

Gamifikasi dalam Pembelajaran: Strategi Meningkatkan Motivasi dan Gaya Belajar Generasi Z

Mahdatul Aini Putri^{*1}, Dwi Yulianti², Dina Martha Fitri³

^{1,3}Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia

²Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Indonesia

Email: ¹mahdatulainiputriunila@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut inovasi dalam strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik Generasi Z yang visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Gamifikasi menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar melalui penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan. Kajian ini menggunakan metode *literature review* untuk meninjau berbagai penelitian terkait peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan menyesuaikan gaya belajar Generasi Z. Data penelitian diperoleh dari berbagai artikel ilmiah yang diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, meliputi penelitian yang membahas gamifikasi dalam konteks pembelajaran serta pengaruhnya terhadap motivasi dan gaya belajar peserta didik. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna, mendorong pengembangan motivasi intrinsik, serta mendorong keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama yang dibutuhkan di abad ke-21. Dengan demikian, gamifikasi dapat dijadikan strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital.

Kata kunci: Gamifikasi, Gaya Belajar, Generasi Z, Motivasi Belajar.

Gamification in Learning: A Strategy to Enhance Motivation Learning and Learning Style of Generation Z

Abstract

The development of digital technology demands innovative learning strategies that align with the visual, interactive, and technology-oriented characteristics of Generation Z. Gamification serves as an effective approach to enhance learning motivation and engagement through game elements such as points, badges, and leaderboards. This study employed a literature review method to examine previous research on the role of gamification in enhancing learning motivation and addressing the learning preferences of Generation Z. Data were collected from scholarly articles selected based on inclusion and exclusion criteria, focusing on the implementation of gamification in educational settings and its impact on students' motivation and learning preferences. Based on a literature review, gamification has been proven to create an enjoyable, collaborative, and meaningful learning environment while fostering intrinsic motivation and promoting critical thinking, problem-solving, and teamwork skills as essential 21st-century competencies, making it a relevant and adaptive strategy in the digital era.

Keywords: Gamification, Generation Z, Learning Style, Motivation Learning.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Inovasi dalam bidang teknologi informasi telah mengubah cara manusia mengakses, mengolah, dan mendistribusikan pengetahuan. Dalam konteks ini, paradigma pendidikan juga bergeser dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pendekatan yang berpusat pada peserta didik, dengan menekankan keterlibatan aktif, kolaborasi, serta pemanfaatan media digital dalam proses belajar (Nasirin, 2024). Pergeseran ini menuntut lahirnya strategi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memotivasi peserta didik agar terlibat secara kognitif dan afektif (Ginting Dkk, 2024).

Generasi peserta didik yang mendominasi sistem pendidikan saat ini dikenal sebagai “Generasi Z”, mereka yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 dengan rujukan data Pew research Center (Dimock, 2019) dan data sensus penduduk 2020 dari Badan Pusat Statistik. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi digital, media sosial, dan akses informasi yang instan. Karakteristik mereka antara lain memiliki preferensi belajar yang visual, interaktif (Ishak Dkk, 2025), berbasis pengalaman, serta cenderung menginginkan hasil yang cepat. Dalam konteks ini, metode pembelajaran tradisional yang bersifat instruktif dan pasif sering kali tidak lagi efektif dalam mempertahankan minat dan konsentrasi belajar siswa dari generasi ini. Guru dituntut untuk menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih kontekstual, relevan, dan menyenangkan bagi pelajar digital-native (Ekasanti & Kuswinarno, 2024).

Salah satu pendekatan yang dianggap potensial dalam menjawab tantangan dan sesuai dengan gaya belajar generasi Z yang melek akan teknologi adalah gamifikasi dalam pembelajaran (*gamification in education*) (Septiany Dkk, 2024). Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, tantangan, tingkatan, narasi, dan penghargaan. Dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna (Ariani, 2020). Dalam bidang pendidikan, gamifikasi berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, berkompetisi secara positif, dan mencapai tujuan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan (Komariyah Dkk, 2024).

Secara teoretis, efektivitas gamifikasi dapat dijelaskan melalui beberapa teori psikologi pendidikan. Salah satunya adalah *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2000; Hellen & Paul, 2015), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik seseorang meningkat ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Elemen gamifikasi seperti tantangan, umpan balik, dan pencapaian simbolik dapat memenuhi ketiga kebutuhan tersebut. Selain itu, teori *Flow* (Csikszentmihalyi, 1990) juga relevan, karena gamifikasi menciptakan kondisi keterlibatan penuh (*deep engagement*) yang membuat peserta didik tenggelam dalam aktivitas belajar tanpa merasa tertekan. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya sekadar menambah unsur hiburan, tetapi juga memfasilitasi kondisi psikologis optimal untuk belajar.

Berbagai penelitian empiris mendukung efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, minat dan hasil belajar. Misalnya, studi oleh Subhash dan Cudney (2018) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran sains mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian Muteeb et al. (2023) menyimpulkan bahwa gamifikasi secara umum dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian lain dari Lilis et al. (2024) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Penelitian lain oleh Caponetto et al. (2014) dan Hamari et al. (2016) dalam *Seventilofa* (2024) menemukan bahwa elemen permainan seperti sistem poin dan lencana dapat meningkatkan komitmen dan keaktifan siswa dalam tugas belajar daring. Selain itu, penelitian Suryani et al. (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis teknologi digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Ishak, et al. (2025) yang menyatakan bahwa karakteristik Generasi Z yang visual dan interaktif memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar dalam konteks mata pelajaran dan platform tertentu. Kajian yang secara khusus menganalisis hubungan antara elemen-elemen gamifikasi dengan karakteristik gaya belajar Generasi Z masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang ada cenderung menitikberatkan pada aspek teknis implementasi gamifikasi dibandingkan dengan analisis mengenai bagaimana gamifikasi memenuhi kebutuhan psikologis dan preferensi belajar peserta didik.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dijawab. Pertama, masih sedikit penelitian yang mengkaji secara sistematis bagaimana elemen-elemen gamifikasi dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan motivasional generasi Z. Kedua, banyak studi terdahulu menekankan aspek teknis dan desain aplikasi gamifikasi, tetapi belum mengeksplorasi secara komprehensif implikasi pedagogis dan psikologisnya terhadap motivasi belajar. Ketiga, masih terdapat keterbatasan dalam integrasi hasil-hasil penelitian lintas disiplin (misalnya psikologi pendidikan, teknologi pembelajaran, dan ilmu perilaku) yang dapat memberikan pemahaman menyeluruh tentang mekanisme keberhasilan gamifikasi dalam konteks pembelajaran modern.

Selain itu, terdapat pergeseran arah penelitian dari fokus pada hasil belajar semata menuju upaya memahami pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning experience*) melalui gamifikasi. Hal ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Rismana & Hernawati, 2025). Gamifikasi berpotensi besar untuk menumbuhkan keempat keterampilan tersebut melalui dinamika permainan yang menantang, kolaboratif, dan reflektif (Muzakka Dkk, 2025). Oleh karena itu, pemahaman tentang bagaimana gamifikasi dapat dioptimalkan untuk mendukung proses belajar generasi Z menjadi topik yang sangat relevan untuk ditinjau secara mendalam melalui pendekatan kajian pustaka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk meninjau dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan menyesuaikan gaya belajar generasi Z. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara desain gamifikasi, karakteristik generasi Z, serta teori-teori motivasi belajar yang relevan. Selain itu, hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan berkelanjutan di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau kajian pustaka, yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik gamifikasi dalam konteks pembelajaran generasi Z. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai perkembangan konsep, teori, serta implementasi gamifikasi dalam pendidikan tanpa melakukan pengumpulan data lapangan secara langsung. Melalui kajian literatur, peneliti dapat menelusuri berbagai sumber ilmiah seperti jurnal nasional dan internasional, prosiding konferensi, buku akademik, serta dokumen resmi yang berkaitan dengan penerapan gamifikasi dan karakteristik gaya belajar generasi Z.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri basis data ilmiah dengan menggunakan kata kunci “gamifikasi dalam pendidikan”, “game-based learning”, “generasi Z”, dan “motivasi belajar”. Pencarian literatur dilakukan melalui database Google Scholar dan Scopus yang dipilih karena menyediakan artikel ilmiah yang relevan dan terindeks secara luas. Artikel yang dipilih dibatasi pada publikasi 10 tahun terakhir (2015–2025) untuk memastikan relevansi terhadap perkembangan terkini di bidang pendidikan digital. Kriteria inklusi meliputi artikel yang membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, motivasi belajar, dan karakteristik Generasi Z. Sedangkan kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak tersedia dalam teks lengkap, duplikasi artikel, serta penelitian yang tidak berkaitan dengan konteks pendidikan. Proses seleksi dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan judul dan abstrak, penelaahan teks penuh, dan penentuan artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis. Setelah proses seleksi, setiap literatur dianalisis secara kritis untuk mengidentifikasi tema-tema utama, kesenjangan penelitian, serta kecenderungan arah pengembangan studi gamifikasi dalam konteks pembelajaran modern.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif analitis, yaitu dengan mengorganisasikan hasil temuan dari berbagai sumber menjadi kategori yang relevan, seperti konsep dasar gamifikasi, strategi penerapan dalam kelas, dampak terhadap motivasi belajar, serta tantangan implementasinya. Sintesis dari hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai posisi gamifikasi sebagai gaya belajar baru bagi generasi Z sekaligus mengidentifikasi celah penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut pada penelitian-penelitian mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil penelusuran literatur, ditemukan bahwa penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa tema utama. (1) Gamifikasi berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, dan penghargaan. (2) Gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*), partisipasi aktif, serta pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. (3) Gamifikasi memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan karakteristik Generasi Z yang cenderung visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Berdasarkan pengelompokan tersebut, hasil penelitian dianalisis dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian Yang Telah Dianalisis

No.	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	1) Ika Puspitasari 2) Shokhibul Arifin	Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study	Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena elemen permainan membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Puspitasari & Arifin, 2023).

No.	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
2.	1) Baso Intang Sappaile	The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Sappaile, 2024).
3.	1) Gigih Abdi Wijaya 2) Ahmad Zulfa Tantowi 3) Elsavira Nurizzah	The Effectiveness of Gamification in Enhancing Student Engagement in Science Learning	Penelitian ini menegaskan bahwa strategi gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap pembelajaran sains, sekaligus menjadi solusi terhadap rendahnya motivasi dalam pembelajaran tradisional (Wijaya et al. 2024).
4.	1) Tira Nur Fitria	The Impact of Gamification on Students' Motivation: A Systematic Literature Review	Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Fitria, 2022).
5.	1) Nurhayati 2) Fathurrohman	Gamification in School Education: A Systematic review of its Effectiveness in Improving Student Motivation and Academic Outcomes	Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan kontekstual untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui desain permainan visual dan interaktif yang ideal untuk gaya belajar visual dan <i>digital-natives</i> (Nurhayati & Fathurrohman, 2025).
6.	1) Nabila Putri Ananda 2) Fauziyah Tsania Rahmah 3) Adi Rafli Ramadhani	Using Gamification in Education: Strategies and Impact	Penelitian ini membahas strategi dan dampak gamifikasi dalam pendidikan, menegaskan bahwa pendekatan inovatif ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan kognitif siswa. Penerapan gamifikasi yang interaktif, berbasis teknologi, dan fleksibel sejalan dengan karakter generasi masa kini yang menyukai pembelajaran visual, kolaboratif, dan digital (Ananda et al. 2024).
7.	1) Moh Ishak 2) Bagus Baydhowi 3) Moh Mahfud 4) Mas'odi	Gen Z Dalam Dunia Pendidikan	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Gen Z memiliki gaya belajar yang cepat, mandiri, dan berbasis teknologi, serta menyukai pembelajaran yang interaktif (Ishak et al. 2025).
8.	1) Ding Ding 2) Chong Guan 3) Yinghui Yu	Game-Based Learning in Tertiary Education: A New Learning Experience for the Generation Z	Hasil penelitian menunjukkan bahwa game-based learning efektif meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, serta pengalaman belajar yang realistis. Pendekatan ini relevan bagi generasi Z karena mampu mendorong motivasi dan partisipasi belajar (Ding et al. 2017).
9.	1) Manisha Saxena 2) Dharmesh K. Mishra	Gamification and Gen Z in Higher Education: A Systematic Review of Literature	Penelitian ini membahas penggunaan gamifikasi dalam pendidikan yang, melalui elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat, terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepuasan belajar, sejalan dengan karakter Generasi Z yang menyukai teknologi, visual, dan interaksi sosial (Saxena & Mishra, 2021).
10.	1) Sze Yee Choo 2) Hafsa Taha	Embracing Gen-z's Learning Style with A Mobile Enthalpy Game	Gamifikasi melalui pengembangan aplikasi gim MEGA berbasis android mampu meningkatkan pemahaman persamaan termo-

No.	Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian
		Application (MEGA) for Thermochemical Equation	kimia dan prestasi belajar, hal ini juga sesuai dengan gaya belajar Generasi Z yang interaktif dan visual (Choo & Taha, 2023).
11.	1) Shella Gherina Septiany 2) Syamsul Hadi 3) Benedectta Arsenia Nanda Hardian 4) Madchan Nashir	Artificial Intelligence-Moderated Gamification Apps: Elevating Gen Z's English Vocabulary Mastery	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi secara dan AI secara mandiri efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris Generasi Z, dengan elemen seperti avatar, poin, dan lencana berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar (Septiany et al. 2024).

Berdasarkan tabel diatas, Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Selain itu, beberapa penelitian menegaskan bahwa karakteristik Generasi Z yang dekat dengan teknologi menjadikan gamifikasi sebagai pendekatan yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran modern.

3.2. Pembahasan

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, level, papan peringkat, dan tantangan ke dalam konteks pendidikan. Berdasarkan hasil tinjauan berbagai penelitian, gamifikasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Melalui penerapan elemen permainan, proses belajar tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan fokus keterlibatan kognitif siswa terhadap materi yang dipelajari. Tujuan utama gamifikasi bukanlah sekadar bermain, melainkan membangun pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Strategi pembelajaran berbasis gamifikasi umumnya berfokus pada penerapan sistem penghargaan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Berdasarkan berbagai studi literatur, strategi ini terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan (engagement), kepuasan belajar, dan hasil akademik siswa. Sistem penghargaan dan umpan balik instan dalam gamifikasi memberikan dorongan positif yang membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana siswa dapat berkompetisi secara sehat sekaligus saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Meski demikian, efektivitas gamifikasi sangat dipengaruhi oleh desain kegiatan dan kesesuaian elemen permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui Selt-Determination Theory yang menyatakan bahwa motivasi intrinsic meningkat kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi. Dalam konteks gamifikasi, elemen seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan keberhasilan dan perkembangan kemampuan mereka, sehingga mendorong keterlibatan belajar yang lebih tinggi.

Generasi Z sebagai kelompok pelajar saat ini memiliki karakteristik unik yang memengaruhi cara mereka belajar. Gen Z dikenal sebagai digital natives yang tumbuh di era teknologi dan informasi, dengan preferensi terhadap pembelajaran yang visual, cepat, dan interaktif. Mereka cenderung lebih tertarik pada aktivitas belajar yang fleksibel, berbasis aplikasi, dan melibatkan teknologi seperti video, animasi, serta simulasi digital. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang bersifat tradisional sering kali dianggap kurang menarik bagi mereka. Pendidik perlu memahami bahwa Gen Z lebih menyukai gaya belajar yang memberikan kebebasan bereksplorasi, menantang kreativitas, dan menawarkan pengalaman belajar yang personal dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Kesesuaian antara gamifikasi dan gaya belajar Generasi Z sangat erat karena keduanya sama-sama menekankan aspek visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Gamifikasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mirip dengan dunia permainan yang sudah akrab bagi Gen Z, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka. Elemen seperti level, poin, dan tantangan memberikan rasa pencapaian dan mendorong semangat kompetisi yang positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan, prestasi, dan kepuasan belajar siswa Gen Z secara signifikan. Selain itu, gamifikasi juga memperkuat kolaborasi, kreativitas, dan kemandirian belajar, menjadikannya sebagai pendekatan pedagogis yang adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Hasil ini juga sejalan dengan teori Flow yang menjelaskan bahwa individu akan mencapai kondisi keterlibatan optimal Ketika Tingkat tantangan yang diberikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Melalui desain, aktivitas yang interaktif dan bertahap,

gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang membuat siswa lebih fokus, menikmati proses belajar, dan mendorong untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi tidak terlepas dari berbagai keterbatasan. Efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran, kesiapan teknologi, serta kemampuan guru dalam mengelola aktivitas belajar berbasis permainan. Penggunaan elemen permainan yang berlebihan juga berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran dan menimbulkan motivasi yang hanya berorientasi pada penghargaan eksternal. Oleh karena itu, gamifikasi perlu dirancang secara seimbang agar mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tanpa mengurangi makna proses belajar itu sendiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi bukan hanya selaras dengan karakteristik Generasi Z, tetapi juga berpotensi menjadi strategi efektif untuk membangun motivasi dan hasil belajar yang lebih bermakna.

4. KESIMPULAN

Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik Generasi Z. Pendekatan ini menghadirkan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan yang sesuai dengan karakter Gen Z yang visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Penerapan gamifikasi mendorong pengalaman belajar yang lebih bermakna, adaptif, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alahmari, Muteeb., Jdaitawi, M. T., Rasheed, A., Abduljawad, R., Hussein, E., Alzahrani, M., & Awad, N. 2023. Trends and Gaps in Empirical Research on Gamification in Science Education: A Systematic Review of Literature. *Contemporary Educational Technology*, 15(3), ep431. doi:10.30935/cedtech/13177.
- [2] Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramadhani, A. R. 2024. Using Gamification in Education: Strategies and Impact. *HIPKIN Journal of Educational Research*, 1(1), 1-12. doi:10.64014/hipkin-jer.v1i1.7a.
- [3] Ariani, Diana. 2020. Gamifikasi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149. doi:10.21009/JPI.032.09.
- [4] Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). *Gamification and education: A literature review*. In *Proceedings of the 8th European Conference on Games Based Learning (ECGBL 2014)* (pp. 50–57). Academic Conferences and Publishing International Limited.
- [5] Choo, S. Y., & Taha, H. 2023. Embracing Gen-Z's Learning Styles With A Mobile Enthalpy Game Application (MEGA) For Thermochemical Equation. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42(1), 64-76. doi:10.21831/cp.v42i1.35394.
- [6] Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- [7] Dimock, M. (2019, Januari 17). *Defining Generations: Where Millennials End and Generation Z Begins*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>.
- [8] Ding, D., Guan, C., & Yinghui, Y. 2017. Game-based learning in tertiary education: A new learning experience for the Generation Z. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(2), 148–152.
- [9] Ekasanti, D., & Kuswinarno, M. 2024. Digital-Native Workforce Strategi Pengembangan SDM Untuk Generasi Z. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 5(5), 41-50. doi:10.3785/kohesi.v5i5.7598.
- [10] Fitri, T. N. 2022. The Impact of Gamification on Students' Motivation: A Systematic Literature review. *Ling Tera*, 9(2), 47-61. doi:10.21831/lt.v9i2.56616.
- [11] Ginting, D., Sabudu, D., Barella., Madkur, A., Woods, R., & Sari, M. K. 2024. Student-centered Learning in The Digital Age: In-class Adaptive Instruction and Best Practices. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(3), 2006-2019. doi:10.11591/ijere.v13i3.27497.
- [12] Ishak, M., Baydhowi, B., Mahfud, M., & Mas'odi. 2025. Gen Z Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 328-338. doi:10.61722/jmia.v2i1.3351.
- [13] Komariyah., Hasan, M., Chumaidah, A., Huda, N., & Utami, S. 2024. Technological Innovation In Islamic Education (Exploring the Impact of Gamification-Based Media on Enhancing Elementary School Students' Learning Creativity). *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, 8(1), 13-28. doi:10.28944/maharot.v8i1.1630.

-
- [14] Lilis, E., Indriyani, L., Azzahra, P. D., & Purwani, F. 2024. Gamification in Education: Innovative Solutions through Learning System Development to Increase Student Motivation and Interest. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*, 2(4), 125-131. doi:10.5281/zenodo.14179021.
- [15] Muzakka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. 2025. Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 249–256. doi:10.61132/bima.v3i1.1562.
- [16] Nasirin, Chairun. (2024, Januari 31). *Transformasi Pendidikan di Era Digital*. STIKES Mataram. <https://stikes-mataram.ac.id/transformasi-pendidikan-di-era-digital/>.
- [17] Nurhayati., & Fathurrohman. 2025. Gamification in School Education: A Systematic Review of Its Effectiveness in Improving Student Motivation and Academic Outcomes. *Al-Ishlah*, 17(2), 2356-2368. doi:10.35445/alishlah.v17i2.6516.
- [18] Puspitasari, I., & Arifin, S. 2023. Implementation of Gamification on Learning Motivation: A Meta-Analysis Study. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 40(1), 356-360. doi:10.52155/ijpsat.v40.1.5596.
- [19] Rismana, N., & Hernawati, S. 2025. Pengembangan Kurikulum di Indonesia Dalam Menghadapi tuntutan Abad Ke-21. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1-8. doi:10.30599/sxrd6x96.
- [20] Sappaile, B. I. 2024. The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 184-196. doi:10.55849/Sciencetechno.v1i1.1.
- [21] Saxena, M., & Mishra, D. K. 2021. Gamification and Gen Z in Higher Education: A Systematic Review of Literature. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 17(4), 1-22.
- [22] Septiany, S. G., Hadi, S., Hardian, B. A. N., & Nashir, M. M. 2024 Artificial Intelligence-Moderated Gamification Apps: Elevating Gen Z's English Vocabulary Mastery. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 16 (4), 4969-4983. doi:10.35445/alishlah.v16i4.5957.
- [23] Seventilofa, I. G. N. O. 2024. Dampak Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Al-Aqlu: Jurnal Matematika, Teknik dan Sains*, 2(1), 31-35. doi:10.59896/aqlu.v2i1.44.
- [24] Suryani, N.Y., Hidayah, N., & Yuliansyah, S. 2025. Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Melalui Teknologi Digital Pembelajaran. *JANNAH Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 174-179.
- [25] Subhash, Sujit., & Cudney, E. A. 2018. Gamified Learning in Higher Education: A Systematic review of The Literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192-206. doi:10.1016/j.chb.2018.05.028.
- [26] Watt, H. M. G., & Richardson, P. W. 2015. Teacher Motivation. *International Encyclopedia of The Social & Behavioral Sciences (Second Edition)*, 64-71. doi:10.1016/B978-0-08-097086-8.26082-0.
- [27] Wijaya, G. A., Tantowi, A. Z., & Nurizzah, E. 2024. The Effectiveness of Gamification in Enhancing Student Engagement in Science Learning. *International Journal of Mathematics and Science Education*, 1(2), 33-37. doi:10.62951/ijmse.v1i2.90.