

Studi Eksplorasi Gamifikasi dalam E-Learning pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) di Indonesia

Laila Nursafitri^{1*}, Sinta Oktavianti², Masyitah³, Taman Firdaus⁴

^{1,2,3}STAI Darussalam Lampung

⁴SMA N 4 Kota Bima, Nusa Tenggara Barat

*Corresponding Author: laila.nursafitri87@gmail.com

Dikirim: 06-03-2026; Direvisi: 27-03-2026; Diterima: 04-04-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen gamifikasi yang terintegrasi dalam sistem *e-learning* yang sudah berjalan di PTKI dalam tiga tahun terakhir, serta menganalisis potensi pengaruh penerapan gamifikasi tersebut terhadap partisipasi dan hasil belajar mahasiswa di PTKI. Penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Artikel yang telah tersaring kemudian dianalisis kelayakannya dengan mengacu pada kriteria inklusi dan eksklusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan mengenai penerapan gamifikasi dalam *e-learning* di PTKI Indonesia pada tiga tahun terakhir. Penerapan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan kuis mampu mendorong motivasi intrinsik maupun ekstrinsik mahasiswa serta meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar. Hasil penelitian ini merekomendasikan penelitian berikutnya untuk melakukan kajian empiris terkait implementasi gamifikasi pada *e-learning* di PTKI, terutama untuk mengukur pengaruhnya terhadap partisipasi dan hasil belajar mahasiswa. Selain itu dosen disarankan mulai mengintegrasikan elemen gamifikasi secara terstruktur dalam LMS yang digunakan.

Kata Kunci: *Gamifikasi; E-learning; PTKI.*

Abstract. This study aims to identify gamification elements integrated into e-learning systems implemented in Islamic Higher Education Institutions (PTKI) over the past three years, as well as to analyze the potential impact of such gamification on student participation and learning outcomes. This study employs a Systematic Literature Review (SLR) using the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) method. The selected articles were further assessed for eligibility based on predefined inclusion and exclusion criteria. The findings indicate a significant research gap regarding the implementation of gamification in e-learning within PTKI in Indonesia over the past three years. The application of gamification elements such as points, badges, leaderboards, challenges, and quizzes has been shown to enhance both intrinsic and extrinsic motivation, as well as to improve student participation and learning outcomes. This study recommends that future research conduct empirical investigations into the implementation of gamification in e-learning within PTKI, particularly to measure its effects on student participation and learning outcomes. Additionally, lecturers are encouraged to integrate gamification elements in a structured manner into the learning management systems (LMS) they use.

Keywords: *Gamification; E-Learning; PTKI.*

PENDAHULUAN

Mode pembelajaran *online* telah mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia, terutama di kalangan perguruan tinggi. Pemerintah melalui Surat

Edaran Dirjenristekdikti No. 2 tahun 2022 tentang Penyelenggaraan Pendidikan di Perguruan Tinggi yang menyatakan bahwa perguruan tinggi dapat menyelenggarakan pembelajaran baik tatap muka, daring, maupun bauran. Kebijakan ini ini dipicu oleh berbagai faktor, mulai dari kemajuan teknologi informasi, peningkatan akses internet, hingga perubahan kebutuhan dalam dunia pendidikan yang semakin mengarah ke fleksibilitas dan efisiensi. Seiring dengan kebutuhan untuk tetap menjaga kualitas Pendidikan terdapat banyak perguruan tinggi di Indonesia yang mengadopsi sistem *e-learning* untuk mendukung proses pembelajaran (Asmaroini, 2023; Budhayanti, 2023; Nuraeni & Irawati, 2022; Rohmawati, 2022; Sukmawati & Purbaningrum, 2023).

Penerapan teknologi melalui *e-learning* memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Mastuti dkk., 2024). Melalui pemanfaatan teknologi digital dalam *e-learning* mahasiswa diberikan kemudahan dalam belajar yang lebih fleksibel (Tersta dkk., 2023). *E-learning* memberikan kesempatan yang lebih luas bagi masyarakat untuk mengakses pendidikan berkualitas tanpa dibatasi oleh ruang kelas fisik (Verawati dkk., 2023). Dengan demikian penggunaan teknologi dalam *e-learning* memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan, dengan menyediakan cara belajar yang lebih fleksibel serta memperluas akses pendidikan berkualitas. Seiring dengan perkembangan teknologi, *e-learning* diharapkan dapat memperkuat sistem pendidikan tinggi di Indonesia, menjadikannya lebih inklusif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Dalam tiga tahun terakhir (2023–2025), *e-learning* di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) mengalami lompatan dari sekadar respons pandemi menjadi agenda institusional, yaitu Kementerian Agama menggulirkan skema “Bantuan Penguatan Digitalisasi PTKIS” untuk pengadaan *smart classroom* (Luthfi, 2023) sehingga kapasitas pembelajaran daring dan *hybrid* di kampus PTKIS meningkat. Di saat bersamaan, ekosistem data dan pembelajaran digital diperkuat melalui integrasi EMIS 4.0 Kementerian Agama melakukan integrasi dengan PDDikti Kemendikbudristek guna menyinkronkan data akademik PTKI, termasuk PTKIS, sehingga mendukung pengembangan layanan digital kampus serta memperlancar pelaporan aktivitas pembelajaran daring (Kemenag, 2024). Dari sisi pengalaman belajar, kebijakan MBKM Kemenag difasilitasi melalui platform MERPATI dan program yang dapat dilaksanakan sepenuhnya online (SEVIMA, 2024). Selain itu, kehadiran platform MOOC PINTAR di Kemenag turut mendorong berkembangnya budaya belajar digital dalam jejaring pendidikan Islam.

Namun demikian implementasi *e-learning* memiliki hambatan tersendiri seperti rendahnya minat belajar mahasiswa saat harus menghadapi fitur LMS (Tersta dkk., 2023) serta kurangnya motivasi mahasiswa saat mengikuti kegiatan *online* (Tintingon dkk., 2023). Oleh sebab itu saat ini berbagai inovasi dikenalkan dalam bentuk gamifikasi sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran *online* seperti adanya point, lencana, serta papan peringkat. Gamifikasi berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta minat mahasiswa (Haque dkk., 2024; Isma dkk., 2023; Khoiruddin & Iskandar, 2024; Sanatang dkk., 2024). Hal ini karena gamifikasi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengeksplorasi bentuk, strategi, dan dampak gamifikasi yang relevan, sehingga



dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model *e-learning* yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan nilai-nilai yang dianut oleh PTKI.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi elemen gamifikasi yang terintegrasi dalam sistem *e-learning* yang sudah berjalan di PTKI dalam tiga tahun terakhir, serta menganalisis potensi pengaruh penerapan gamifikasi tersebut terhadap partisipasi dan hasil belajar mahasiswa di PTKI. Hasil studi ini memberikan wawasan bagi pengembang *e-learning*, dosen, dan pemangku kepentingan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) di Indonesia.

Penelitian ini penting dilakukan karena meskipun implementasi *e-learning* di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) di Indonesia telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, namun kualitas pemanfaatannya masih beragam. Di sisi lain, gamifikasi menawarkan pendekatan inovatif yang berpotensi memperkuat keterlibatan mahasiswa, namun integrasinya dalam sistem *e-learning* PTKI belum terpetakan secara komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai elemen gamifikasi yang telah diintegrasikan, serta menganalisis potensi pengaruhnya. Keunikan penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik pada konteks Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) di Indonesia. Karakteristik pembelajaran daring di PTKI memiliki kekhasan dibandingkan Perguruan Tinggi Umum, terutama dalam integrasi nilai-nilai keislaman, pendekatan pedagogis yang menekankan keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan spiritual, serta keberagaman latar belakang mahasiswa. Kondisi ini menjadikan implementasi *e-learning* di PTKI tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan internalisasi nilai, sehingga penerapan gamifikasi perlu disesuaikan secara kontekstual. Dengan demikian penelitian ini menjadi unik karena mengkaji penerapan gamifikasi dalam konteks yang tidak hanya teknologis, tetapi juga kultural dan pedagogis yang khas.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) (Page dkk., 2021). Metode ini sesuai untuk menyusun pemahaman yang mendalam dan terstruktur dari berbagai literatur mengenai tantangan dan potensi implementasi gamifikasi pada *e-learning* di perguruan tinggi Indonesia. Adapun langkah dari metode PRISMA dalam penelitian ini meliputi 1) Fase Identifikasi; 2) Fase Penyaringan dan Kelayakan; dan 3) Fase Inklusi. Kriteria inklusi terdiri dari: artikel terbitan 3 tahun terakhir (2023-2025), lingkup artikel mengenai gamifikasi dalam *e-learning* di PTKI, terpublikasi dalam bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris, serta terindeks Scopus, *Web of Science*, Sinta 1 – Sinta 2, serta bersifat *Open Acces*.

Sedangkan identifikasi literatur menggunakan aplikasi *Harzing's Publish or Perish* dengan sumber database *online* yang berasal dari *Scopus* dan *Crossref*. Selain itu identifikasi juga dilakukan melalui database Sinta, DOAJ, *ResearchGate*, dan *Google Scholar*. Beberapa kata kunci yang digunakan (dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) yaitu: (1) Penerapan *E-Learning*; (2) *Game* dalam *e-learning*; (3) *E-learning* berbasis game; (3) Gamifikasi dalam *e-learning* Kampus (Nama PT) di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI). Selanjutnya dilakukan penyaringan data berupa artikel yang diperoleh. Artikel disaring sehingga memperoleh terbitan 3 tahun terakhir (2023-2025) dengan



lingkup kajian gamifikasi dalam *e-learning* di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) di Indonesia. Artikel yang telah tersaring kemudian dianalisis kelayakannya dengan mengacu pada kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi tidak dimasukkan sebagai sumber data untuk dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi elemen gamifikasi yang terintegrasi dalam sistem *e-learning* yang sudah berjalan di PTKI dalam tiga tahun terakhir, serta menganalisis potensi pengaruh penerapan gamifikasi tersebut terhadap partisipasi dan hasil belajar mahasiswa di PTKI. Pemilihan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) sebagai fokus penelitian didasarkan pada karakteristik dan tantangan khas yang dimiliki oleh institusi ini dalam penerapan *e-learning*. PTKI memiliki keragaman latar belakang mahasiswa, dosen, serta infrastruktur teknologi yang relatif berbeda dibandingkan perguruan tinggi umum, terutama dalam konteks integrasi nilai-nilai keislaman dengan pembelajaran berbasis digital. Dalam tiga tahun terakhir, PTKI dituntut untuk beradaptasi secara cepat terhadap transformasi pembelajaran daring, namun implementasinya sering kali belum diiringi dengan inovasi pedagogis yang optimal, termasuk pemanfaatan gamifikasi. Oleh karena itu, PTKI menjadi konteks yang relevan dan strategis untuk mengkaji bagaimana elemen gamifikasi diintegrasikan, serta potensi pengaruhnya terhadap partisipasi dan hasil belajar mahasiswa, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan kebijakan yang kontekstual bagi pengembangan pembelajaran digital di lingkungan PTKI.

Pencarian literatur dilakukan secara sistematis menggunakan basis data Scopus, Clarivate, Sinta, DOAJ, *ResearchGate*, *Google*. Kata kunci yang digunakan meliputi *gamification*, *e-learning*, dan *Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI)*, dengan rentang publikasi tiga tahun terakhir (2023-2025). Proses seleksi artikel mengikuti tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Dari total artikel yang teridentifikasi pada tahap awal, sebagian besar dieliminasi karena tidak secara spesifik membahas gamifikasi pada *e-learning* di lingkungan PTKI Indonesia, tidak terindeks Scopus atau SINTA 1–2, atau tidak berstatus akses terbuka. Pada tahap akhir, tidak ditemukan artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi. Oleh karena itu, dilakukan penyesuaian kriteria inklusi dengan memperluas cakupan indeks jurnal SINTA yang semula dibatasi pada peringkat 1-2 diperluas menjadi peringkat 1–4 tanpa mengubah fokus topik dan tujuan penelitian. Penyesuaian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penelitian gamifikasi dalam *e-learning* di PTKI Indonesia.

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* menunjukkan bahwa tidak terdapat artikel yang memenuhi seluruh kriteria inklusi, yaitu publikasi terindeks *Scopus*, *Web of Science* atau SINTA 1–4, berstatus akses terbuka, dan secara eksplisit membahas penerapan gamifikasi pada *e-learning* di PTKI Indonesia dalam tiga tahun terakhir. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang sangat signifikan pada topik tersebut. Ketiadaan artikel yang memenuhi kriteria inklusi mengindikasikan bahwa kajian mengenai gamifikasi dalam *e-learning* di PTKI Indonesia belum menjadi fokus utama penelitian pada jurnal bereputasi tinggi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam *e-learning* PTKI merupakan area penelitian yang masih terbuka dan membutuhkan perhatian



lebih lanjut. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi peneliti dan pengelola PTKI untuk mendorong penelitian empiris mengenai penerapan gamifikasi pada *e-learning*, serta meningkatkan kualitas publikasi agar dapat menembus jurnal bereputasi internasional dan nasional terakreditasi tinggi. Selain itu, diperlukan dukungan kebijakan institusional dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi di lingkungan PTKI.

Dewasa ini penerapan gamifikasi pada Perguruan Tinggi Umum (PTU) telah mulai dilaksanakan. Teknik gamifikasi pada perguruan tinggi merupakan pilihan yang tepat dalam metode pembelajaran melalui platform yang lebih kreatif, inovatif serta interaktif dengan memanfaatkan konsep belajar dan bermain sehingga adanya keterkaitan mahasiswa dengan proses pembelajaran yang tidak efisien (Aini dkk., 2023). Penerapan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan kuis mampu mendorong motivasi intrinsik maupun ekstrinsik mahasiswa serta meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran daring. Selain itu elemen kuis memiliki kontribusi kognitif yang signifikan meskipun kurang menarik secara emosional (Rahmawati dkk., 2025). Penerapan gamifikasi memiliki dampak positif pada keterlibatan dan pemahaman (Kutbaniyah dkk., 2025; Sakinah dkk., 2025; Srimuliyani, 2023a; Utaminingsih & Setyawati, 2023).

Di era modern, di mana peserta didik semakin canggih dalam menggunakan teknologi untuk belajar, gamifikasi menawarkan pendekatan baru yang relevan. Gamifikasi merupakan sebuah bentuk desain yang berasal dari pendekatan yang berpusat pada pengguna/ *user-centered design* (UCD) (Yulius dkk., 2023). Gamifikasi, yang secara sederhana dapat dipahami sebagai penerapan elemen permainan dalam konteks non-game, telah berkembang menjadi salah satu strategi inovatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran, termasuk dalam lingkungan *e-learning*. Siswa berinteraksi dengan lingkungan permainan, mengembangkan keterampilan untuk berhasil dalam lingkungan tersebut, dan melatih keterampilan tersebut berulang kali. Siswa memiliki kesempatan untuk bereksperimen, gagal, dan mencoba lagi hingga berhasil, dan mereka menerima bantuan saat dibutuhkan (Lieberman, 2006), sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Jatawitika dkk., 2024; Sanatang dkk., 2024; Srimuliyani, 2023b).

Integrasi elemen game seperti poin, *badge*, *leaderboard*, tantangan, dan umpan balik instan mampu melibatkan siswa tanpa adanya perbedaan strata (Srimuliyani, 2023b). Teori keterlibatan berpendapat bahwa siswa lebih mampu mengingat konsep yang mereka pelajari jika mereka diberi keterlibatan yang lebih besar dalam pendekatan tersebut (Adipat dkk., 2021). Melalui penciptaan lingkungan yang mendorong interaksi sosial, tugas-tugas otentik, dan motivasi intrinsik, serta penggunaan teknologi dapat lebih meningkatkan partisipasi dan mendukung upaya kolaboratif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Jenner, 2025). Ketika siswa terlibat, mereka tidak hanya berpikir mendalam tentang konten yang mereka pelajari, tetapi mereka juga mengalami emosi positif dan mengambil tindakan yang memperkuat pembelajaran mereka (Ebralidze, 2023).

Penggunaan gamifikasi juga memicu peningkatan motivasi (Shaliha & Fakhzikril, 2022; Supyan dkk., 2024). Dalam gamifikasi, motivasi ekstrinsik terkait dengan elemen permainan seperti poin dan lencana (Wu & Santana, 2022). Dari sudut pandang teori behaviorisme (Skinner), pemberian reward dan penguatan positif melalui sistem poin atau badge berfungsi sebagai *reinforcement* yang memperkuat



perilaku belajar yang diharapkan. Penggunaan penguatan positif, seperti pujian, apresiasi, atau hadiah kecil, dapat meningkatkan motivasi dan membantu siswa berhasil secara akademis (Nawi & Nordin, 2025). Disisi lain, dalam kerangka konstruktivisme (Piaget dan Vygotsky), elemen seperti tantangan dan misi dalam gamifikasi mendorong mahasiswa untuk membangun pengetahuan secara aktif dengan menekankan keterlibatan aktif, pembelajaran berbasis pengalaman, dan konstruksi pengetahuan yang berakar pada konteks kehidupan nyata (Mir dkk., 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat keterlibatan siswa mempengaruhi prestasi belajar (Alshammari & Alrashidi, 2024; Latifa dkk., 2024; Li & Xue, 2023). Dengan demikian, gamifikasi memiliki potensi kuat untuk meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa karena tidak hanya memberikan stimulus eksternal, tetapi juga memfasilitasi proses belajar yang bermakna dan berpusat pada mahasiswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa belum terdapat publikasi bereputasi yang secara khusus membahas penerapan gamifikasi dalam *e-learning* di PTKI Indonesia dalam tiga tahun terakhir. Hal ini menandakan adanya kesenjangan penelitian yang signifikan. Sementara itu, pada Perguruan Tinggi Umum, gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mahasiswa. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam *e-learning* PTKI berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan.

Peneliti perlu melakukan kajian empiris terkait implementasi gamifikasi pada *e-learning* di PTKI, terutama untuk mengukur pengaruhnya terhadap partisipasi dan hasil belajar mahasiswa. Dosen disarankan mulai mengintegrasikan elemen gamifikasi secara terstruktur dalam LMS yang digunakan. Pengelola PTKI juga perlu memberikan dukungan melalui pelatihan, pengembangan sistem, dan kebijakan akademik yang mendorong inovasi pembelajaran serta peningkatan kualitas publikasi ilmiah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) STAI Darussalam Lampung yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Aini, Q., Azizah, N., Salam, R., Santoso, N. P. L., & Oganda, F. P. (2023). Skema Kredibilitas Sertifikat Berbasis Ilearning Gamifikasi Blockchain pada Kampus Merdeka. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10(1), 203–214. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106164>



- Alshammari, S. H., & Alrashidi, O. (2024). (PDF) The Effect of Students' Engagement on Their Learning Achievement in EFL Online Courses: *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*. <https://doi.org/10.4018/IJOPCD.357875>
- Ebralidze, P. (2023). Engagement Theory: Fostering a Meaningful Learning Experience. *Anthropology*. <https://doi.org/10.35248/2332-0915.23.11.297>
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159–168. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112
- Jenner, M. (2025). *What is Engagement Theory for Instructional Designers? Learn the terminology*. <https://www.coursensu.com/instructional-design-terms/engagement-theory>
- Kutbaniyah, A., Muktamiroh, R., & Bashith, A. (2025). Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pendidikan Agama Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948>
- Latifa, A., Melani, M., Reflinda, R., & Roza, V. (2024). The Correlation Between Students Engagement and Students Academic Achievement in Learning English at 11th Grade of MAN 4 Agam. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 826–835. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2093>
- Li, J., & Xue, E. (2023). Dynamic Interaction between Student Learning Behaviour and Learning Environment: Meta-Analysis of Student Engagement and Its Influencing Factors. *Behavioral Sciences*, 13(1), 59. <https://doi.org/10.3390/bs13010059>
- Lieberman, D. (2006). What Can We Learn From Playing Interactive Games? Dalam *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* (hlm. 379–397). <https://doi.org/10.4324/9780203873700-29>
- Mir, A. H., Alam, M. N., & Modi, A. (2025). Constructivist Learning Theory: A Framework For Student-Centered Instruction In The 21st Century Classroom. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 5(4), 1273–1283. <https://doi.org/10.54443/ijerlas.v5i4.3456>
- Nawi, S., & Nordin, M. (2025). B.F. Skinner's Learning Theory And Teaching Strategies For Special Education Students. *Special Education [SE]*, 3, e0043. <https://doi.org/10.59055/se.v3i1.43>
- Rahmawati, A., Erinawati, A., Akmal, A., Ardelia, N. A., & Faizin, A. (2025). Pengembangan Learning Management System (Lms) Berbasis Gamifikasi Untuk Perguruan Tinggi: Development Of A Gamification-Based Learning Management System (Lms) For Higher Education Institutions. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 325–337. <https://doi.org/10.32832/educate.v10i2.21152>
- Sakinah, H. L., Ni'mah, A., Sulthoniyah, I., & Arisona, D. (2025). Science-gamification: Bentuk gamifikasi dan implementasi dalam pembelajaran IPA.



Jurnal Kajian Pendidikan IPA, 5(1), 15–22.
<https://doi.org/10.52434/jkpi.v5i1.42328>

- Sanatang, Fakhri, M. M., & Anandari, D. R. (2024). Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal MediaTIK*, 7–13.
<https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.1451>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86.
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Srimuliyani, S. (2023a). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Srimuliyani, S. (2023b). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Supyan, M., Dasuki, M., & Sa'idah, S. N. (2024). Penerapan Gamifikasi berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 47–54. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.6>
- Utaminingsih, S., & Setyawati, R. (2023). *Evaluasi Pembelajaran dengan Plickers Berbasis Gamifikasi: Literature Review | Journal Prakarsa Paedagogia*. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/view/11224>
- Wu, X., & Santana, S. (2022). Impact of Intrinsic and Extrinsic Gaming Elements on Online Purchase Intention. *Frontiers in Psychology*, 13, 885619.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.885619>
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Thohari, A. H., Handayani, S., Nizan, M. S., Failasuf, B., Sibagariang, S., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2023). *Game On! Penerapan Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Proyek di Vokasi*. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/568308/>

