



Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* di Sekolah Dasar

Emma Rahmawati

Institut Agama Islam Badrus Sholeh Kediri, Indonesia

Email: emmarahmawati19@gmail.com

Received: 09-09-2025

Reviewed: 20-09-2025

Accepted: 08-10-2025

Abstract

This study explores the integration of gamification in implementing deep learning-based instruction in elementary schools. Deep learning is not a new curriculum but a pedagogical approach emphasizing meaningful, mindful, and joyful learning. The main objective of this study is to analyze how gamification elements align with the principles of deep learning and how their implementation can enhance students' conceptual understanding, reflective engagement, and learning motivation. The research employs a qualitative method using content analysis based on the Miles and Huberman model. Data were obtained from various literature sources, including scholarly journals, reference books, policy reports, and best practices in education. The findings indicate that the integration of gamification supports deep learning, particularly when it is designed to connect learning materials with real-life contexts (meaningful), engage students in reflection and responsibility for their learning (mindful), and foster an interactive and enjoyable learning atmosphere (joyful). Furthermore, the study reveals that this approach aligns with the development of foundational literacy, 21st-century competencies, and adaptive character traits for learners in the digital era. Therefore, gamification can serve as an effective pedagogical strategy to promote the transformation of elementary education based on deep learning.

Keywords: *gamification, deep learning, mindful learning, elementary school, joyful learning*

Abstrak

Penelitian ini membahas integrasi gamifikasi dalam penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* di sekolah dasar. *Deep learning* bukanlah kurikulum baru, melainkan pendekatan pedagogis yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), sadar (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*). Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis keselarasan antara elemen-elemen gamifikasi dengan prinsip-prinsip *deep learning*, serta menelaah bagaimana penerapannya dapat memperkuat pemahaman konseptual, keterlibatan reflektif, dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis isi berdasarkan model Miles dan Huberman. Data dikumpulkan melalui berbagai sumber literatur, seperti jurnal ilmiah, buku referensi, laporan kebijakan, dan praktik baik di bidang pendidikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi mampu memperkuat pembelajaran mendalam, khususnya ketika dirancang untuk menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata (*meaningful*), melibatkan siswa dalam refleksi serta tanggung jawab belajar (*mindful*), dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan (*joyful*). Temuan ini juga menegaskan bahwa pendekatan tersebut sejalan dengan pengembangan literasi dasar, kompetensi abad ke-21, dan karakter adaptif yang dibutuhkan peserta didik di era digital. Dengan demikian, gamifikasi berpotensi menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam mendukung transformasi pendidikan dasar berbasis *deep learning*.

Kata Kunci: *gamifikasi, deep learning, pembelajaran bermakna, pendidikan dasar, pembelajaran menyenangkan*

Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar– Emma Rahmawati

Pendahuluan

Perkembangan paradigma pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya transformasi dalam proses belajar-mengajar. Sekolah dasar, sebagai fondasi awal pembentukan karakter, keterampilan, dan kompetensi peserta didik, dituntut untuk tidak hanya mengajarkan pengetahuan faktual, tetapi juga menanamkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Di tengah tuntutan ini, konsep *deep learning* atau pembelajaran mendalam menjadi salah satu pendekatan pedagogis yang semakin relevan. Berbeda dengan *surface learning* yang menekankan hafalan¹, *deep learning* berfokus pada keterhubungan makna, refleksi, dan internalisasi nilai dalam proses belajar. Prinsip utama dari pendekatan ini adalah memastikan bahwa siswa tidak sekadar mengingat informasi, tetapi benar-benar memahami, mengaitkan dengan pengalaman nyata, serta mampu menggunakannya untuk memecahkan masalah².

Dengan *deep learning*, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar lebih mudah belajar ketika materi dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari, disampaikan secara interaktif, dan melibatkan aspek emosional serta kognitif mereka³. Namun, tantangan muncul ketika guru masih terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional yang lebih berorientasi pada penyampaian materi dan pencapaian target kurikulum secara kuantitatif. Akibatnya, esensi dari *deep learning* sering kali belum sepenuhnya terwujud.

Salah satu strategi inovatif yang berpotensi mendukung implementasi *deep learning* adalah gamifikasi. Gamifikasi merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, *badge*, atau *reward* untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa⁴. Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa⁵, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan⁶, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih dalam⁷. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadi jembatan yang menghubungkan kebutuhan siswa untuk belajar secara bermakna dengan tuntutan kurikulum yang ada.

Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam topik ini. Pertama, sebagian besar kajian gamifikasi dalam pendidikan masih berfokus pada peningkatan motivasi belajar dan hasil akademik semata, sementara aspek mendalam seperti refleksi, keterhubungan makna, dan

¹ Nadia Nadawina dkk., *Penerapan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia* (Star Digital Publishing, 2025), 52.

² Fatmawaty Fatmawaty, "Deep Learning : Sebuah Pendekatan Untuk Pembelajaran Bermakna," *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 73, <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i1.2121>.

³ Boenga Jenny Hendrianty dkk., "Membangun Pola Pikir Deep Learning Guru Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 3 (2024): 1349, <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.96699>.

⁴ Aris Triwahyu Febriansah dkk., "Gamification Developments in Education: Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 14, no. 2 (2024): 178, <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>.

⁵ Muhamad Muhamad dan Rusi Rusmiati Aliyyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran IPAS," *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 754, <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>.

⁶ Rahmi Hayati dkk., "Belajar Asyik Dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 34, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24199>.

⁷ Silvi Andriani dkk., "Implementasi Aplikasi Bamboozle dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Dasar Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (2025): 787, <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2556>.

kesadaran belajar (*mindfulness*) belum banyak ditelaah. Kedua, literatur mengenai integrasi gamifikasi dengan *deep learning* di sekolah dasar masih terbatas, padahal usia sekolah dasar merupakan masa kritis untuk membangun fondasi pembelajaran bermakna. Ketiga, penelitian yang ada lebih banyak bersifat eksperimental di kelas, sementara pendekatan kajian literatur atau analisis isi yang mendalami keterkaitan teoritis antara gamifikasi dan *deep learning* masih jarang dilakukan.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menemukan pendekatan pedagogis yang selaras dengan tuntutan era digital, salah satunya menggunakan gamifikasi. Generasi siswa saat ini hidup dalam ekosistem yang sarat dengan interaksi digital dan hiburan berbasis permainan⁸. Apabila pendidikan dasar gagal merespons pola interaksi tersebut, maka pembelajaran berpotensi kehilangan relevansi dan daya tarik di mata siswa. Integrasi gamifikasi dengan *deep learning* tidak hanya penting untuk meningkatkan motivasi, tetapi juga esensial untuk menumbuhkan keterampilan berpikir reflektif, kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan nyata, serta mengembangkan karakter belajar yang mandiri dan adaptif. Dengan kata lain, masalah yang dikaji dalam penelitian ini bukan sekadar bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, melainkan bagaimana merancang strategi pedagogis yang dapat memastikan bahwa kesenangan belajar sejalan dengan kedalaman pemahaman.

Artikel ini memosisikan diri di tengah kajian terdahulu dengan menawarkan perspektif baru. Jika penelitian sebelumnya lebih menyoroti gamifikasi dari aspek motivasional, artikel ini berupaya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi sarana untuk mewujudkan tiga dimensi utama *deep learning*: *meaningful*, *mindful*, dan *joyful*. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada perluasan wacana tentang gamifikasi dari sekadar instrumen motivasi menuju strategi pedagogis yang mendukung transformasi pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian tidak terletak pada pengumpulan data di lapangan, melainkan pada analisis berbagai sumber pustaka yang relevan⁹ dengan topik integrasi gamifikasi dalam pembelajaran *deep learning* di sekolah dasar.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai literatur yang memiliki keterkaitan langsung dengan objek kajian, antara lain: jurnal ilmiah bereputasi, buku referensi akademik, laporan kebijakan pendidikan, prosiding konferensi, serta dokumentasi praktik baik (*best practices*) dalam implementasi gamifikasi maupun pembelajaran *deep learning* di tingkat sekolah dasar. Sumber-sumber tersebut dipilih secara purposif berdasarkan relevansi, kebaruan (*up-to-date*), dan kredibilitas akademiknya¹⁰.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder berupa konsep, teori, hasil penelitian, maupun rekomendasi kebijakan yang mendukung analisis. Data sekunder ini dipandang

⁸ Neza Sevilla dkk., "Tren Konsumsi Digital Di Kalangan Remaja," *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (2025): 9394–99, <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/3453>.

⁹ John W. Creswell dan J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, Sixth Edition (SAGE, 2023).

¹⁰ Miza Nina Adlini dkk., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.

Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar– Emma Rahmawati

mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana elemen gamifikasi dapat diintegrasikan dalam prinsip pembelajaran *deep learning*, khususnya yang menekankan aspek pembelajaran bermakna, sadar, dan menyenangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran pustaka secara sistematis dengan memanfaatkan database ilmiah, perpustakaan digital, dan berbagai repositori akademik. Seluruh sumber literatur yang terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan tema utama, yaitu (1) teori dan konsep gamifikasi, (2) prinsip dan implementasi *deep learning* di sekolah dasar, serta (3) integrasi keduanya dalam praktik pembelajaran.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama¹¹, yaitu: (1) reduksi data, yakni proses memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data dari berbagai sumber literatur sesuai fokus penelitian; (2) penyajian data, yaitu mengorganisasi hasil temuan dalam bentuk deskripsi naratif yang sistematis untuk memudahkan penarikan makna; dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi, yakni menyusun interpretasi dan temuan utama yang konsisten dengan tujuan penelitian serta menjawab rumusan masalah.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi akademik dalam memahami peran gamifikasi sebagai strategi pedagogis yang mendukung implementasi pembelajaran *deep learning* di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

1. Gamifikasi sebagai Inovasi Pedagogis dalam Deep Learning.

Hasil analisis pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi banyak diposisikan sebagai pendekatan inovatif yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sejumlah penelitian menegaskan bahwa penerapan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif¹². Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi menjadi sarana efektif untuk meningkatkan dinamika kelas dan menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan.

Dalam *deep learning*, gamifikasi memiliki potensi untuk mentransformasi proses belajar dari sekadar pembelajaran dalam kelas menuju pengalaman belajar yang lebih reflektif dan bermakna. Melalui penerapan prinsip permainan yang terarah, siswa diajak untuk berpikir kritis, mengambil keputusan, dan mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan situasi nyata. Elemen kompetisi dan kolaborasi yang dihadirkan melalui gamifikasi juga memperkuat keterampilan sosial serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan esensi *deep learning* yang berfokus pada pemahaman mendalam, kesadaran diri dalam belajar, dan keterhubungan antara pengetahuan dan praktik kehidupan.

Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar menjadi sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan afektif anak usia sekolah. Pada tahap

¹¹ Dila Erlianti dkk., *Metodologi Penelitian : Teori dan Perkembangannya* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

¹² Komariyah Komariyah dkk., “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, no. 1 (2024): 13–28, <https://doi.org/10.28944/maharot.v8i1.1630>.

ini, unsur bermain masih menjadi kebutuhan dasar yang memengaruhi cara siswa memahami dan merespons pengalaman belajar¹³. Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi di tingkat dasar tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat fondasi pembelajaran bermakna yang berorientasi pada pengembangan potensi diri anak secara holistik.

2. Gamifikasi dan *Meaningful Learning*

Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya sebelumnya. Proses ini memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan yang lebih kuat dan tahan lama dalam ingatan jangka panjang. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membangun asosiasi dan hubungan logis antara konsep¹⁴. Dengan demikian, aktivitas belajar tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Dalam kerangka *deep learning*, penerapan elemen gamifikasi seperti *storyline* atau *quest-based learning* berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual. Melalui pendekatan ini, siswa ditempatkan pada situasi yang menyerupai kehidupan nyata dan relevan dengan topik pembelajaran. Setiap tahapan permainan atau misi dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan reflektif, sehingga siswa dapat menafsirkan makna dari setiap pengalaman belajar yang dilalui. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menambah keseruan, tetapi juga memperkaya proses internalisasi konsep secara mendalam.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, guru dapat mengemas materi menjadi bentuk “misi eksplorasi” yang mengajak siswa menyelidiki fenomena alam di sekitar mereka. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk menghubungkan teori ilmiah dengan pengalaman nyata melalui observasi dan pemecahan masalah sederhana. Pendekatan semacam ini memperkuat makna belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta membantu siswa menghindari pola belajar yang sekadar berorientasi pada hafalan. Akhirnya, pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi jembatan menuju *deep learning* yang lebih kontekstual, reflektif, dan berkelanjutan.

3. Gamifikasi dan *Mindful Learning*

Mindful learning menekankan pentingnya kesadaran siswa terhadap proses belajar yang sedang dijalani, bukan semata-mata pada hasil akhir yang dicapai. Pendekatan ini mengajarkan peserta didik untuk hadir secara penuh dalam kegiatan belajar, memperhatikan apa yang mereka pikirkan dan rasakan saat memahami materi. Dengan kesadaran tersebut, siswa dapat mengenali strategi belajar yang efektif bagi dirinya serta memahami alasan di balik keberhasilan maupun kesulitannya. Oleh karena itu, *mindful learning* menjadi fondasi penting

¹³ Soetam Rizky Wicaksono, *Joyful Learning in Elementary School | International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, t.t., diakses 8 Oktober 2025, <https://jurnal-fkip.ut.ac.id/index.php/ijtaese/article/view/232>.

¹⁴ Hamzah B. Uno dan Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan* (Bumi Aksara, 2023).

Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar– Emma Rahmawati

dalam membentuk pembelajar yang reflektif dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri.

Analisis pustaka menunjukkan bahwa gamifikasi dapat berperan dalam menumbuhkan kesadaran belajar apabila dirancang berdasarkan prinsip reflektif. Elemen-elemen seperti *progress tracker* atau *achievement system* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk penghargaan atas capaian, tetapi juga sebagai alat untuk memfasilitasi evaluasi diri siswa terhadap perkembangan belajarnya¹⁵. Ketika siswa dapat melihat kemajuan mereka secara visual, hal tersebut menumbuhkan kesadaran metakognitif dan mendorong motivasi intrinsik. Dengan demikian, gamifikasi yang diorientasikan secara reflektif dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperdalam kesadaran diri dalam proses belajar.

Unsur reflektif dalam gamifikasi mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pengalaman belajarnya¹⁶. Melalui aktivitas yang menuntut pencapaian bertahap dan refleksi diri, siswa belajar mengenali usaha dan strategi yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini memiliki relevansi besar dalam pendidikan dasar, karena pada fase ini pembentukan karakter belajar mandiri dan sadar merupakan fondasi utama bagi penguasaan literasi, numerasi, serta keterampilan belajar sepanjang hayat. Dengan demikian, integrasi antara *mindful learning* dan gamifikasi dapat memperkuat proses pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga bermakna secara personal dan emosional.

4. Gamifikasi dan *Joyful Learning*

Selain *meaningful* dan *mindful*, *deep learning* juga perlu menghadirkan unsur kesenangan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang utuh. Kesenangan dalam belajar berperan penting dalam membangun keterlibatan emosional dan menjaga motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka cenderung lebih terbuka terhadap tantangan dan lebih konsisten dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, aspek *joyful learning* menjadi dimensi yang tidak dapat dipisahkan dari pendekatan *deep learning*.

Gamifikasi secara inheren menghadirkan unsur kesenangan melalui mekanisme permainan yang menumbuhkan rasa antusias dan pencapaian diri. Hasil kajian pustaka menunjukkan peningkatan keterlibatan emosional siswa yang signifikan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi dibandingkan metode konvensional¹⁷. Elemen – elemen dalam media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pemicu motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk terus berpartisipasi aktif. Hal ini menegaskan bahwa kesenangan dalam gamifikasi tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi penggerak utama dalam proses belajar yang berkelanjutan.

Dalam praktiknya, suasana belajar yang *joyful* dapat diciptakan melalui berbagai strategi, seperti kompetisi sehat, kolaborasi dalam tim, dan eksplorasi imajinatif melalui narasi

¹⁵ Nilüfer Zeybek dan Elif Saygı, “Gamification in Education: Why, Where, When, and How?—A Systematic Review,” *Games and Culture*, advance online publication, SAGE PublicationsSage CA: Los Angeles, CA, 16 Maret 2023, Sage CA: Los Angeles, CA, <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>.

¹⁶ Rafid Ari Martdana dan Atno Atno, “Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa,” *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 327–35, <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>.

¹⁷ Anasya’Bania Mu’allifatunnasoha dan Kemal Budi Mulyono, “Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi : Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar,” *PEKA* 13, no. 1 (2025): 25–40, [https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13\(1\).22445](https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13(1).22445).

permainan. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara alami sambil mengembangkan kreativitas, empati, dan keterampilan sosial. Suasana yang menyenangkan juga mampu menurunkan tingkat kejenuhan belajar serta memperkuat keterikatan emosional siswa terhadap materi pembelajaran. Pada akhirnya, pembelajaran yang dirancang dengan prinsip *joyful learning* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar positif yang melekat dan bermakna dalam jangka panjang.

5. Penyelarasan dengan Kompetensi Abad ke-21

Hasil kajian juga menegaskan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran *deep learning* sejalan dengan pengembangan kompetensi abad ke-21. Elemen-elemen gamifikasi yang menuntut keterlibatan aktif seperti pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas mampu memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Penerapan aktivitas berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar memecahkan tantangan secara mandiri maupun dalam kelompok, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi motivasional, tetapi juga sebagai media pengembangan kompetensi 4C (*critical thinking, collaboration, communication, creativity*)¹⁸.

Selain memperkuat kompetensi kognitif dan sosial, gamifikasi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter adaptif yang relevan dengan tuntutan era digital. Melalui mekanisme tantangan bertahap, sistem pencapaian, dan umpan balik langsung, siswa dilatih untuk beradaptasi terhadap perubahan serta mengelola kegagalan sebagai bagian dari proses belajar. Hal ini menumbuhkan ketahanan mental dan fleksibilitas berpikir, dua karakter penting dalam menghadapi dinamika pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai adaptabilitas dan ketangguhan yang sangat dibutuhkan dalam digitalisasi pendidikan.

Lebih jauh lagi, penerapan digital badges atau lencana digital menjadi contoh konkret bagaimana gamifikasi mendukung budaya apresiasi dan pembelajaran berkelanjutan. Melalui sistem ini, siswa terbiasa mengenali setiap pencapaian kecil sebagai bagian dari perjalanan belajar yang progresif. Pengakuan terhadap setiap keberhasilan, sekecil apa pun, dapat meningkatkan motivasi intrinsik sekaligus mendorong semangat untuk mencapai target berikutnya. Dengan cara ini, gamifikasi berperan penting dalam membentuk generasi pembelajar yang tangguh, mandiri, dan siap menghadapi tantangan global secara kreatif serta bertanggung jawab.

6. Tantangan dan Perspektif Kritis

Meskipun gamifikasi memiliki potensi besar dalam memperkuat pembelajaran mendalam, penerapannya tidak lepas dari sejumlah tantangan. Salah satu risiko yang perlu diantisipasi adalah kecenderungan untuk terlalu menekankan aspek kompetisi, yang dapat menimbulkan tekanan berlebihan dan menurunkan rasa percaya diri sebagian siswa. Selain itu, apabila elemen gamifikasi hanya difokuskan pada pemberian hadiah eksternal, motivasi

¹⁸ Branden Thornhill-Miller dkk., "Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education," *Journal of Intelligence* 11, no. 3 (2023): 54, <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>.

Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar– Emma Rahmawati

intrinsik siswa justru berpotensi melemah karena orientasi belajar berpindah pada pencapaian simbolik semata. Oleh karena itu, guru perlu menyeimbangkan antara unsur permainan dan tujuan pedagogis agar pengalaman belajar tetap bermakna dan berorientasi pada pengembangan diri siswa.

Tantangan lain yang sering muncul adalah keterbatasan infrastruktur digital di sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan yang belum memiliki akses teknologi memadai. Kondisi ini menuntut kreativitas dan inovasi guru dalam merancang bentuk gamifikasi yang tidak selalu bergantung pada perangkat digital. Guru dapat memanfaatkan media konkret, aktivitas manual, atau permainan edukatif sederhana yang tetap mengandung prinsip kompetisi, kolaborasi, dan refleksi. Dengan demikian, penerapan gamifikasi tetap dapat diimplementasikan secara inklusif dan kontekstual sesuai dengan kondisi sekolah dan peserta didik.

Apabila diintegrasikan secara tepat, gamifikasi dapat menjadi instrumen pedagogis yang mendukung prinsip pembelajaran mendalam. Elemen-elemen permainan berfungsi sebagai *pedagogical tool* yang menjembatani pembelajaran bermakna (*meaningful*), sadar (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*). Pendekatan ini bukan sekadar strategi inovatif, tetapi juga sarana transformatif yang menumbuhkan kemandirian belajar, kolaborasi, dan daya adaptasi siswa.

Berdasarkan hasil interpretasi, ditemukan bahwa gamifikasi berpotensi mendorong terciptanya *meaningful learning*. Hal ini tercermin ketika elemen-elemen permainan seperti tantangan berbasis misi, skenario pemecahan masalah, dan simulasi dunia nyata digunakan untuk menghubungkan materi abstrak dengan bentuk nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Misalnya, pembelajaran matematika yang dilengkapi dengan sistem poin dan level berbasis penyelesaian masalah sehari-hari, seperti mengatur keuangan kantin sekolah atau menghitung kebutuhan bahan dalam suatu proyek kelas, terbukti membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam.

Pada dimensi *mindful learning*, gamifikasi menawarkan mekanisme umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang memungkinkan siswa menyadari proses belajarnya. Ketika siswa memperoleh lencana, naik level, atau menerima notifikasi keberhasilan dan kegagalan, mereka terdorong untuk merefleksikan strategi belajar yang digunakan. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya mengarahkan siswa pada capaian akhir, tetapi juga menekankan pentingnya kesadaran akan proses berpikir yang dilalui. Kesadaran inilah yang menjadi inti dari *mindful learning*, yakni pembelajaran yang penuh perhatian, reflektif, dan tidak sekadar mekanis.

Sementara itu, aspek *joyful learning* menjadi salah satu kontribusi paling nyata dari gamifikasi. Lingkungan belajar yang biasanya kaku dan penuh tekanan dapat diubah menjadi ruang yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang. Unsur kompetisi sehat melalui papan peringkat (*leaderboard*), narasi menarik dalam bentuk *storytelling*, serta *reward* simbolis berupa poin dan lencana menciptakan atmosfer belajar yang memicu rasa ingin tahu dan antusiasme siswa. Dalam pembelajaran sekolah dasar, hal ini sangat penting karena motivasi belajar siswa cenderung dipengaruhi oleh aspek emosional dan suasana hati.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi gamifikasi ke dalam *deep learning* sangat bergantung pada desain pedagogis yang tepat. Gamifikasi yang hanya berfokus pada pemberian hadiah (*rewards*) tanpa memperhatikan relevansi materi justru berpotensi menurunkan kualitas pembelajaran, karena siswa lebih terdorong oleh motivasi ekstrinsik ketimbang motivasi intrinsik. Sebaliknya, gamifikasi yang dirancang dengan

memperhatikan isi materi, tujuan pembelajaran, serta pengalaman belajar yang bermakna, mampu mengoptimalkan semua dimensi pembelajaran mendalam secara seimbang.

Dengan demikian, hasil analisis ini menegaskan bahwa gamifikasi dalam *deep learning* bukan hanya sekadar strategi untuk menambah kesenangan dalam belajar, melainkan merupakan pendekatan pedagogis yang berbasis teori konstruktivistik. Integrasi ini tidak hanya menumbuhkan keterlibatan emosional siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual, menumbuhkan kesadaran reflektif, serta menciptakan pengalaman belajar yang holistik.

Kesimpulan

Dalam praktik sehari-hari, pembelajaran di tingkat sekolah dasar cenderung masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berorientasi pada hafalan dan penyelesaian tugas secara prosedural, sehingga siswa kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif. Melalui integrasi gamifikasi, penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pedagogis berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mengatasi persoalan tersebut, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih *meaningful, joyful, dan mindful*.

Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa gamifikasi, ketika dipadukan dengan prinsip-prinsip *deep learning*, mampu memberikan tiga dampak utama. Pertama, peningkatan motivasi belajar melalui mekanisme *reward*, tantangan, dan pencapaian level yang memicu keterlibatan aktif siswa. Kedua, penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/HOTS*), karena siswa didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi dalam pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan. Ketiga, terbentuknya budaya belajar kolaboratif yang lebih sehat, karena gamifikasi memfasilitasi interaksi sosial, kerjasama tim, dan penghargaan terhadap perbedaan kecepatan serta gaya belajar siswa.

Secara teoretis, penelitian ini menegaskan bahwa *deep learning* di sekolah dasar tidak harus dimaknai sebagai konsep yang berat dan sulit diterapkan. Justru melalui pendekatan gamifikasi, konsep pembelajaran mendalam dapat “diterjemahkan” ke dalam pengalaman belajar yang sederhana, relevan, dan sesuai dengan dunia anak-anak. Implikasi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman aktif, serta teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan emosional dalam proses pendidikan.

Konsekuensi logis dari penelitian ini adalah perlunya guru mengubah paradigma pengajaran dari sekadar transfer pengetahuan menjadi fasilitator pembelajaran berbasis pengalaman. Guru tidak hanya perlu memahami konsep gamifikasi, tetapi juga mampu merancang aktivitas belajar yang mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran yang terukur. Selain itu, sekolah sebagai institusi juga perlu menyediakan ruang inovasi, sarana teknologi, dan budaya pedagogis yang mendukung penerapan gamifikasi secara berkelanjutan¹⁹.

Dengan demikian, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran *deep learning* di sekolah dasar merupakan strategi potensial untuk meningkatkan

¹⁹ Emma Rahmawati dkk., “Empowering Teachers for Sustainable Development Goals: Key Drivers of Transformative Education,” *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED) UIN Malang* 8, no. 1 (2023): 204–12, <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/2667>.

Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar– Emma Rahmawati

kualitas pendidikan dasar. Gamifikasi bukan sekadar *gimmick* dalam proses belajar, melainkan sarana strategis untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, memperkuat keterampilan berpikir mendalam, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan kurikulum, pelatihan guru, serta eksperimen pembelajaran yang lebih luas guna mendukung tercapainya generasi pembelajar yang kreatif, reflektif, dan adaptif terhadap tantangan abad ke-21.

Daftar Pustaka

- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, dan Sauda Julia Merliyana. “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka.” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 1. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Andriani, Silvi, Yulina Fadilah, dan Faisal Faliyandra. “Implementasi Aplikasi Bamboozle dalam Pembelajaran Matematika Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Dasar Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (2025): 782–89. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2556>.
- Creswell, John W., dan J. David Creswell. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sixth Edition. SAGE, 2023.
- Erlianti, Dila, E. Maznah Hijeriah, Lili Suryani, Lilis Wahyuni, Nurmala Sari, dan Dwi Hartutik. *Metodologi Penelitian: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Fatmawaty, Fatmawaty. “Deep Learning: Sebuah Pendekatan Untuk Pembelajaran Bermakna.” *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 71–85. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i1.2121>.
- Febriansah, Aris Triwahyu, Aris Syaifuddin, dan Yerry Soepriyanto. “Gamification Developments in Education: Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 14, no. 2 (2024): 177–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>.
- Hayati, Rahmi, Asrul Karim, Yessi Kartika, dan Fachrurazi. “Belajar Asyik Dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 23–37. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24199>.
- Hendrianty, Boenga Jenny, Aldi Ibrahim, Sofyan Iskandar, dan Effy Mulyasari. “Membangun Pola Pikir Deep Learning Guru Sekolah Dasar.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.96699>.
- Komariyah, Komariyah, Muasrul Hasan, Arofatul Chumaidah, Nuril Huda, dan Sri Utami. “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, no. 1 (2024): 13–28. <https://doi.org/10.28944/maharot.v8i1.1630>.
- Martdana, Rafid Ari, dan Atno Atno. “Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa.”

- Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 327–35. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>.
- Mu'allifatunnasoha, Anasya'Bania, dan Kemal Budi Mulyono. "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi : Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar." *PEKA* 13, no. 1 (2025): 25–40. [https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13\(1\).22445](https://doi.org/10.25299/peka.2025.vol13(1).22445).
- Muhamad, Muhamad, dan Rusi Rusmiati Aliyyah. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran IPAS." *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 5, no. 2 (2025): 752–59. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>.
- Nadawina, Nadia, Aswadi Jaya, Dina Ramadhanti, dkk. *Penerapan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan di Indonesia*. Star Digital Publishing, 2025.
- Rahmawati, Emma, Mujlauwidzatul Husna, dan Wahyu Irvana. "Empowering Teachers for Sustainable Development Goals: Key Drivers of Transformative Education." *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED) UIN Malang* 8, no. 1 (2023): 204–12. <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/2667>.
- Sevila, Neza, Ririn Ayu Ningsih, M. Alif Miftahul Huda, dan Anas Malik M.E.Sy. "Tren Konsumsi Digital Di Kalangan Remaja." *Jurnal Intelek Insan Cendikia* 2, no. 5 (2025): 9394–99. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/3453>.
- Thornhill-Miller, Branden, Anaëlle Camarda, Maxence Mercier, dkk. "Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education." *Journal of Intelligence* 11, no. 3 (2023): 54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>.
- Uno, Hamzah B., dan Masri Kudrat Umar. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran: Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Bumi Aksara, 2023.
- Wicaksono, Soetam Rizky. *Joyful Learning in Elementary School | International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*. t.t. Diakses 8 Oktober 2025. <https://jurnal-fkip.ut.ac.id/index.php/ijtaese/article/view/232>.
- Zeybek, Nilüfer, dan Elif Saygi. "Gamification in Education: Why, Where, When, and How?— A Systematic Review." *Games and Culture*, advance online publication, SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA, 16 Maret 2023. Sage CA: Los Angeles, CA. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>.