

Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa

M. Ichwan Al Hafidz^{1*}, Annisa Larasati¹, Muhammad Rikzam Kamal¹

¹Program Studi Informatika, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran sebagai strategi untuk meningkatkan literasi digital siswa. Melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), didapatkan enam artikel yang membahas efektivitas gamifikasi dan elemen-elemennya. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan literasi digital siswa dan elemennya berperan meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta keterampilan digital siswa. Selain itu, respon siswa terhadap gamifikasi cenderung positif, meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses dan pemahaman teknologi. Gamifikasi terbukti sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan abad ke-21.

Kata kunci

Gamifikasi; Literasi Digital; Media Interaktif; Siswa

Abstract

This research examines the utilization of gamification in learning as a strategy to improve students' digital literacy. Using the Systematic Literature Review (SLR) approach, six articles were obtained discussing gamification's effectiveness and its elements. The results show that the use of gamification can improve students' digital literacy, and its elements play a role in increasing students' motivation, engagement, and digital skills. In addition, students' responses to gamification tend to be positive, despite challenges such as limited access and understanding of technology. Gamification proved to be an innovative approach in 21st-century education.

Keywords

Gamification; Digital Literacy; Interactive Media; Students

Korespondensi

M. Ichwan Al Khafidz

m.ichwan.al.khafidz@mhs.uingusdur.ac.id

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Pada era digital ini, literasi tidak lagi hanya merujuk pada kemampuan membaca dan menulis secara tradisional, tetapi telah berkembang menjadi literasi digital (Dewi, 2025). Literasi digital mencakup pemahaman terhadap etika di dunia maya, perlindungan data pribadi, keamanan digital, hak kekayaan intelektual, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi melalui media digital (Sari and Alfian, 2023). Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memahami serta memanfaatkan informasi yang berasal dari berbagai media digital. Kemampuan ini tidak hanya mencakup keterampilan membaca, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dalam menilai informasi yang diperoleh dari media digital (Suparmini, Suwindia and Winangun, 2024). Keterampilan Literasi digital merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa (Mastoah, MS and Sumantri, 2022).

Literasi digital tak hanya membantu pemahaman materi pelajaran, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi masa depan (Kharismawan and Winangun, 2025). Dengan memiliki literasi digital yang tinggi, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam membaca serta menggali informasi dari berbagai sumber digital. Selain itu, kemampuan ini juga dapat meningkatkan pencapaian akademik dan memperkuat kemampuan kolaboratif di tengah kompetisi global yang terus berkembang (Cynthia and Sihotang, 2023). Namun, Kenyataannya tingkat literasi digital kalangan siswa masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil penelitian di SMA Kecamatan Kuala mengungkapkan bahwa 35,5% siswa berada pada kategori rendah dalam literasi digital, sementara 51,7% lainnya pada kategori cukup, yang menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran masih kurang optimal dan belum sepenuhnya diadopsi oleh tenaga pendidik maupun siswa secara mandiri di luar sekolah (Oktavia, 2021). Rendahnya literasi digital berdampak pada kurangnya potensi siswa dalam mengakses, memahami, serta mengevaluasi informasi digital dengan kritis. Sedangkan literasi digital yang baik dapat memperluas pengetahuan siswa terhadap pelajaran tertentu, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan kreativitas mereka (Cynthia and Sihotang, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya literasi digital, dibutuhkan inovasi dalam teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk menjembatani literasi digital siswa, dengan mengintegrasikan elemen visual dan interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep secara lebih menyenangkan dan bermakna (Faradina *et al.*, 2025). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa (Purba *et al.*, 2024).

Setiawan, Winarno & Sunyoto dalam (Lutfina *et al.*, 2023) mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi dapat mendorong kreativitas siswa karena mereka dilatih untuk berpikir kritis dan strategis dalam mengatasi tantangan pembelajaran (Lutfina *et al.*, 2023). Penggunaan aplikasi pendidikan yang berbasis permainan, siswa didorong untuk belajar melalui berbagai tantangan, kuis interaktif, dan simulasi yang mengandung elemen literasi digital (Husen, 2025). Meskipun efektivitas gamifikasi bergantung pada konteks dan implementasinya (Suparmini, Suwindia and Winangun, 2024), pemilihan elemen permainan yang tepat sangat menentukan keberhasilan metode ini. Penggabungan elemen permainan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan capaian belajar siswa (Suparmini, Suwindia and Winangun, 2024).

Pada kaitannya gamifikasi dengan literasi digital, menjadi strategi pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa menguasai konsep literasi digital secara lebih mendalam serta mengembangkan kemampuan praktis mereka dalam memanfaatkan teknologi (Sari and Alfian, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru bagi para pendidik dan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif melalui penerapan gamifikasi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis secara mendalam berbagai studi yang membahas gamifikasi serta elemennya dalam pembelajaran literasi digital siswa. Metode SLR dipilih karena merupakan pendekatan yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengevaluasi secara kritis, serta mensintesis temuan-temuan dari beberapa penelitian yang relevan terkait topik yang dikaji (Arissona Dia Indah Sari *et al.*, 2023). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman komprehensif, dari tujuan utama penelitian yaitu menyajikan bukti-bukti ilmiah yang ada secara menyeluruh dan objektif berkaitan dengan topik pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital siswa.

Sumber literatur diperoleh dari basis data Google Scholar dengan menggunakan kata kunci “gamifikasi”, “pembelajaran”, “literasi digital siswa”. Dari hasil pencarian, diperoleh total 17 artikel yang relevan dan kemudian 6 artikel dijadikan sebagai analisis penelitian karena memenuhi semua kriteria inklusi yang meliputi artikel dipublikasikan dalam rentang tahun 2022 hingga 2025, membahas pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran, peranan elemen gamifikasi, respon siswa terhadap gamifikasi, serta faktor pendorong dan penghambat penerapan gamifikasi. Artikel yang tidak memenuhi kriteria, tidak relevan dengan konteks pendidikan formal atau tidak membahas literasi digital secara eksplisit, dikeluarkan dari analisis.

Proses penelitian dengan pendekatan SLR ini untuk mengidentifikasi literatur menggunakan strategi pencarian sistematis, seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditentukan, ekstraksi data penting dari setiap studi dan sintesis temuan untuk menarik kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Melalui pendekatan ini, diharapkan temuan penelitian dapat memberikan dasar baik secara teoritis maupun praktis bagi para pendidik, perancang kurikulum, serta peneliti berikutnya dalam menyusun model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penggunaan gamifikasi dan penerapan elemen-elemen berdampak dalam meningkatkan literasi digital siswa di era digital saat ini. Tabel 1 menyajikan analisis informasi dari berbagai studi kasus penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan penggunaan gamifikasi berdampak dalam meningkatkan literasi digital dan respon siswa, serta peranan elemen-elemen gamifikasi dalam pembelajaran.

Tabel 1. Pemanfaatan Penggunaan Gamifikasi dalam Literasi Digital Siswa dan Peran Elemen Gamifikasi

No	Kode	Judul Jurnal	Penulis	metode	Hasil
1.	P1	Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektifitas Game Interaktif dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa (Dewi, 2025)	Anita Candra Dewi	Kuantitatif	Uji statistik memakai uji-t (<i>independent sample t-test</i>) dilaksanakan untuk menguji signifikansi perbandingan antara skor <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis menampilkan bahwa adanya perbandingan yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0.05$), yang mengindikasikan bahwa penerapan game interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa.
2.	P2	Pemanfaatan Aplikasi Duolingo untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Mata Pelajaran	Putu Ngurah Dandy Kharismawan, I Made Ari Winangun, Stah Mpu	Studi Pustaka (<i>library research</i>)	Penggunaan Duolingo mendorong siswa untuk membangun kebiasaan belajar mandiri yang berbasis teknologi. Tantangan harian dan sistem penghargaan pada aplikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga mengajarkan mereka tentang pentingnya

		Bahasa Inggris Anak Sekolah Dasar (Kharismawan and Winangun, 2025)	Kuturan Singaraja		manajemen waktu dan tanggung jawab dalam menggunakan teknologi untuk tujuan pembelajaran.
3.	P3	Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Motivasi dan Literasi Digital Siswa (Nainggolan <i>et al.</i> , 2025)	Grecia Angelika Nainggolan, Nadhira Hafidza, Yosinda Naberti Br Bangun, Chalerina Simorangkir	Campuran	Penerapan elemen-elemen gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa. Selain itu, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran jarak jauh dapat membantu memperkuat literasi digital siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses informasi dan menyelesaikan tugas secara efisien.
4.	P4	Strategi Peningkatan Literasi dan Minat Belajar Siswa: Studi Kasus pada Peserta Didik Sekolah Menengah (Wala, 2025)	Gevan Naufal Wala	<i>mixed methods</i>	Penerapan unsur gamifikasi dalam kegiatan literasi, seperti penggunaan sistem poin, tantangan literasi, serta pemberian apresiasi atas pencapaian literasi, menambah aspek menyenangkan dalam kegiatan literasi. Kelas yang mengadopsi pendekatan ini mengalami peningkatan motivasi literasi intrinsik siswa sebesar 28,7% dan peningkatan ketekunan dalam aktivitas literasi sebesar 24,1%.
5.	P5	Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi (Husen, 2025)	Nursakina Husen	Partisipatif dan Kolaboratif	Penggunaan platform seperti Kahoot dan Wordwall membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penerapan elemen-elemen seperti poin, lencana digital, papan peringkat, serta hadiah menciptakan suasana persaingan yang sehat dan menyenangkan. Hal ini turut berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan literasi digital siswa.
6.	P6	Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Kuis Berbasis Aplikasi Quizizz Oleh Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMPS Muhammadiyah 55 Kandungan (Muhammad Farhan <i>et al.</i> , 2024)	Muhammad Farhan, Darwin Nathaniel, Fery Padli Pratama, Victor Asido Elyakim P4	Penyuluhan dan Pelatihan	Pada kegiatan Kampus Mengajar yang dilaksanakan di SMPS Muhammadiyah 55 Kandungan, terdapat peningkatan literasi digital siswa yang signifikan setelah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

Hasil studi dari berbagai penelitian berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa pemanfaatan penggunaan gamifikasi memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan respon siswa, elemen-elemen dalam gamifikasi juga berperan dalam peningkatan pembelajaran literasi digital siswa.

Pembahasan

A. Apakah pemanfaatan penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran? Penggunaan gamifikasi dalam bidang pendidikan mengalami perkembangan yang signifikan sejalan dengan transformasi digital dan kemajuan teknologi informasi. Pada konteks pembelajaran, gamifikasi tidak hanya dimaksudkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga sebagai strategi dalam mengembangkan kompetensi abad ke-21, salah satunya adalah literasi digital. Literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, memanfaatkan, dan menghasilkan informasi melalui media digital, menjadi keterampilan yang sangat krusial di era digital saat ini.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian artikel ilmiah kode P1 melalui pendekatan kuantitatif dan uji statistik (*independent sample t-test*), menunjukkan bahwa terdapat perbandingan signifikan antara skor *post-test* siswa kelompok eksperimen yang menggunakan game interaktif dengan kelompok kontrol. Nilai $p < 0.05$ menunjukkan bahwa pembelajaran dengan gamifikasi mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi digital siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan elemen permainan dalam konteks pembelajaran tidak hanya menyenangkan, melainkan juga efektif dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi digital. Temuan ini mendukung pendapat (Suryani and Wiryadigda, 2022) yang menekankan pentingnya kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi informasi dari sumber digital sebagai bagian dari literasi digital.

Hal senada ditunjukkan juga dari hasil penelitian artikel kode P3 yang menunjukkan penggunaan gamifikasi dalam Pembelajaran jarak jauh berperan dalam memperkuat literasi digital siswa, termasuk kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk memperoleh informasi dan menyelesaikan tugas secara efektif. Siswa yang terlibat dalam penerapan gamifikasi menunjukkan perkembangan dalam keterampilan literasi digital, yang memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan baik serta mengakses informasi secara efisien. Literasi digital adalah keterampilan yang mencakup kemampuan untuk menciptakan dan membagikan konten dalam berbagai bentuk dan mode; berkolaborasi, berkomunikasi secara lebih efektif, serta memahami cara dan waktu yang tepat dalam menggunakan teknologi digital guna mendukung proses tersebut (Mastoah, MS and Sumantri, 2022).

Selain itu, hasil penelitian artikel kode P6 melalui kegiatan Kampus Mengajar, juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran, dengan adanya elemen permainan seperti leaderboard dan kuis interaktif, menjadikan siswa lebih antusias dalam proses belajar. Antusiasme ini mendorong siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi teknologi, meningkatkan kemampuan navigasi aplikasi, serta mempraktikkan interaksi digital yang sehat.

Berdasarkan berbagai temuan dalam artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan potensi literasi digital siswa. Literasi digital yang diartikan meliputi berbagai aspek, seperti keterampilan dalam mencari informasi melalui internet, memahami serta menilai konten digital secara kritis, dan kemampuan menggunakan media digital secara produktif serta bertanggung jawab.

B. Bagaimana Peranan Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa

Gamifikasi merupakan suatu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan guna mendorong partisipasi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Nainggolan *et al.*, 2025). Berdasarkan data dalam Tabel 1, beberapa elemen yang dominan digunakan antara lain: poin, lencana, papan peringkat (*leaderboard*), tantangan, avatar, hadiah, dan sistem penghargaan.

1. Tantangan dan Penghargaan

Hasil penelitian artikel kode P2 menunjukkan bahwa elemen tantangan dan penghargaan yang diterapkan dalam aplikasi Duolingo, berperan dalam meningkatkan motivasi siswa belajar bahasa Inggris sekaligus membentuk keterampilan digital. Tantangan harian dan sistem *reward* memberikan dorongan internal untuk

terus belajar secara mandiri dan berkelanjutan. Pada konteks ini, literasi digital berkembang seiring dengan kebiasaan menggunakan aplikasi berbasis teknologi yang memerlukan interaksi digital aktif.

2. Poin dan Tantangan

Hasil Penelitian artikel kode P4 Menunjukkan bahwa elemen sistem poin dan tantangan berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan persistensi siswa terhadap aktivitas literasi. Peningkatan motivasi sebesar 28,7% dan persistensi aktivitas literasi sebesar 24,1% menunjukkan bahwa kehadiran elemen-elemen ini bisa membuat suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Poin serta tantangan merangsang kompetisi sehat, menciptakan rasa pencapaian, serta memperkuat sikap proaktif dalam mengakses informasi digital dan menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

3. Poin, Lencana Digital, Papan Peringkat, dan Hadiah

Hasil penelitian artikel kode P5 memperlihatkan peranan kombinasi elemen poin, lencana digital, papan peringkat, serta hadiah bisa membuat suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Hal ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam menggunakan platform pembelajaran digital. Ketika siswa memiliki target tertentu dan dapat melihat pencapaiannya secara langsung (misalnya posisi di *leaderboard*), mereka lebih terdorong untuk mengembangkan keterampilan digital demi meraih posisi yang lebih baik.

4. Avatar

Hasil penelitian artikel kode P3 menunjukkan elemen avatar ke dalam sistem gamifikasi. Penggunaan avatar memberi pengalaman personalisasi dalam pembelajaran digital. Elemen ini bukan sekadar estetika, tetapi memiliki dampak psikologis yang mendalam. Ketika siswa merasa memiliki representasi diri di dalam sistem digital, mereka cenderung lebih bertanggung jawab dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kesuksesan penerapan gamifikasi sangat bergantung pada integrasi elemen-elemen tersebut dalam desain instruksional yang berbasis tujuan pembelajaran. Tidak semua elemen harus digunakan secara bersamaan, namun pemilihan elemen yang tepat dan kontekstual akan memaksimalkan dampak terhadap peningkatan literasi digital siswa.

C. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran yang bertujuan meningkatkan literasi digital siswa

Respon siswa terhadap pemakaian gamifikasi dalam pembelajaran cenderung positif berdasarkan hasil yang dikaji dalam enam jurnal tersebut. Umumnya, siswa menunjukkan peningkatan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme dalam mengikuti proses belajar yang disisipi elemen permainan. Pada hasil penelitian kode artikel P2 dengan metode penelitian studi pustaka, dijelaskan bahwa siswa merasa terbantu dengan sistem gamifikasi dalam Duolingo. Mereka tidak hanya termotivasi untuk belajar secara mandiri, tetapi juga belajar menggunakan teknologi sebagai sarana yang menyenangkan dan produktif. Ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi cukup tinggi.

Hasil penelitian artikel pada P3, menyatakan bahwa gamifikasi memberikan indikasi keterlibatan siswa meningkat ketika gamifikasi diterapkan. Keterlibatan ini berpengaruh pada peningkatan motivasi dan kemampuan siswa dalam mengakses informasi digital. Siswa merasa lebih tertantang dan terdorong untuk menyelesaikan tugas secara digital karena adanya struktur pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, hasil penelitian artikel kode P4, menyatakan bahwa peningkatan motivasi intrinsik dan persistensi siswa dalam aktivitas literasi menjadi bukti nyata dari respon positif terhadap pendekatan gamifikasi. Ketika siswa merasa dihargai melalui sistem poin atau pengakuan, mereka terdorong untuk lebih aktif dan konsisten dalam belajar.

Secara keseluruhan, respon siswa terhadap gamifikasi sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru atau fasilitator mengelola dan mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam pembelajaran. Ketika elemen gamifikasi diimplementasikan dengan tepat, siswa merasa lebih termotivasi, terlibat, dan percaya diri dalam menggunakan teknologi digital untuk belajar.

D. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terkait peningkatan literasi digital siswa

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran literasi digital tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan literasi digital siswa. Berikut beberapa hasil analisis dari beberapa artikel yang membahas faktor-faktor pendukung dan penghambat gamifikasi dalam meningkatkan literasi digital siswa.

1. Faktor Pendukung

- Peran guru dan sekolah. Guru memegang peranan sentral sebagai fasilitator utama dalam penerapan teknologi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra (Nwadi et al., 2024).
- Semangat belajar siswa. Tingginya semangat siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam menarik perhatian mereka dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Nwadi et al., 2024).
- Desain media gamifikasi yang seimbang. Seimbang antara tantangan dan *reward* dapat meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa dari berbagai tingkat kemampuan (Faradina et al., 2025).

2. Faktor Penghambat

- Terbatasnya akses internet. Hambatan dalam akses internet menyulitkan siswa untuk memperoleh informasi secara digital. Untuk mengatasi kendala ini, sekolah perlu melakukan investasi pada infrastruktur teknologi yang memadai serta menjalin kemitraan dengan penyedia layanan internet guna menjamin konektivitas yang lebih baik (Nwadi et al., 2024).
- Minimnya pemahaman guru mengenai gamifikasi. Solusi yang dapat ditempuh adalah dengan mengadakan program pelatihan berkelanjutan bagi guru guna meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi gamifikasi secara optimal. Pelatihan ini sebaiknya mencakup pemahaman menyeluruh tentang konsep gamifikasi, strategi pengintegrasian ke dalam kurikulum, serta metode untuk peningkatan interaksi dan motivasi belajar siswa (Nwadi et al., 2024).
- Perbedaan variasi dalam tingkat literasi digital siswa juga bisa menghambat proses pembelajaran berbasis gamifikasi, karena tidak semua siswa familiar atau percaya diri menggunakan aplikasi digital (Faradina et al., 2025).

Oleh karena itu, diperlukan strategi implementasi yang matang, pelatihan guru, dan dukungan kebijakan untuk mengoptimalkan manfaat gamifikasi dalam meningkatkan literasi digital siswa.

Kesimpulan

Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran terbukti secara signifikan dapat meningkatkan literasi digital siswa. Berdasarkan analisis dari berbagai penelitian, elemen-elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, lencana, papan peringkat, dan penghargaan berperan penting tidak hanya dalam menumbuhkan minat siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga dalam mendorong pengembangan keterampilan literasi digital yang lebih baik. Literasi digital yang dimaksud mencakup kemampuan dalam mengakses informasi, mengevaluasi konten digital secara kritis, serta memanfaatkan teknologi digital dengan cara yang bijak, aman, dan bertanggung jawab.

Selain itu, respon siswa terhadap gamifikasi menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran, merasa dihargai, dan terdorong untuk menyelesaikan tugas secara mandiri. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang mengadopsi elemen permainan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih individual dan bermakna. Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat, antara lain keterbatasan akses internet, rendahnya pemahaman guru tentang gamifikasi, serta perbedaan kemampuan digital antar siswa. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah, pelatihan guru, dan pengembangan media pembelajaran gamifikasi yang kontekstual untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ini.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak M. Rikzam Kamal M. Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses dan penulisan jurnal ini. Kepada UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan atas semua dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

Arissona Dia Indah Sari, A.D.I.S. *et al.* (2023) 'A Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Audiobook pada Pembelajaran di Sekolah Dasar', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), pp. 661–667. Available at: <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5238>.

Cynthia, R.E. and Sihotang, H. (2023) 'Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179>.

Dewi, C.A. (2025) 'Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa', *Jurnal Sultra Elementary School*, 6(1), pp. 12–22.

Faradina, N.R. *et al.* (2025) 'Pengalaman Peserta Didik Fase B dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), pp. 866–874. Available at: <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034>.

Husen, N. (2025) 'Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi', *BARAKATI: Journal of Community Service*, 3(2).

Kharismawan, P.N.D. and Winangun, I.M.A. (2025) 'Pemanfaatan Aplikasi Duolingo untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Kreativitas Pendidikan Modern*, 7(1), pp. 80–88.

Lutfina, E. *et al.* (2023) 'Perancangan Aplikasi Pembelajaran dengan Konsep Gamifikasi', *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), pp. 78–87. Available at: <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No1.pp78-87>.

Mastoah, I., MS, Z. and Sumantri, M.S. (2022) 'Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif', *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), pp. 69–80. Available at: <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>.

Muhammad Farhan *et al.* (2024) 'Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Kuis Berbasis Aplikasi Quizizz Oleh Kampus Mengajar Angkatan 6 di SMPS Muhammadiyah 55 Kandungan', *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 3(4), pp. 272–280. Available at: <https://doi.org/10.55123/abdikan.v3i4.4245>.

Nainggolan, G.A. *et al.* (2025) 'Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Motivasi dan Literasi Digital Siswa', *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(12).

Oktavia, R. (2021) 'Tingkat Literasi Digital Siswa Ditinjau Dari Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi Pada Siswa Mengengah Atas (SMA) Kecamatan Kuala Nagan Raya', *Jurnal Bionatural*, 8(2). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.61290/bio.v8i2.204>.

Purba, A.Z. *et al.* (2024) 'Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa', *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi*, 1(5).

Sari, D.N. and Alfian, A.R. (2023) 'Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review', *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi*

Informasi, 1(1), pp. 43–52. Available at: <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.

Suparmini, K., Suwindia, I.G. and Winangun, I.M.A. (2024) 'Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital', *Education and Social Sciences Review*, 5(2).

Suryani, C. and Wiryadigda, P. (2022) 'Literasi Digital Informasi Dikalangan Guru Mojokerto', *Communicator Sphere*, 2(1), pp. 20–28. Available at: <https://doi.org/10.55397/cps.v2i1.21>.

Wala, G.N. (2025) 'Strategi Peningkatan Literasi dan Minat Belajar Siswa: Studi Kasus pada Peserta Didik Sekolah Menengah', *COSMOS: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 2(3).