

**GAMIFIKASI DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR : STRATEGI
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DI ERA GEN Z**

Ria Amelia Hasbullah¹, Feby Rezky Awaliyah², Andi Adam³, Hj Mastia⁴
Penidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Makassar
riaamelia30012020@gmail.com¹, febyrezkyawaliyah@gmail.com²,
andi.adam@unismuh.ac.id³, mastia@gmail.com⁴

ABSTRACT

Pembelajaran di era digital ini menghadapi tantangan baru, terutama dalam menjawab karakteristik generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan serbadigital dan visual. Ketimpangan antara metode konvensional dan kebutuhan belajar Gen Z menyebabkan rendahnya motivasi, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Artikel ini mengeksplorasi gamifikasi sebagai strategi pengembangan bahan ajar yang adaptif dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar. Melalui studi pustaka berbasis teori ARCS dan Self-Determination Theory (SDT), dikaji integrasi elemen permainan dalam desain pembelajaran, tantangan implementasi, serta solusinya. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik, mendorong pembelajaran aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, efektivitasnya bergantung pada kesiapan guru, kecakapan teknologi, dan desain instruksional yang tepat. Gamifikasi pun diposisikan sebagai strategi pedagogis yang relevan untuk membentuk ekosistem pembelajaran yang dinamis di era digital.

Kata Kunci : Gamifikasi, Generasi Z, Motivasi Belajar, Bahan Ajar Digital

ABSTRAK

Learning in this digital era faces new challenges, particularly in addressing the characteristics of Generation Z, who grew up in a digital and visual environment. The gap between conventional methods and Gen Z's learning needs leads to low motivation, especially in subjects considered difficult. This article explores gamification as a strategy for developing adaptive teaching materials and analyzes its effectiveness in increasing learning motivation. Through a literature review based on ARCS and Self-Determination Theory (SDT), the integration of game elements into learning design, implementation challenges, and solutions are examined. The study results indicate that gamification can stimulate intrinsic and extrinsic motivation, encourage active learning, and create enjoyable learning experiences. However, its effectiveness depends on teacher readiness, technological skills, and appropriate instructional design. Gamification is therefore positioned as a relevant pedagogical strategy for shaping a dynamic learning ecosystem in the digital era.

Keywords: Gamification, Generation Z, Learning Motivation, Digital Teaching Material.

A. Pendahuluan

Benarkah pembelajaran memerlukan suntikan dan inovasi baru? Dalam dinamika pendidikan abad ke-21, tuntutan terhadap inovasi pedagogis semakin tak terelakkan. Pembelajaran tidak sekadar berfungsi sebagai medium komunikasi pengetahuan, melainkan merupakan representasi dari peradaban agung, ekspresi spiritualitas, serta khazanah keilmuan yang telah mewarnai perjalanan dunia. Meski demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berkuat pada metode konvensional yang kaku dan tekstual, dengan dominasi pendekatan satu arah yang miskin interaksi. Dalam praktiknya, pembelajaran kerap kali tersandera oleh model pengajaran tradisional yang terlalu menekankan pada aspek struktural dan terjemahan literal, sehingga mengabaikan kebutuhan pedagogis peserta didik masa kini yang lebih dinamis dan responsif terhadap perubahan.

Tantangan pembelajaran semakin bertambah kompleks ketika

dihadapkan pada karakteristik unik peserta didik generasi Z, kelompok yang tumbuh dan berkembang dalam atmosfer digital yang serba cepat, terkoneksi, dan dipenuhi distraksi visual. Berbeda secara fundamental dari generasi sebelumnya, generasi ini membawa paradigma baru dalam cara memperoleh dan memproses informasi.

Berdasarkan temuan Pew Research Center, generasi Z menunjukkan ekspektasi tinggi terhadap pengalaman belajar yang bersifat instan, fleksibel, visual, dan terintegrasi dengan teknologi. Mereka cenderung lebih tertarik pada proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, serta yang memberikan ruang untuk eksplorasi personal dan kreatif. Lebih lanjut, laporan McKinsey & Company menegaskan bahwa rentang atensi Gen Z relatif lebih singkat, namun mereka sangat responsif terhadap model pembelajaran yang menyajikan tantangan, sistem penghargaan, dan nuansa permainan—karakteristik yang mengindikasikan bahwa

pendekatan konvensional tidak lagi memadai untuk menjangkau minat belajar mereka secara optimal. Temuan ini menandakan bahwa metode pembelajaran tradisional yang kaku dan satu arah tidak lagi cukup relevan untuk mengakomodasi gaya belajar generasi ini secara efektif.

Dalam ranah pendidikan, realitas ini menimbulkan tantangan pedagogis yang tidak bisa diabaikan. Di berbagai satuan pendidikan, khususnya madrasah, muncul kecenderungan rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Suyanto pada sejumlah madrasah aliyah di Indonesia mengungkapkan bahwa lebih dari 60% siswa menganggap mata pelajaran tersebut sebagai sesuatu yang “sulit dan membosankan”. Ketika ditelaah lebih jauh, faktor utama yang memengaruhi persepsi negatif tersebut adalah metode pembelajaran yang monoton, cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), serta kurang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Kondisi ini semakin diperburuk oleh minimnya

pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran yang selaras dengan gaya belajar generasi Z yang menuntut pendekatan visual, interaktif, dan berbasis pengalaman.

Menanggapi tantangan tersebut, inovasi dalam pengembangan bahan ajar tidak lagi dapat dipandang sebagai opsi tambahan, melainkan telah menjadi kebutuhan mendesak dalam revitalisasi proses pembelajaran. Salah satu pendekatan transformatif yang kini memperoleh perhatian luas dalam ekosistem pendidikan global adalah **gamifikasi**. Istilah ini mengacu pada strategi integratif yang mengadopsi elemen-elemen khas permainan ke dalam konteks non-permainan guna meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, serta motivasi belajar peserta didik. Dalam ruang kelas, gamifikasi telah menunjukkan efektivitasnya dalam menciptakan atmosfer belajar yang lebih menarik dan penuh stimulasi. Tidak hanya merangsang motivasi intrinsik melalui rasa pencapaian dan kompetensi, tetapi juga memperkuat motivasi ekstrinsik dengan pemberian umpan

balik yang bersifat langsung, progresif, dan memuaskan secara psikologis.

Efektivitas pendekatan gamifikasi dalam dunia pendidikan semakin terkonfirmasi melalui berbagai studi empiris. Penelitian yang dilakukan oleh Dichev dan Dicheva menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, khususnya dalam konteks pendidikan bahasa asing. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa gamifikasi bukan sekadar tren temporer dalam dunia pendidikan digital, melainkan merupakan strategi pedagogis yang relevan, efektif, dan adaptif terhadap tuntutan zaman.

Lebih dari sekadar memperkaya suasana belajar, gamifikasi memungkinkan terjadinya personalisasi konten pembelajaran, mendorong model pembelajaran berbasis tantangan (*challenge-based learning*), serta memberikan umpan balik secara instan—karakteristik yang sangat selaras dengan kebutuhan dan preferensi generasi Z.

Dengan menyusun bahan ajar dalam format permainan edukatif atau sistem level berjenjang yang progresif, pendidik dapat menciptakan ekosistem belajar yang bukan hanya menyenangkan secara afektif, tetapi juga menantang secara kognitif, serta mendorong pencapaian berkelanjutan yang bersifat reflektif.

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana pendekatan gamifikasi dapat diimplementasikan secara strategis dalam pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik generasi Z. Secara substansial, artikel ini akan mengulas landasan teoretis gamifikasi dan relevansinya dalam pendidikan, mengeksplorasi bentuk-bentuk aplikatifnya dalam konteks pembelajaran, serta mengidentifikasi berbagai tantangan implementatif berikut tawaran solusi yang bersifat kontekstual dan solutif.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu menelaah literatur, teori, dan hasil penelitian terdahulu untuk menganalisis bagaimana gamifikasi

dapat diterapkan dalam pembelajaran generasi Z.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Gamifikasi dalam Konteks Pembelajaran

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan dalam upaya memastikan penguasaan keterampilan secara optimal. Pendekatan pembelajaran yang sistematis dan relevan dengan perkembangan zaman menjadi suatu keniscayaan, agar generasi masa depan tidak tertinggal dalam mengakses dan membangun pengetahuan. Dalam konteks ini, gamifikasi hadir sebagai salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran yakni sebagai upaya untuk menarik minat belajar sekaligus merangsang motivasi peserta didik dalam menguasai yang kerap dianggap sulit dan membosankan. Pendekatan ini tidak hanya menjanjikan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membuka jalan bagi transformasi pedagogis

yang lebih adaptif terhadap karakter dan kebutuhan pembelajar masa kini.

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan elemen-elemen permainan. Selain mendorong keterlibatan aktif, pendekatan ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan.¹ Gamifikasi juga merupakan integrasi elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan. Salah satu alasan utama penerapannya dalam dunia pendidikan adalah untuk mengatasi kejenuhan yang sering muncul akibat metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.²

Secara fundamental, gamifikasi merupakan proses mengubah aktivitas non-permainan menjadi pengalaman yang menyerupai permainan. Dalam konteks pendidikan, aktivitas pembelajaran yang bersifat formal

¹ T. H Majid dan S. N Huda, "Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta," *Automata*, 1.2 (2020) , hal.24

² Irpan Hidayat, "Perancangan Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan," *Jurnal Pendidikan*, 11.4 (2024), hal. 87.

dapat dimodelkan melalui konsep *serious games* atau permainan instruksional. Pendekatan ini, yang dikenal juga melalui *Game-Based Learning* (GBL), umumnya diterapkan sebagai sarana latihan yang terstruktur. Inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mendorong transformasi positif dalam cara belajar peserta didik melalui pengalaman yang lebih interaktif dan bermakna.³ Pendekatan berbasis permainan secara tidak langsung memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa proses belajar tidak selalu bergantung pada penyampaian materi oleh guru di kelas, tetapi juga dapat berlangsung secara mandiri dalam bentuk yang lebih menyenangkan dan bermakna. Namun demikian, desain permainan dalam pembelajaran harus disesuaikan secara cermat dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, agar tetap terarah dan relevan secara pedagogis.

Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran secara fundamental

selaras dengan prinsip-prinsip teori konstruktivisme, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kontekstual. Dengan terlibat secara aktif, peserta didik tidak hanya mampu membangun pemahaman secara lebih bermakna, tetapi juga dapat mempertahankan informasi yang diperoleh dalam ingatan jangka panjang secara lebih efektif.⁴

Konsep pembelajaran yang berlangsung dalam suasana santai terbukti mampu memberikan pengaruh positif terhadap psikologis dan perilaku peserta didik. Permainan berbasis bahasa, khususnya dalam pembelajaran, dapat mereduksi rasa cemas, mendorong siswa yang pemalu untuk lebih berani berkomunikasi, serta meningkatkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka. Studi yang dilakukan oleh Suhaila et al. menunjukkan bahwa aktivitas permainan dalam kegiatan

³ Siti Rohani Binti Jasni et al., "Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Gamification Approach In Learning Arabic Language," *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa*, 2022, hal. 79.

⁴ Parihin, "Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Gamifikasi Untuk Siswa Kelas Xi Mqnh Ulya Putri Nurul Hakim," *Jurnal Matluba*, 1.01 (2024), hal. 60.

kemah pembelajaran secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam berinteraksi dengan penutur asli. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi tidak terbatas pada ranah pembelajaran formal di dalam kelas, melainkan juga dapat diimplementasikan secara fleksibel di luar jam kuliah dalam suasana yang lebih santai.

Lebih dari itu, lingkungan belajar yang tidak formal melalui pendekatan permainan mampu menumbuhkan kolaborasi antarpeserta didik dan mendorong sikap tolong-menolong dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai strategi peningkatan kognitif, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai positif yang penting bagi pengembangan diri peserta didik secara holistik. Untuk mencapai efektivitas maksimal, konsep gamifikasi wajib dirancang secara matang dan disiapkan sebelum sesi pembelajaran dimulai. Desain tantangan harus menyeimbangkan tingkat kesulitan

dengan kemampuan peserta didik, sehingga mereka tidak merasa bosan menghadapi soal yang terlalu mudah maupun cemas saat dihadapkan pada soal yang terlalu sulit. Selain itu, pemilihan jenis permainan perlu selaras dengan tujuan dan materi pembelajaran agar setiap aktivitas benar-benar mendukung capaian kompetensi.

Gen Z dan Implikasi Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar

Generasi Z yang lahir dan tumbuh di tengah derasnya gelombang transformasi digital, menghadirkan paradigma baru dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mewakili sekadar kelompok usia, tetapi juga sebuah ekosistem mental dan kultural yang sangat berbeda dari generasi sebelumnya. Dengan kecenderungan adaptasi yang tinggi terhadap teknologi serta cara berpikir yang mengedepankan kecepatan, efisiensi, dan hiburan, Gen Z memandang pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dan tekstual sebagai sesuatu yang tidak relevan dan kurang menantang.

Generasi Z merupakan kelompok demografis yang lahir

antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, dan dikenal sebagai generasi yang sejak masa kanak-kanak telah terintegrasi secara menyeluruh dengan kemajuan teknologi digital. Mereka tumbuh dalam ekosistem yang ditopang oleh internet, perangkat pintar, komputer, dan media sosial, sehingga kerap disebut sebagai *digital natives* generasi yang tidak mengenal dunia tanpa teknologi digital.⁵ Paparan yang intensif terhadap teknologi sejak usia dini membentuk karakter Gen Z sebagai individu yang cekatan dalam mengakses, memilah, dan mengelola informasi digital, serta memiliki kemampuan tinggi dalam beradaptasi terhadap perkembangan teknologi yang terus berubah.

Generasi Z tumbuh dan berkembang di era digital yang memungkinkan mereka mengakses teknologi serta sumber informasi secara cepat dan mudah. Mereka terbiasa berkomunikasi secara daring, aktif memanfaatkan media sosial, serta menggantungkan diri pada

teknologi dalam berbagai aktivitas keseharian. Pola kebiasaan ini secara signifikan memengaruhi preferensi mereka dalam berinteraksi dan menyerap informasi.⁶ Mereka cenderung lebih menyukai konten yang bersifat visual seperti video dan gambar ketimbang teks panjang yang padat. Preferensi tersebut berakar pada gaya belajar yang mengutamakan media interaktif dan visual, termasuk platform populer seperti YouTube, TikTok, dan Instagram. Oleh karenanya sangat diperlukan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar gen Z di era digital.

Fenomena ini memunculkan kebutuhan mendesak bagi para pendidik dan pengembang bahan ajar untuk mendesain ulang pengalaman belajar agar sejalan dengan karakteristik unik Gen Z. Di sinilah gamifikasi muncul sebagai solusi pedagogis yang sangat relevan. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti sistem poin, level, lencana, tantangan, dan

⁵ Dedi Supriadi dan Kota Bogor, "Inovasi Pembelajaran Pai Di Era Digital: Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Gen-Z," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4 (2025), hal. 67.

⁶ Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid, "Gamifikasi: konsep dan implikasi dalam pendidikan," *Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*, 2022, hal. 69.

leaderboard, gamifikasi tidak hanya mengubah aktivitas belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mengaktifkan mekanisme motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang menjadi kunci keberhasilan belajar generasi ini.⁷

Secara psikologis, gamifikasi menstimulus sistem reward dalam otak, memicu hormon dopamin yang berkaitan dengan perasaan senang dan rasa ingin tahu. Mekanisme ini sangat krusial untuk meningkatkan fokus dan daya tahan kognitif Gen Z yang dikenal memiliki rentang perhatian yang singkat.⁸ Dengan adanya feedback instan dan tantangan yang terstruktur secara progresif, peserta didik terdorong untuk berkompetisi secara sehat, menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, serta mengalami rasa pencapaian yang berkelanjutan.

Efektivitas gamifikasi dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik, khususnya Gen Z, juga

dapat dijelaskan melalui pendekatan-pendekatan teoritis yang telah dikembangkan dalam ranah psikologi pendidikan. Dua teori yang paling banyak digunakan untuk menjelaskan efektivitas gamifikasi adalah *ARCS Model of Motivational Design* dan *Self-Determination Theory (SDT)*.⁹

Model ARCS, yang dikembangkan oleh John M. Keller, menekankan empat komponen utama motivasi: *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Gamifikasi secara strategis mengakomodasi keempat aspek ini. Elemen-elemen seperti tantangan, misteri, dan desain visual yang menarik membantu menarik perhatian siswa (*attention*). Kesesuaian konten permainan dengan kebutuhan belajar siswa menciptakan relevansi (*relevance*). Poin, level, dan umpan balik instan meningkatkan kepercayaan diri (*confidence*) karena siswa merasa mampu menguasai materi. Sementara itu, penghargaan simbolik seperti badge atau

⁷ Saujiah, "Gamifikasi Dalam Pendidikan Agama Islam Efektivitas Pembelajaran Interaktif Terhadap Gen Z Muslim," *Al-I'tiqâd: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Penelitian*, 1.1 (2025), hal. 28.

⁸ Lili Amanda Najih Anwar, "Meningkatkan Aktivitas Siswa melalui

Gamifikasi Pembelajaran: Sebuah Analisis Kuantitatif," *Indonesian Journal of Law and Economics Review*, 14.2 (2022), hal. 11.

⁹ Thifal Maida dan Francis Online, "Optimalisasi Proses Pembelajaran Melalui Gamifikasi : Kajian," 7 (2024), hal. 71.

leaderboard memberikan kepuasan (*satisfaction*) karena siswa merasa diakui atas pencapaiannya.¹⁰ Dengan demikian, gamifikasi dapat secara sistematis dirancang untuk mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar.

Sementara itu, *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, menyoroti tiga kebutuhan psikologis dasar yang menjadi fondasi motivasi intrinsik: *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. Gamifikasi mendukung *autonomy* dengan memberikan pilihan dalam permainan, seperti memilih level atau strategi dalam menyelesaikan tugas. *Competence* ditumbuhkan melalui sistem progres yang jelas, tantangan yang meningkat secara bertahap, serta umpan balik langsung yang memungkinkan siswa memahami kemajuan belajarnya. Sedangkan *relatedness* atau keterhubungan sosial difasilitasi melalui fitur kolaboratif atau kompetitif dalam gamifikasi, seperti leaderboard

atau misi kelompok.¹¹ Dengan memenuhi ketiga kebutuhan ini, gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi ekstrinsik, tetapi juga mampu mendorong motivasi intrinsik yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Lebih jauh, gamifikasi juga mendorong pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan social dimana Gen Z, sebagai generasi yang sangat terhubung melalui media sosial, merasa lebih terlibat saat mereka dapat berinteraksi dan berkompetisi secara langsung dengan teman sekelas.¹² Hal ini menumbuhkan *sense of belonging* dan kompetensi sosial yang berperan penting dalam proses internalisasi ilmu.

Dengan landasan teoritik yang kuat dari ARCS dan SDT, gamifikasi terbukti bukan sekadar gimmick, melainkan pendekatan pedagogis yang mampu memperkuat motivasi belajar siswa secara ilmiah dan terukur. Berbagai penelitian telah mendukung efektivitas ini, di antaranya Dichev & Dicheva yang

¹⁰ Keller, J. M. (1987). Pengembangan dan penggunaan model ARCS dalam desain pembelajaran. *Jurnal Pengembangan Instruksional*, 10(3), hal.10

¹¹ Thifal Maida dan Francis Online, "Optimalisasi Proses Pembelajaran Melalui Gamifikasi, hal. 75

¹² Irpan Hidayat. Perancangan Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan, hal. 89.

menyatakan bahwa gamifikasi yang selaras dengan prinsip-prinsip motivasi internal dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar secara signifikan.¹³

Namun, gamifikasi bukan sekadar alat hiburan. Implementasi yang efektif harus mempertimbangkan konteks pembelajaran secara spesifik, termasuk pemilihan elemen permainan yang mendukung penguasaan aspek linguistik dan kultural bahasa. Desain game edukatif harus mengintegrasikan tantangan yang memacu kemampuan berbahasa secara autentik, sekaligus mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat kemampuan peserta didik.¹⁴

Singkatnya, pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bagi Gen Z bukan hanya meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, tetapi juga merevolusi paradigma pendidikan menyatukan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam sebuah ekosistem belajar yang

dinamis, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya sebuah strategi, melainkan sebuah keharusan inovatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara tuntutan zaman dan kebutuhan pedagogis masa kini.

Tantangan dan solusi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran

Kendati gamifikasi menawarkan paradigma inovatif yang berpotensi mentransformasi dinamika pembelajaran, implementasinya tetap dihadapkan pada tantangan multidimensional yang meliputi aspek struktural, pedagogis, hingga kapabilitas teknologi. Kompleksitas ini meniscayakan respons yang tidak semata-mata bersifat operasional, melainkan juga konseptual yakni menyentuh cara pandang para pendidik dan institusi dalam merekonstruksi makna proses pembelajaran di tengah tuntutan pendidikan abad ke-21 yang terus berevolusi.

¹³ Dichev, C., & Dicheva, D. (2020). Gamifikasi dalam pendidikan: apa yang sudah diketahui, diyakini, dan yang masih belum pasti—sebuah tinjauan kritis. *Jurnal Internasional Teknologi Pendidikan di Pendidikan Tinggi*, 14(1), hal. 21.

¹⁴ Diana Oktaviana, Piska Eka Widya, dan Purwanti Zisca Diana, "Analisis kebutuhan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia," *Seminar Nasional SAGA#4 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)*, 4.1 (2022), hal. 56.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran tidak dapat dipandang sebagai sebuah pendekatan instan yang langsung membuahkan hasil. Meskipun secara teoretis menawarkan potensi transformatif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, realitas implementasinya di lapangan kerap berhadapan dengan berbagai tantangan, baik dari sisi pedagogis, teknologis, maupun kultural. Kompleksitas bahasa Arab yang memiliki struktur morfologis dan sintaksis yang khas, dipadukan dengan keterbatasan sumber daya dan kesiapan tenaga pendidik, sering kali menjadi penghambat dalam mengintegrasikan elemen permainan secara efektif ke dalam bahan ajar.¹⁵ Maka, menjadi penting untuk tidak hanya mengidentifikasi kendala-kendala tersebut, tetapi juga merumuskan solusi yang kontekstual, kreatif, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan.

1. Keterbatasan Literasi Teknologi di Kalangan Guru

Salah satu hambatan krusial dalam implementasi gamifikasi adalah rendahnya literasi digital di kalangan pendidik, khususnya di lingkungan institusi pendidikan yang masih bercorak konvensional. Banyak guru belum memiliki kecakapan pedagogis dan teknologis yang memadai untuk mengoperasikan perangkat interaktif digital, apalagi untuk merancang alur pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan secara terstruktur dan strategis. Temuan dari Hussein et al. mengungkapkan bahwa hanya sekitar 32% dari guru di kawasan Asia Tenggara yang merasa percaya diri dan kompeten dalam mengadopsi teknologi digital secara aktif dalam proses pembelajaran mereka.¹⁶

Dari tantangan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah melalui penyelenggaraan program pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan, dengan fokus pada

¹⁵ Haykal Syuhada et al., "Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 9.1 (2023), hal. 7.

¹⁶ Muhammad Hussein, Ahmad Karim, dan Roslina Abdul Latif, "Kesiapan Guru dalam Mengintegrasikan Teknologi Digital pada Pembelajaran Bahasa Arab di Asia Tenggara," *Jurnal Kajian Bahasa dan Linguistik*, vol. 17, no. 2 (2021), hlm. 845–860.

digital pedagogy dan *instructional game design*. Pelatihan semacam ini tidak boleh berhenti pada aspek teknis semata seperti penggunaan aplikasi populer semisal *Kahoot!* atau *Quizizz* melainkan harus merambah pada ranah pedagogis yang lebih mendalam. Ini mencakup pemahaman tentang bagaimana merancang bahan ajar yang mampu memicu motivasi intrinsik siswa melalui mekanisme sistem penghargaan (*reward system*), tantangan bertingkat (*leveled tasks*), dan pengalaman belajar yang bersifat adaptif. Kolaborasi antara pakar pendidikan dan desainer instruksional sangat diperlukan untuk merancang model pelatihan yang tidak hanya praktis, tetapi juga relevan secara konteks dan selaras dengan budaya belajar peserta didik. Pendekatan ini diyakini dapat memperkuat kesiapan guru dalam mengintegrasikan gamifikasi secara lebih efektif dan bermakna dalam pembelajaran di era digital.

2. Kendala Infrastruktur dan Akses Teknologi

Tantangan lain adalah masih terbatasnya infrastruktur pendukung, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah non-perkotaan atau madrasah dengan fasilitas digital yang minim. Dalam konteks Indonesia, laporan Kemendikbudristek (2022) menyebutkan bahwa sekitar 37% sekolah madrasah di Indonesia belum memiliki akses internet yang stabil.¹⁷

Sebagai solusi, gamifikasi tidak selalu membutuhkan perangkat teknologi tinggi. Guru dapat mengadopsi pendekatan gamifikasi berteknologi rendah (*low-tech gamification*), seperti permainan papan, kartu kosakata, sistem poin manual, atau tantangan kelompok berbasis kelas. Pendekatan ini tidak hanya menjadikan gamifikasi lebih inklusif, tetapi juga mendorong kreativitas guru dan interaksi sosial antarsiswa. Studi dari Suhaila et al. menunjukkan bahwa permainan tradisional berbahasa yang diadaptasi ke dalam aktivitas kemah bsecara signifikan meningkatkan kepercayaan

¹⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Laporan Infrastruktur Digital*

di Sekolah dan Madrasah. Jakarta: Kemendikbudristek.

diri dan keterampilan komunikasi siswa.¹⁸

3. Resistensi Kultural dan Skeptisisme Akademik

Dalam sejumlah institusi pendidikan, pendekatan gamifikasi kerap dipersepsikan secara negatif dan dianggap tidak sejalan dengan atmosfer keilmuan yang serius yang sarat akan muatan religius dan nilai-nilai tradisi klasik.¹⁹ Kekhawatiran sebagian pendidik terletak pada anggapan bahwa nuansa bermain dalam kelas dapat mengikis adab, kedisiplinan, dan kesakralan proses belajar.

Untuk menjawab persepsi tersebut, diperlukan upaya literasi pedagogis yang mendalam guna menanamkan pemahaman bahwa gamifikasi bukanlah sekadar hiburan dalam kelas, melainkan strategi pembelajaran yang berpijak pada teori motivasi dan psikologi pendidikan kontemporer. Guru perlu didampingi dalam proses refleksi metodologis

agar mampu merancang gamifikasi sebagai *serious learning tool* yakni model pembelajaran yang tetap menjunjung tinggi nilai-nilai etika, spiritualitas, dan budaya ilmiah Islam.²⁰ Implementasi konten islami berbasis gamifikasi, semisal sistem penghargaan berjenjang dalam pembelajaran nahwu dan sharaf, dapat menjadi medium sinergis antara pendekatan tradisional dan inovasi instruksional abad ke-21.

Tantangan dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sepatutnya tidak menjadi alasan untuk stagnasi, tetapi sebagai titik tolak inovasi berkelanjutan. Dengan pendekatan yang cermat, kontekstual, dan kolaboratif, gamifikasi bukan hanya mampu menjawab problematika motivasi belajar Gen Z, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih relevan, menarik, dan bermakna dalam era digital yang serba cepat dan kompetitif.

D. Kesimpulan

¹⁸ Suhaila, N., Zulkifli, Z., & Azman, H. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional dalam Kemah Bahasa Arab terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Berbicara Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 45-60.

¹⁹ Wala, Moh. Holis, "Metode Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk

Mencerdaskan Generasi Muda di Era Digital" *Waratsah*, 10.02 (2024), hal. 65.

²⁰ Zulkarnain Kedah, "Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka," *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1.2 (2023), hal. 79.

Gamifikasi dalam pembelajaran bukanlah sekadar tren pedagogis, melainkan sebuah strategi transformatif yang mampu menggeser paradigma belajar dari yang bersifat pasif menjadi aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengalaman. Hasil telaah menunjukkan bahwa konsep gamifikasi yang berpijak pada elemen-elemen seperti tantangan, imbalan, dan interaktivitas, sangat relevan untuk menjawab kebutuhan belajar generasi Z yang lekat dengan teknologi, visualisasi, dan keterlibatan emosional dalam proses belajar.

Urgensi penerapan gamifikasi tidak hanya terletak pada aspek motivasional semata, tetapi juga pada pergeseran karakteristik peserta didik yang menghendaki pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan memfasilitasi kemandirian. Gamifikasi hadir sebagai jembatan yang mampu mengakomodasi tuntutan tersebut melalui pendekatan yang adaptif, kompetitif, namun tetap edukatif. Dengan demikian, pembelajaran dapat dihidupkan kembali sebagai aktivitas yang dinamis dan bermakna.

Strategi penerapan gamifikasi yang tepat, seperti integrasi leaderboard, badge, poin, serta alur cerita edukatif (*narrative-based learning*), terbukti mampu meningkatkan fokus, retensi materi, serta partisipasi siswa. Namun demikian, keberhasilan strategi ini sangat ditentukan oleh kesiapan guru dalam hal literasi digital, ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, dan kesiapan institusional dalam menerima pendekatan inovatif yang terkadang bertentangan dengan tradisi pedagogis konservatif. Kompleksitas linguistik juga menuntut desain gamifikasi yang cermat dan modular. Oleh karena itu, solusi implementatif seperti pelatihan berkelanjutan, pengembangan permainan berbasis mikro-keterampilan, serta adopsi gamifikasi berteknologi rendah menjadi langkah strategis yang layak dipertimbangkan.

Secara konseptual dan praktis, penerapan gamifikasi dalam bahan ajar menunjukkan sinyal positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di era digital. Model pembelajaran yang gamifikatif bukan hanya memperkaya metodologi pembelajaran, tetapi juga membuka

peluang terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif, kreatif, dan responsif terhadap perubahan zaman. Oleh karena itu, perlu adanya penguatan kompetensi guru, dukungan kelembagaan, serta kajian lanjutan berbasis eksperimen untuk mengevaluasi efektivitasnya secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Alhawiti, M. M. (2016). Efektivitas penggunaan permainan modular dalam pengajaran tata bahasa Arab bagi penutur bukan asli. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 10(4), 765–782.

Anwar, L. A. N. (2022). Meningkatkan aktivitas siswa melalui gamifikasi pembelajaran: Sebuah analisis kuantitatif. *Indonesian Journal of Law and Economics Review*, 14(2), 11.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifikasi dalam pendidikan: Apa yang sudah diketahui, diyakini, dan yang masih belum pasti—sebuah tinjauan kritis. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), Artikel 9.

<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>

Hidayat, I. (2024). Perancangan gamifikasi pada aplikasi pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan*, 11(4), 87.

Hussein, M., Karim, A., & Latif, R. A. (2021). Kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital pada pembelajaran bahasa Arab di Asia Tenggara. *Jurnal Kajian Bahasa dan Linguistik*, 17(2), 845–860.

Jasni, S. R. B., et al. (2022). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab: Gamification approach in learning Arabic language. *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa*, 79.

Kedah, Z. (2023). Inovasi penerapan teknik gamifikasi terhadap pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 79.

Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.

- <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Laporan infrastruktur digital di sekolah dan madrasah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Maida, T. (2024). Optimalisasi proses pembelajaran melalui gamifikasi: Kajian. *Francis Online*, 7.
- Majid, T. H., & Huda, S. N. (2020). Gamifikasi pembelajaran huruf Hijaiyah dan bahasa Arab: *Studi kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta*. Automata, 1(2), 24.
- Mazyuna, A. L., & Universitas Pendidikan Indonesia. (2025). Reformulasi strategi pembelajaran bahasa Arab di era disrupsi digital: Perspektif kontemporer pendidikan di Indonesia.
- McKinsey & Company. (2021). *Generasi Z dan implikasinya terhadap dunia pendidikan dan dunia kerja*. McKinsey Global Institute.
- Oktaviana, D., Widya, P. E., & Diana, P. Z. (2022). Analisis kebutuhan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Seminar Nasional SAGA#4 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa)*, 4(1), 56.
- Parihin. (2024). Model pembelajaran bahasa Arab berbasis gamifikasi untuk siswa kelas XI. *Jurnal Matluba*, 1(01), 60.
- Pew Research Center. (2022). *Menjelang dewasa di tengah ketidakpastian: Apa yang kita ketahui tentang Generasi Z sejauh ini*. Washington, D.C. Pew Research Center.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2022). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*, 69.
- Saujiah. (2025). Gamifikasi dalam pendidikan agama Islam: Efektivitas pembelajaran interaktif terhadap Gen Z Muslim. *Al-I'tiqâd: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Penelitian*, 1(1), 28.
- Suhaila, N., Zulkifli, Z., & Azman, H.

- (2022). Pengaruh permainan tradisional dalam kemah bahasa Arab terhadap peningkatan kepercayaan diri berbicara bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 45-60.
- Supriadi, D., & Kota Bogor. (2025). Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Strategi menumbuhkan minat belajar Gen-Z. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4, 67.
- Suyanto. (2021). Analisis motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12, 2.
- Syuhada, H., et al. (2023). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika SD dengan metode ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 7.
- Wala, M. H. (2024). Metode interaktif dalam pembelajaran bahasa Arab untuk mencerdaskan generasi muda di era digital. *Waratsah*, 10(2), 65.
- Zailani, S., Ahmad, S., & Al-Lab, H. (2017). *Al-Bidagogi Hajat al-Mulazamah fi amaliyyah al-Taallum: al-Lughah al-Arabiyyah wa Adabuha wa Thaqafatuha fi al-Mamlakah al-Arabiyyah al-Suudiyyah wa Maliziyya* (hal. 301).