi digital tidak hanya dinilai berdasarkan kesenangan peserta didik ketika mengikuti permainan, tetapi juga berdasarkan relevansinya terhadap proses memahami dan mengingat materi pembelajaran. Selain itu, karakteristik peserta didik kelas rendah perlu menjadi perhatian karena strategi yang sesuai untuk peserta didik jenjang pendidikan lebih tinggi belum tentu dapat diterapkan dengan cara yang sama pada anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji gamifikasi digital dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah melalui pendekatan studi kepustakaan (*library research*). Pembahasan difokuskan pada konsep dan unsur-unsur gamifikasi digital, keterkaitannya dengan motivasi belajar dan student engagement, serta potensinya dalam mendukung retensi belajar peserta didik kelas rendah. Selain itu, artikel ini juga membahas peluang dan tantangan penggunaan gamifikasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kajian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai penggunaan gamifikasi digital sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang

dapat dipertimbangkan oleh guru dan calon guru Madrasah Ibtidaiyah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Kajian dilakukan dengan mempelajari berbagai literatur yang berkaitan dengan gamifikasi digital dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Sumber informasi diperoleh dari publikasi ilmiah tanpa melakukan pengumpulan data langsung di lapangan. Pembahasan difokuskan pada hubungan gamifikasi digital dengan motivasi belajar, *student engagement*, dan retensi belajar peserta didik kelas rendah.

Data penelitian bersumber dari artikel jurnal, buku akademik, dan dokumen ilmiah lain yang sesuai dengan topik. Literatur ditelusuri melalui Google Scholar dan portal jurnal ilmiah dengan menggunakan kata kunci seperti *digital gamification*, *learning motivation*, *student engagement*, dan *learning retention*. Sumber yang ditemukan kemudian dipilih berdasarkan kesesuaian isi dengan tujuan kajian.

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi. Literatur yang terpilih dibaca, dicatat, dan dikelompokkan sesuai pokok pembahasan. Selanjutnya, informasi dari berbagai sumber dibandingkan untuk melihat persamaan dan perbedaan temuan. Data dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) dengan menafsirkan serta menghubungkan informasi yang diperoleh. Hasil kajian disajikan secara deskriptif dengan memperhatikan manfaat dan kendala gamifikasi digital, termasuk penggunaan penghargaan, persaingan antarpeserta didik, fasilitas teknologi, dan kesesuaian media dengan karakteristik anak kelas rendah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Gamifikasi Digital dalam Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah

Gamifikasi digital merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan unsur-unsur permainan melalui teknologi (Yulianti dkk., 2024). Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang

lebih bervariasi karena peserta didik tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengikuti tantangan, menyelesaikan tugas, dan mengetahui perkembangan belajarnya. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran tetap harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan, bukan sekadar menciptakan permainan yang menarik.

Penerapan gamifikasi digital dapat dilakukan melalui berbagai unsur, seperti poin, lencana, tingkatan, tantangan, papan peringkat, dan umpan balik. Unsur-unsur tersebut memiliki fungsi yang berbeda dalam mendukung kegiatan belajar. Poin dapat digunakan untuk menunjukkan pencapaian peserta didik, lencana sebagai bentuk penghargaan, sedangkan tantangan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas secara bertahap. Umpan balik juga membantu peserta didik mengetahui ketepatan jawaban dan bagian materi yang masih perlu dipahami.

Dalam pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan gamifikasi digital perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, terutama pada kelas rendah. Anak pada usia tersebut membutuhkan kegiatan belajar yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami (Marwah dkk., 2025). Oleh karena itu, guru perlu memilih bentuk permainan yang tidak terlalu rumit serta menggunakan petunjuk yang jelas. Penyajian materi melalui gambar, suara, dan aktivitas interaktif dapat menjadi alternatif untuk membantu peserta didik mengikuti pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi juga tidak berarti seluruh kegiatan belajar harus dilakukan melalui permainan digital. Guru tetap memiliki peran dalam menjelaskan materi, memberikan arahan, membimbing peserta didik, dan memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dengan demikian, gamifikasi digital dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran yang dikombinasikan dengan kegiatan diskusi, latihan, dan pengalaman belajar secara langsung.

2. Gamifikasi Digital dalam Mendorong Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang memengaruhi keinginan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Motivasi tidak hanya berkaitan dengan keinginan memperoleh nilai yang baik, tetapi juga mencakup ketertarikan untuk mengetahui sesuatu, keberanian mencoba, dan kemauan menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran kelas rendah, motivasi perlu diperhatikan karena peserta didik masih membutuhkan dorongan dan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Andeka dkk., 2021).

Gamifikasi digital dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda melalui penggunaan tantangan, penghargaan, dan umpan balik. Ketika peserta didik berhasil menyelesaikan suatu aktivitas, mereka dapat memperoleh pengakuan atas usaha yang telah dilakukan. Pengalaman tersebut dapat mendorong peserta didik untuk mencoba kegiatan berikutnya. Selain itu, penggunaan kuis dan permainan edukatif dapat memberikan variasi sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru (Mislia dkk., 2025).

Pemberian poin merupakan salah satu unsur yang dapat digunakan untuk memberikan penghargaan terhadap pencapaian peserta didik. Namun, pemberian poin sebaiknya tidak hanya didasarkan pada kecepatan menjawab pertanyaan. Ketepatan jawaban, usaha, dan perkembangan kemampuan juga perlu mendapatkan perhatian. Dengan cara tersebut, peserta didik tidak hanya terdorong untuk memperoleh nilai tinggi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk memahami materi (Panggabean, 2024).

Selain pemberian penghargaan, tantangan secara bertahap dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan. Tantangan yang dimulai dari tingkat sederhana menuju tingkat yang lebih sulit memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Apabila mengalami kesulitan, peserta didik dapat diberikan kesempatan untuk mencoba kembali dengan bimbingan guru.

Meskipun demikian, motivasi yang muncul melalui gamifikasi perlu diperhatikan secara lebih mendalam. Apabila peserta didik hanya berorientasi pada hadiah dan perolehan poin, perhatian mereka dapat bergeser dari tujuan utama pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menyeimbangkan pemberian penghargaan dengan kegiatan yang

mendorong rasa ingin tahu, keberanian, dan kepuasan dalam memahami materi.

Dengan demikian, gamifikasi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung motivasi belajar apabila penerapannya memperhatikan kebutuhan peserta didik. Motivasi tidak seharusnya hanya dilihat dari banyaknya poin yang diperoleh, tetapi juga dari kesediaan peserta didik untuk mengikuti kegiatan, mencoba kembali ketika mengalami kesulitan, dan menyelesaikan tugas pembelajaran.

3. Gamifikasi Digital dan Student Engagement

Student engagement atau keterlibatan peserta didik merupakan gambaran mengenai partisipasi dan kesungguhan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini tidak hanya terlihat dari keaktifan menjawab pertanyaan, tetapi juga mencakup perhatian, perasaan, dan usaha berpikir dalam memahami materi (Jamain dkk., 2024). Oleh karena itu, keterlibatan belajar perlu diperhatikan secara menyeluruh.

Dalam pembelajaran, *student engagement* mencakup tiga dimensi, yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif (Yuliarti dkk., 2024). Ketiga dimensi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*)

Keterlibatan perilaku berkaitan dengan tindakan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Bentuknya dapat berupa memperhatikan penjelasan guru, mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok.

Melalui gamifikasi digital, keterlibatan tersebut dapat muncul ketika peserta didik mengikuti kuis, menjawab pertanyaan, atau menyelesaikan tantangan yang tersedia pada media pembelajaran. Kegiatan ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk ikut terlibat secara langsung. Meskipun demikian, keaktifan dalam mengikuti permainan belum tentu menunjukkan bahwa materi sudah dipahami dengan baik.

b. Keterlibatan emosional (*emotional engagement*)

Keterlibatan emosional berhubungan dengan perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Perasaan senang, tertarik, antusias, dan percaya diri

merupakan beberapa hal yang dapat menunjukkan adanya keterlibatan emosional.

Dalam gamifikasi digital, pengalaman tersebut dapat dibangun melalui tantangan yang sesuai dengan kemampuan anak, penghargaan atas usaha, serta umpan balik yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Khususnya pada kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah, guru perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman agar peserta didik merasa senang dan berani mencoba.

Pemberian papan peringkat juga perlu dipertimbangkan dengan baik. Jika peringkat terlalu ditonjolkan, peserta didik yang memperoleh nilai lebih rendah mungkin merasa kurang percaya diri. Karena itu, penghargaan sebaiknya tidak hanya diberikan kepada peserta didik dengan nilai tertinggi, tetapi juga dapat memperhatikan usaha, kemajuan, dan keberanian mereka dalam mengikuti pembelajaran.

c. Keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*)

Keterlibatan kognitif berkaitan dengan usaha peserta didik dalam menggunakan pikirannya untuk memahami materi. Keterlibatan ini dapat terlihat ketika peserta didik berusaha mengingat informasi, menghubungkan materi dengan pengetahuan sebelumnya, serta mencari cara untuk menyelesaikan suatu soal atau permasalahan.

Gamifikasi digital dapat mendukung keterlibatan kognitif apabila permainan yang digunakan tidak hanya meminta peserta didik memilih jawaban. Guru dapat memberikan aktivitas seperti mengelompokkan gambar, menyusun urutan, mencocokkan kata dengan gambar, atau menyelesaikan soal sesuai materi yang sedang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memiliki kesempatan untuk berpikir dan memahami materi sambil mengikuti aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan ketiga dimensi tersebut, keterlibatan peserta didik tidak cukup dinilai dari seberapa aktif mereka mengikuti permainan. Guru juga perlu memperhatikan ketertarikan peserta didik selama belajar dan usaha mereka dalam memahami materi. Dengan demikian, gamifikasi digital dapat dimanfaatkan untuk mendukung student engagement apabila kegiatan yang diberikan mampu melibatkan peserta didik dari segi perilaku, emosional,

dan kognitif. Hal yang perlu diperhatikan adalah memastikan bahwa setiap permainan tetap memiliki hubungan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

4. Potensi Gamifikasi Digital terhadap Retensi Belajar

Retensi belajar berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mempertahankan informasi yang telah dipelajari sehingga dapat diingat kembali ketika dibutuhkan. Dalam pembelajaran, kemampuan mengingat materi merupakan bagian penting karena keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh pemahaman pada saat guru menjelaskan, tetapi juga oleh kemampuan peserta didik menggunakan kembali pengetahuan tersebut setelah beberapa waktu (Ningsih dkk., 2026).

Gamifikasi digital memiliki potensi untuk mendukung retensi melalui kegiatan pengulangan, latihan, tantangan, dan pemberian umpan balik. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Misalnya, guru dapat memberikan kuis singkat mengenai materi sebelumnya sebelum memulai pembelajaran baru. Kegiatan tersebut dapat membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan materi berikutnya (Porwitasari dkk., 2025).

Pengulangan materi melalui kuis interaktif dapat menjadi salah satu bentuk penerapan gamifikasi. Peserta didik diberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas, kemudian diminta menjawab melalui platform digital. Apabila jawaban belum tepat, peserta didik dapat memperoleh umpan balik untuk mengetahui bagian yang masih perlu diperbaiki.

Selain pengulangan, tantangan bertahap dapat membantu peserta didik menggunakan kembali pengetahuan yang telah diperoleh. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Matematika, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan soal penjumlahan sederhana sebelum melanjutkan ke soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik dapat mengulang kosakata melalui kegiatan mencocokkan kata dengan gambar.

Umpan balik juga menjadi unsur penting dalam mendukung retensi belajar. Peserta didik membutuhkan penjelasan mengenai ketepatan

jawaban dan alasan mengapa suatu jawaban dianggap benar atau kurang tepat. Umpan balik yang diberikan secara langsung dapat membantu peserta didik memperbaiki pemahamannya. Guru tetap perlu memberikan penjelasan sederhana agar peserta didik memahami konsep yang sedang dipelajari.

Meskipun demikian, penggunaan gamifikasi digital tidak secara otomatis menjamin bahwa pengetahuan peserta didik akan bertahan lebih lama. Permainan yang hanya mengutamakan kecepatan menjawab dan perolehan poin belum tentu memberikan kesempatan yang cukup untuk memahami informasi. Oleh karena itu, aktivitas gamifikasi perlu dipadukan dengan latihan bermakna, pengulangan materi, dan kesempatan menggunakan kembali pengetahuan dalam situasi yang berbeda.

Berdasarkan pembahasan tersebut, gamifikasi digital memiliki potensi untuk mendukung retensi belajar apabila dirancang dengan memperhatikan proses penguatan ingatan. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil permainan ketika kegiatan berlangsung, tetapi juga dari kemampuan peserta didik mengingat kembali dan menerapkan pengetahuan setelah pembelajaran selesai.

Untuk memperjelas bentuk dukungan gamifikasi digital terhadap retensi belajar, berikut disajikan rangkuman beberapa aktivitas yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel 1 Bentuk Gamifikasi Digital dalam Mendukung Retensi Belajar

No.	Unsur Gamifikasi	Bentuk Kegiatan	Manfaat dalam Pembelajaran
1	Kuis interaktif	Menjawab pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari.	Membantu peserta didik mengingat kembali materi.
2	Pengulangan	Mengulang soal atau latihan secara berkala.	Memperkuat ingatan terhadap materi.
3	Tantangan bertahap	Mengerjakan soal dari tingkat sederhana ke tingkat lebih sulit.	Melatih peserta didik menggunakan kembali pengetahuan.
4	Umpan balik	Memberikan penjelasan atas jawaban benar atau salah.	Membantu memperbaiki pemahaman peserta didik.

Sumber: Hasil kajian literatur.

5. Peluang dan Tantangan Penggunaan Gamifikasi Digital di Madrasah Ibtidaiyah

Penggunaan gamifikasi digital dalam pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah memiliki peluang untuk mengembangkan kegiatan belajar yang lebih bervariasi. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi melalui aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung. Meskipun demikian, penerapannya tetap perlu mempertimbangkan kondisi sekolah, kemampuan guru, ketersediaan fasilitas, dan karakteristik peserta didik (Fauziyah dkk., 2025).

a. Peluang penggunaan gamifikasi digital

Pertama, gamifikasi digital dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan kuis, tantangan, dan permainan edukatif memberikan variasi dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik tidak hanya mengikuti penjelasan guru.

Kedua, gamifikasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara aktif. Peserta didik dapat mencoba menyelesaikan tantangan, menjawab pertanyaan, dan memperbaiki kesalahan berdasarkan umpan balik yang diterima.

Ketiga, penggunaan platform digital memungkinkan guru menyajikan materi melalui gambar, suara, animasi, dan pertanyaan interaktif. Penyajian tersebut dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami materi yang membutuhkan contoh konkret.

Keempat, gamifikasi dapat membantu guru memperoleh gambaran mengenai perkembangan aktivitas belajar peserta didik. Jawaban dalam kuis dan penyelesaian tantangan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui bagian materi yang masih sulit dipahami.

b. Tantangan penggunaan gamifikasi digital

Salah satu tantangan penggunaan gamifikasi digital adalah keterbatasan fasilitas teknologi. Tidak semua sekolah memiliki perangkat digital dan jaringan internet yang memadai untuk mendukung penggunaan platform pembelajaran. Kondisi tersebut dapat membatasi pelaksanaan kegiatan apabila guru terlalu bergantung pada aplikasi yang membutuhkan koneksi internet.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi. Guru tidak hanya dituntut mampu mengoperasikan platform digital, tetapi juga perlu memahami cara merancang aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan aplikasi tanpa perencanaan yang jelas dapat membuat kegiatan belajar lebih berorientasi pada permainan daripada pemahaman materi.

Selain itu, persaingan melalui papan peringkat juga perlu diperhatikan. Perbandingan nilai secara terbuka berpotensi membuat sebagian peserta didik merasa kurang percaya diri. Guru perlu mempertimbangkan bentuk penghargaan yang tidak selalu membandingkan kemampuan antarpeserta didik.

Tantangan lainnya adalah kemungkinan peserta didik lebih memperhatikan hadiah daripada materi pembelajaran. Ketika poin dan penghargaan menjadi tujuan utama, perhatian peserta didik dapat bergeser dari pemahaman menuju perolehan hadiah. Hal ini menunjukkan bahwa unsur permainan harus digunakan secara proporsional.

c. Strategi penerapan gamifikasi yang sesuai untuk kelas rendah MI

Agar penggunaan gamifikasi digital dapat berjalan sesuai tujuan, guru perlu memilih platform yang sederhana dan mudah digunakan. Jenis permainan juga perlu disesuaikan dengan materi dan kemampuan anak. Tantangan sebaiknya diberikan secara bertahap, disertai umpan balik yang jelas dan membangun.

Guru juga perlu mengombinasikan kegiatan digital dengan aktivitas langsung. Setelah peserta didik mengikuti kuis melalui aplikasi, misalnya, guru dapat mengajak mereka berdiskusi, menjelaskan jawaban, atau melakukan kegiatan sederhana yang berhubungan dengan materi (Hafidz dkk., 2025).

Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bergantung pada perangkat digital, tetapi tetap memberikan ruang bagi interaksi sosial dan pengalaman nyata. Gamifikasi digital sebaiknya diposisikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan pendekatan lainnya.

Untuk memperjelas peluang dan tantangan tersebut, berikut disajikan rangkuman penggunaan gamifikasi digital dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 2 Peluang, Tantangan, dan Strategi Penerapan Gamifikasi Digital

No.	Aspek	Peluang	Tantangan	Strategi Penerapan
1	Kegiatan pembelajaran	Membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi.	Peserta didik lebih berfokus pada permainan.	Menghubungkan permainan dengan tujuan pembelajaran.
2	Keaktifan peserta didik	Memberikan kesempatan untuk menjawab dan menyelesaikan tantangan.	Kemampuan peserta didik berbeda-beda.	Memberikan tantangan secara bertahap.
3	Teknologi	Menyajikan materi melalui gambar, suara, dan animasi.	Keterbatasan perangkat dan jaringan internet.	Memilih media sesuai fasilitas madrasah.
4	Peran guru	Membantu memantau aktivitas dan hasil latihan peserta didik.	Kemampuan guru menggunakan teknologi berbeda-beda.	Meningkatkan keterampilan dan merencanakan kegiatan dengan baik.
5	Interaksi belajar	Menggabungkan kegiatan digital dengan aktivitas langsung.	Penggunaan aplikasi dapat mengurangi interaksi langsung jika tidak diatur.	Mengombinasikan permainan digital dengan diskusi dan kegiatan nyata.

Sumber: Hasil kajian literatur.

6. Hubungan Gamifikasi Digital dengan Motivasi, *Student Engagement*, dan Retensi Belajar

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, gamifikasi digital memiliki hubungan dengan tiga aspek penting dalam pembelajaran, yaitu motivasi belajar, student engagement, dan retensi belajar. Ketiga aspek tersebut memiliki peran yang berbeda, tetapi saling berkaitan dalam mendukung proses belajar peserta didik.

Motivasi belajar berkaitan dengan dorongan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu, student engagement menunjukkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, baik dari segi perilaku, perasaan, maupun kemampuan berpikir. Adapun retensi belajar berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Penggunaan tantangan, poin, dan penghargaan dalam gamifikasi

digital dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar. Ketika peserta didik mulai tertarik, mereka memiliki kesempatan untuk lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan memahami materi. Selanjutnya, kegiatan latihan, pengulangan, dan pemberian umpan balik dapat membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Meskipun demikian, penggunaan gamifikasi digital tidak cukup hanya mengutamakan permainan dan pemberian hadiah. Guru perlu memastikan bahwa setiap aktivitas tetap berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam mengikuti permainan juga belum tentu menunjukkan bahwa mereka telah memahami dan mampu mengingat materi dengan baik.

Dalam pembelajaran kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah, gamifikasi digital sebaiknya menggunakan permainan yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Guru juga perlu memberikan bimbingan serta kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang materi dan menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari.

Dengan demikian, gamifikasi digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. Penerapannya perlu memperhatikan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi agar kegiatan pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan manfaat bagi proses belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, gamifikasi digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan unsur permainan seperti poin, tantangan, penghargaan, kuis interaktif, dan umpan balik berpotensi menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan bervariasi. Penerapannya memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar, *student engagement*, dan retensi belajar. Motivasi berkaitan dengan dorongan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, *student engagement*

terlihat dari keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif, sedangkan retensi belajar berhubungan dengan kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Kelebihan gamifikasi digital terletak pada kemampuannya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendorong partisipasi peserta didik, serta menyediakan kesempatan untuk mengulang materi melalui latihan dan kuis. Namun, penerapannya juga memiliki keterbatasan, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, serta kemungkinan peserta didik lebih berorientasi pada poin dan hadiah daripada memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi digital perlu direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah.

Pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada kajian yang lebih mendalam mengenai penerapan gamifikasi digital pada berbagai mata pelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, diperlukan penelitian lapangan untuk mengetahui bagaimana penggunaan gamifikasi digital berhubungan dengan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan peserta didik dalam mengingat materi dalam jangka waktu tertentu. Dengan demikian, pemanfaatan gamifikasi digital diharapkan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan literatur: Peran teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 1*(4), 681–687.

Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SDN 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal, 1*(2), 193–205. https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179

Azman, M. (2025). Analisis penggunaan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 853–862.

Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman peserta didik fase B dalam memahami konsep melalui gamifikasi digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 10*(1), 866–874. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034

Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. (2025). Integrasi gamifikasi EdTech dalam pengembangan literasi multimodal siswa Madrasah Ibtidaiyah: Studi kasus di MI Ma'arif NU Banjaranyar. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora, 12*(1), 15–25. https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367

Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The gamification developments in education: Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 14*(2), 177–186. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186

Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI), 7*(4), 2974–2997. https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.594

Hafidz, M. I. A., Larasati, A., & Kamal, M. R. (2025). Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Nusantara Educational Review, 3*(2), 110–118. https://doi.org/10.55732/k8a0c814

Irawati, & Mahmudah. (2026). Analisis teoretis kurva lupa dan spaced repetition dalam retensi memori. *Jurnal Ilmiah Psikologi dan Kesehatan Masyarakat, 4*(1), 35–49. https://doi.org/10.68352/jipkm.v4i1.391

Jamain, R. R., Putro, H. Y. S., & Hidayanti, N. (2024). Studi deskriptif student engagement pada peserta didik kelas VII. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman, 10*(1), 127–135. https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14743

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Marwah, M., Marhani, M., Saleh, M., Amin, S. J., & Usman, U. (2025). Picker Wheel sebagai media digital inovatif untuk penguasaan materi Al-Qur'an berbasis gamifikasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah, 10*(2), 157–170. https://doi.org/10.55187/tarjpi.v10i2.6259

Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *Edu Research, 6*(1), 461–470. https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547

Ningsih, S., Labibah, B. R., Laisa, E., Maghfira, C. E., & Hidayatullah, R. (2026). Efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan retensi belajar siswa di SD Negeri Pandan Pamekasan. *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 3*(2), 85–96. https://doi.org/10.61132/moral.v3i2.2155

Panggabean, P. A. (2024). Penerapan sistem poin reward sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa SDK Santa Maria Kotabaru. *Jurnal Tahsinia, 5*(8), 1186–1197. https://doi.org/10.57171/jt.v5i8.460

Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). Implementasi pembelajaran

gamifikasi di era digital dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora, 1*(1). https://journal.mahsya-educreativa.com/index.php/sosiolapedagogi/article/view/5

Prasanti, D., & Wati, T. L. (2026). Analisis motivasi belajar pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 4*(4), 8568–8579. https://doi.org/10.61104/jq.v4i4.11542

Putri, M., Iswandi, I., Pratama, A., & Sar'an. (2026). Pembukaan pembelajaran sebagai strategi membangun motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal Al-Karim: Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Studi Islam, 11*(1), 71–83. https://doi.org/10.70820/alkarim.v11i1.661

Setiyawan, D., & Ayu, A. (2025). Media pembelajaran tingkat Madrasah Ibtidaiyah dalam perspektif psikologi pendidikan. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6*(1), 48–56. https://doi.org/10.61082/bunayya.v6i1.454

Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, 1*(1), 29–35. https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2

Suhana, M. (2026). Peran kegiatan hafalan dalam meningkatkan kemampuan mengingat anak usia dini: Kajian literatur. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2*(4), 7101–7116. https://doi.org/10.63822/yd4z8678

Yanti, -, Simatupang, J. K. N., & Bui, T. C. (2025). Motivasi dan emosional berperan penting dalam pembelajaran pendidikan bagi peserta didik. *Jurnal Teologi Wesley, 2*(1). https://www.jurnalteologiwesley.sttwmi.ac.id/index.php/jtw/article/view/19

Yulianti, Y., Muslimah, & Abdullah. (2024). Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif untuk peningkatan pemahaman siswa. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains, 13*(2), 265–274. https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.24904

Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi kognitif, emosional, dan perilaku. *GERAM, 12*(2), 74–82. https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000