

Implementasi Pendekatan Gamifikasi dalam Konteks Pembelajaran IPS

Muslim^{*1}, Qoni'ah Al Munasiroh²

¹Universitas Sebelas Maret, Indonesia

²Universitas Sragen, Indonesia

Email: ^{1*}muslim_161194@yahoo.com, ²qoniahmunasiroh99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara teoritis implementasi pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan, dinilai mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan capaian belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (library research), dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai literatur akademik yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Penggunaan berbagai platform digital seperti Kahoot!, Quizizz, dan Classcraft mampu memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan menarik. Di sisi lain, aktivitas siswa yang dirancang berbasis gamifikasi terbukti mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Meskipun demikian, implementasi gamifikasi juga memerlukan perencanaan pedagogis yang matang agar tidak terjebak pada aspek hiburan semata. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan strategis yang berpotensi merevitalisasi pembelajaran IPS secara holistik dan transformatif.

Kata kunci: gamifikasi, pembelajaran IPS, platform digital, aktivitas siswa, studi pustaka

Abstract

This study aims to theoretically examine the implementation of the gamification approach in Social Studies (IPS) learning. Gamification, which integrates game elements such as points, badges, leaderboards, and challenges, is considered capable of enhancing students' motivation, participation, and learning outcomes. The research method used is library research, involving the collection and analysis of relevant academic literature. The findings show that gamification in Social Studies learning fosters a more interactive, collaborative, and contextual learning environment. The use of digital platforms such as Kahoot!, Quizizz, and Classcraft effectively supports engaging and adaptive learning experiences. Moreover, student activities designed through gamification have been proven to develop critical thinking, communication, and teamwork skills. However, successful implementation requires well-structured pedagogical planning to avoid focusing solely on entertainment aspects. This study concludes that gamification is a strategic pedagogical approach with the potential to holistically and transformatively revitalize Social Studies education.

Keywords: gamification, social studies learning, digital platforms, student activities, library research

Artikel Info:

Submit : Januari 2025

Revisi : Januari 2025

Terima : Februari 2025

Cite :

Muslim., & Al Munasiroh, Q. (2025). Implementasi Pendekatan Gamifikasi dalam Konteks Pembelajaran IPS. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 1(1), 118-124.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi menjadi bagian tidak terpisahkan dalam berbagai proses pendidikan, termasuk proses pembelajaran di kelas (Gerda et al, 2025). Lebih lanjut, teknologi informasi juga menjadi aspek penting yang menjembatani interaksi siswa dan guru (Latip, 2020). Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan teknologi informasi, diantaranya yaitu gamifikasi.

Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan capaian belajar peserta didik (Cuhanazriansyah et al., 2025). Elemen-elemen tersebut meliputi sistem poin, lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), tantangan (challenges), serta mekanisme umpan balik yang dirancang secara sistematis guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dalam ranah pendidikan, penerapan gamifikasi terbukti mampu membangun lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap kondusif, yang pada gilirannya mendorong keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik secara lebih intensif.

Sistem penghargaan berbasis pencapaian personal dan sosial, seperti lencana atau peringkat, dapat memperkuat motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, sementara tantangan yang terstruktur serta umpan balik yang diberikan secara real-time memungkinkan terjadinya proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap performa belajar. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang berbasis bukti dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar (Vithor, 2023), termasuk pada pembelajaran IPS.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bertujuan membentuk warga negara yang kritis, aktif, dan bertanggung jawab terhadap isu-isu sosial, ekonomi, politik, dan budaya (Lathifah et al, 2023). Karakteristik pembelajaran IPS tersebut menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif pada proses pembelajaran IPS pada berbagai jenjang mulai dari SD, SMP, sampai SMA. IPS sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang teoritis dan membosankan oleh peserta didik, sehingga kurang diminati dan berisiko rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai sosial yang seharusnya ditanamkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi.

Meskipun gamifikasi telah banyak diterapkan dalam berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa, dan Sains, penelitian mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih relatif terbatas. Berbagai studi sebelumnya umumnya berfokus pada aspek teknis, seperti desain dan pengembangan media atau aplikasi

berbasis gamifikasi yang menitikberatkan pada fitur-fitur visual, alur permainan, dan teknologi yang digunakan. Namun, kajian yang menelaah secara mendalam bagaimana gamifikasi dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks pembelajaran IPS dari sudut pandang pedagogis masih jarang ditemukan.

Padahal, karakteristik mata pelajaran IPS yang menekankan pada pemahaman konsep sosial, analisis peristiwa, serta pembentukan sikap dan nilai membuka peluang besar bagi penerapan pendekatan gamifikasi yang tidak hanya bersifat menyenangkan tetapi juga mampu menumbuhkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Kurangnya literatur yang membahas integrasi gamifikasi dengan strategi pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah dalam IPS menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk diisi. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang tidak hanya melihat gamifikasi sebagai alat bantu teknologis, melainkan juga sebagai pendekatan pedagogis yang dapat memperkaya proses pembelajaran IPS secara holistik.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pendekatan yang mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran IPS yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual bagi peserta didik. Pendekatan gamifikasi, jika diimplementasikan dengan tepat, berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep sosial, serta mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran IPS secara lebih optimal. Penelitian ini menggunakan metode **library research** atau studi pustaka, dengan tujuan mengkaji dan menganalisis secara teoritis bagaimana pendekatan gamifikasi dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPS. Melalui pengumpulan dan penelaahan sumber-sumber literatur yang relevan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang strategi pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *library research* atau studi pustaka, yakni metode penelitian yang dilakukan melalui penelusuran dan analisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik yang dikaji (Sari & Asmendri, 2020). Pendekatan ini dipilih untuk menggali secara konseptual dan teoritis mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sumber-sumber yang dikaji meliputi buku-buku akademik, artikel jurnal ilmiah, prosiding konferensi, serta dokumen-dokumen pendidikan lainnya yang diperoleh melalui berbagai basis data ilmiah seperti Google Scholar, ResearchGate, dan portal jurnal nasional maupun internasional. Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria relevansi dengan topik gamifikasi dan pembelajaran IPS, berasal dari sumber yang kredibel, serta memiliki tahun terbit yang relatif mutakhir, umumnya dalam rentang lima hingga sepuluh tahun terakhir.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan mengkaji secara mendalam substansi dari setiap sumber literatur. Analisis ini difokuskan pada penggalian konsep-konsep dasar gamifikasi, prinsip penerapannya dalam konteks pendidikan, karakteristik pembelajaran IPS, serta berbagai strategi dan model implementasi gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS. Hasil analisis kemudian disintesis untuk membangun pemahaman yang komprehensif mengenai potensi dan tantangan implementasi pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPS. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual yang bermanfaat bagi pendidik, pengembang kurikulum, maupun peneliti selanjutnya yang tertarik mengeksplorasi inovasi pembelajaran di bidang IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan Platform dalam Implementasi Gamifikasi Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil telaah pustaka, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Gamifikasi yang mengadopsi elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), serta umpan balik instan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Dalam konteks mata pelajaran IPS yang sering dianggap teoritis dan monoton, penggunaan platform gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik bagi peserta didik (Febriansah et al, 2024).

Berbagai platform digital seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, *Classcraft*, hingga *Learning Management System* (LMS) yang disisipkan elemen gamifikasi telah banyak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan. Platform-platform ini menyediakan beragam fitur yang mendukung integrasi elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, seperti sistem poin, papan peringkat, lencana, dan sistem levelisasi. Tidak hanya sebagai sarana evaluasi berbasis permainan, platform tersebut juga memungkinkan guru untuk merancang alur pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif, termasuk pengaturan level kesulitan materi, penetapan tantangan mingguan atau harian, serta pemberian penghargaan berbasis pencapaian individu maupun kelompok. Hal ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan konsisten dalam proses belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Rahmania et al, 2023).

Lebih jauh, pemanfaatan platform digital dalam pembelajaran IPS juga memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang bersifat personalisasi dan diferensiasi (Aisyah et al, 2024). Melalui data yang dihasilkan secara otomatis oleh sistem, guru dapat memantau perkembangan setiap siswa secara real-time, mengidentifikasi kesulitan belajar, dan memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran. Fitur interaktif seperti kuis visual, tantangan berbasis waktu, dan diskusi gamifikasi juga membantu meningkatkan keterlibatan emosional siswa dan membangun suasana kelas yang dinamis. Di samping itu, kemampuan platform-platform tersebut untuk diakses secara daring maupun luring menjadikannya relevan dalam konteks pembelajaran hibrida atau pembelajaran jarak jauh.

Namun demikian, pemanfaatan platform digital juga harus disesuaikan dengan kondisi infrastruktur dan karakteristik peserta didik (Cuhanazriansyah et al, 2025). Dalam konteks sekolah dengan keterbatasan akses teknologi, pendekatan gamifikasi tidak harus bergantung pada media digital. Alternatif analog seperti *role-play*, *board games*, simulasi sosial, dan proyek berbasis tantangan juga dapat digunakan untuk menyisipkan elemen permainan ke dalam pembelajaran IPS secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas dalam pemilihan media merupakan kunci keberhasilan implementasi gamifikasi di berbagai konteks pendidikan (Srimulyani, 2023).

Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mendorong terciptanya aktivitas belajar yang lebih kolaboratif, reflektif, dan aplikatif (Putri et al., 2024). Elemen-elemen permainan yang dirancang secara pedagogis, seperti tantangan berbasis skenario, misi kelompok, dan sistem penghargaan, memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kerja tim. Aktivitas-aktivitas seperti simulasi pemerintahan, debat mengenai isu-isu sosial

kontemporer, studi kasus, atau permainan peran terkait konflik antar negara memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang menuntut pemikiran tingkat tinggi. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diajak memahami konsep-konsep teoritis, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi efektif, kolaborasi, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (Sartika, 2019).

Lebih dari sekadar menghafal fakta, siswa didorong untuk mengevaluasi permasalahan sosial, merumuskan solusi, dan mempertimbangkan berbagai perspektif dalam situasi simulatif yang menyerupai realitas sosial. Proses ini memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa, serta membentuk kesadaran terhadap dinamika sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara. Selain itu, aktivitas gamifikasi yang melibatkan interaksi antarindividu dapat memperkuat nilai-nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, empati, dan kepedulian terhadap sesama (Marsita et al, 2024). Dengan pendekatan yang demikian, pembelajaran IPS tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik.

Namun, keberhasilan pelaksanaan aktivitas gamifikasi dalam pembelajaran IPS sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang kegiatan yang kontekstual, menantang, dan sesuai dengan capaian pembelajaran (Faradina et al, 2025). Diperlukan pemahaman yang kuat terhadap prinsip-prinsip pedagogi serta kreativitas dalam mengemas materi agar mampu menjembatani antara tujuan kurikuler dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, gamifikasi dalam IPS tidak boleh dipahami sekadar sebagai strategi hiburan, melainkan sebagai sarana strategis untuk membentuk pembelajaran yang transformatif dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

Melalui pendekatan ini, pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan nilai dan sikap sosial. Misalnya, tantangan kelompok yang dirancang dengan sistem poin dan penghargaan mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi peran, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Selain itu, aktivitas gamifikasi yang menyertakan skenario dunia nyata memberikan ruang bagi siswa untuk menghubungkan konsep IPS dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memperkuat pemahaman dan relevansi materi.

Namun demikian, penting untuk memperhatikan keseimbangan antara aspek kompetitif dan kolaboratif dalam kegiatan gamifikasi. Terlalu menekankan kompetisi berisiko memunculkan dominasi siswa tertentu dan mengurangi partisipasi siswa lain. Oleh karena itu, guru perlu merancang aktivitas dengan memperhatikan keberagaman gaya belajar dan motivasi siswa, serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap menjadi fokus utama, bukan sekadar pencapaian skor atau lencana.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa pendekatan gamifikasi memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Gamifikasi mampu mengubah persepsi siswa terhadap IPS yang selama ini dianggap membosankan menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Penggunaan platform digital memungkinkan proses belajar yang lebih adaptif dan personal, sementara aktivitas berbasis permainan mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif. Kendati demikian, keberhasilan implementasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang kegiatan yang relevan secara pedagogis dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, gamifikasi perlu dipandang tidak sekadar sebagai alat hiburan, melainkan

sebagai pendekatan pedagogis yang strategis dan inovatif untuk menjawab tantangan pembelajaran IPS di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44-52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Cuhanazriansyah, Arisona, Kurniawan, Yansri, Jannah, Nurwahid, Santi, Hardinto, Nabilatunnisa, Fajriyah. (2025). *Tantangan Pendidikan Era Digital*. Bandung: Naba Edukasi Indonesia. Retrieved from https://www.academia.edu/128508346/TANTANGAN_PENDIDIKAN ERA DIGITAL
- Cuhanazriansyah, Rochim, Ainindri, Putri, Ferisca, & Mubarok. (2025). *Gamifikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Naba Edukasi Indonesia. Retrieved from <https://www.academia.edu/128469559/GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN>
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Zahra, A. A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866-874. Retrieved from <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/3034>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION: PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DI BIDANG PENDIDIKAN. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177-186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Gerda, Suryandaru, Kirom, Zakiatun Nisa', Sembiring, Mauziyyah, Djatmiko, Imran, Ruhmi, Sri Palupi. (2025). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Bandung: Naba Edukasi Indonesia.
- Lathifah, I., Fungkiuddin, H., Trisnaningtyas, R., Setiawan, R. Y., Alfiah, N. A., Muthoharoh, L., & Rohman, N. U. (2023). Tantangan implementasi kurikulum pendidikan IPS di era globalisasi. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4), 213-223. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.784>
- Latip, A. (2020). Peran literasi teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108-116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Marsita, S., Hamengkubuwono, H., & Jaya, G. P. (2024). *Implementasi Metode Gamification dalam Menumbuhkan Rasa Solidaritas Sosial di Kelas IV SD Negeri 170 Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- M VITHOR, A. F. (2023). *Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Putri, S., Siregar, P. D., Andini, A., Novia, N. Y., Hasibuan, S. M., & Yusnaldi, E. (2024). Membangun Kesadaran Sosial Melalui Pembelajaran IPS yang Interaktif. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1325-1334. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2220>

- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal penelitian bidang IPA dan pendidikan IPA*, 6(1), 41-53.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.37985/jedu.v1i1.2>
- Sartika, I. (2019). Kemampuan berpikir kritis dalam pendekatan matematika realistik di sekolah dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 101.