



PENDEKATAN GAMIFIKASI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN EKONOMI DALAM TRANSFORMASI PENDIDIKAN DIGITAL PESERTA DIDIK

Andrian Zelva Narendratama

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

Email : andrian.zelva.2204316@students.um.ac.id

ABSTRACT

This study views gamification as a potential new approach to teaching economics, given the current shift towards digital education. This article examines gamification in relation to changes in education caused by technological advances, and finds that gamification is a great way to make children pay more attention in class and perform better overall. For this study, the data was sourced from various sources, including academic publications, educational policy reviews, and academic documents. The research method used was a qualitative literature review. Theories related to digital innovation and economic learning were studied and combined to determine the benefits of gamification strategies for students. The results show that gamification increases student participation, improves their understanding of economics, and creates a more engaging and meaningful learning experience in the internet age.

Keyword : *Gamification, Digital, Innovation, Education*

ABSTRAK

Studi ini melihat gamifikasi sebagai pendekatan baru yang potensial dalam pengajaran ekonomi mengingat pergeseran menuju pendidikan digital saat ini. Artikel ini mengkaji gamifikasi sehubungan dengan perubahan dalam pendidikan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi, dan ternyata gamifikasi adalah cara yang bagus untuk membuat anak-anak lebih memperhatikan kelas dan berprestasi lebih baik secara keseluruhan. Untuk penelitian ini, datanya berasal dari berbagai sumber, termasuk publikasi akademik, kajian kebijakan pendidikan, dan dokumen akademik. Metode penelitian yang digunakan adalah tinjauan literatur kualitatif. Teori-teori yang terkait dengan inovasi digital dan pembelajaran ekonomi dipelajari dan digabungkan untuk menentukan manfaat strategi dari gamifikasi bagi siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang ekonomi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna di era internet.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Digital, Inovasi, Pendidikan*

PENDAHULUAN

Revolusi Industri 4.0 telah mengubah dunia pendidikan. Ini terutama berlaku untuk metode dan pendekatan pembelajaran yang harus menyesuaikan diri dengan perkembangan



teknologi digital (Rosyadi & Putera, 2025). Teknik telah mengubah cara siswa melihat dan memproses data, termasuk pembelajaran ekonomi. Pembelajaran ekonomi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan membutuhkan pendekatan yang mengaitkan teori dengan tindakan. Pembelajaran ekonomi konvensional, bagaimanapun, sering menghadapi masalah seperti keterlibatan siswa yang rendah dan motivasi yang rendah, terutama dalam pembelajaran konsep abstrak.

Teori kognitif Jean Piaget menyatakan bahwa cara anak-anak belajar adalah melalui aktivitas yang mereka lakukan saat berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosial mereka. Teori ini membahas dua cara anak belajar: di rumah dan di sekolah. Pertumbuhan anak adalah proses sosial. Menurut Piaget, mekanisme biologis perkembangan sistem saraf menentukan perkembangan kognitif (Karmiyati, 2022; Thoriqul & Endro, 2023).

Seiring bertambahnya usia, struktur sel seseorang mengalami peningkatan kompleksitas, yang pada gilirannya memungkinkan perkembangan kemampuan individu. Menurut Piaget, kekuatan mental serta pola berpikir tiap individu pada berbagai rentang usia juga berbeda, meskipun perkembangan kognitif tidak dapat diukur secara kuantitatif. Mu'min (2013) menjelaskan bahwa Piaget mengemukakan kecerdasan manusia berkembang melalui empat tahap utama, yaitu:

1. Tahap Sensorimotor (antara usia 0 dan 2 tahun). Perkembangan kognitif bayi pada tahap ini terutama ditandai oleh kemampuan bayi untuk belajar melalui gerakan fisik dan pengalaman langsung dengan lingkungannya. Tindakan yang dilakukan dan hasil interaksi sangat memengaruhi respons dan pemahaman mereka.
2. Tahap Persiapan Operasi (dari usia dua hingga tujuh tahun). Pada tahap ini, anak menunjukkan perkembangan kognitifnya melalui penggunaan simbol, bahasa, dan tanda-tanda tambahan untuk mewakili benda dan peristiwa. Pemikiran intuitif juga muncul, tetapi penalaran logis yang sistematis masih belum sepenuhnya berkembang.
3. Tahap Operasional Konkret (usia 7 hingga 11 tahun). Mulai menggunakan prinsip-prinsip yang jelas dan logis, serta memiliki imunitas dan
4. Tahap Operasional Formal: Anak-anak berusia 11-18 tahun Pada tahap ini, orang-orang memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir yang mungkin mereka gunakan.

Menurut teori Jean Piaget, salah satu dari empat tahap perkembangan kognitif adalah Tahap Operasional Formal, yang mencerminkan kemampuan seseorang untuk berpikir logis. Meskipun demikian, beberapa orang tidak dapat mencapai tahap ini secara konsisten atau secara keseluruhan dalam setiap aspek kehidupan mereka. Menurut penelitian yang dilakukan pada peserta didik (Aini & Hidayati, 2017), 53,33% siswi berada pada tahap operasional formal awal, 40% telah mencapai tahap operasional formal akhir, dan 6,67% masih berada pada tahap operasional konkret. Di sisi lain, sebagian besar siswa masih dalam masa transisi atau bahkan belum mencapai tahap operasional formal sepenuhnya.

Perkembangan kognitif siswa sangat memengaruhi proses pembelajaran di sekolah menengah. Mereka dapat memahami konsep-konsep yang kompleks dengan berpikir ilmiah dengan pendekatan operasional formal (Rahmaniar et al., 2021). Namun, siswa sering menghadapi kesulitan ketika menghadapi konsep abstrak sebelum mencapai tahap ini. Kondisi ini menghadirkan tantangan khusus bagi para pendidik. Menurut (Rosyadi & Putera, 2025), masalah utama bagi guru saat ini adalah bagaimana membuat pembelajaran yang



sesuai dengan pola pikir generasi digital asli agar lebih menarik dan bermakna sambil tetap mempertahankan nilai penting dari materi yang diajarkan. Pendidik harus mengadopsi pendekatan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan teknologi digital di kelas, terutama dalam hal ekonomi. Pemanfaatan platform pembelajaran digital seperti gamifikasi, Virtual Reality, dan Augmented Reality adalah contoh dari kemajuan ini.

Gamifikasi adalah penerapan elemen dan prinsip desain game dalam permainan dalam konteks yang berbeda dari permainan. Poin, level atau tingkatan, alur cerita, dan berbagai elemen lain yang mendorong interaksi adalah elemen yang sering digunakan (Sitorus, 2016). Gamifikasi saat ini tidak hanya terbatas pada industri hiburan; itu telah banyak digunakan dalam berbagai domain yang tidak berkaitan dengan game. Gamifikasi bahkan digunakan paling banyak di dua bidang: pendidikan dan bisnis (Hidayati et al., 2021).

Mekanisme imitasi membuat orang tertarik pada produk, dan gamifikasi dapat mengubah perilaku. Sailer & Homner (2020) menyatakan bahwa gamifikasi adalah metode pembelajaran yang berguna yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu, pendekatan gamifikasi adalah sebuah inovasi dalam pembelajaran ekonomi yang dapat dipelajari secara menyeluruh dalam konteks transformasi pendidikan digital.

METODE

Studi ini menggunakan metode kualitatif melalui tinjauan literatur. Data dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti laporan kebijakan pendidikan, jurnal ilmiah, serta dokumen akademik yang relevan. Setelah hubungan antara gagasan pembelajaran ekonomi dan inovasi digital diidentifikasi, analisis dilakukan untuk menyintesis konsep-konsep tersebut guna memahami peran strategisnya bagi siswa atau peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jean Piaget menekankan bahwa memahami cara seseorang berpikir dan bertindak sangat penting, terutama untuk siswa. Menurut usia, pola pikir ini berkembang dalam empat tahap: sensorimotor (0–2 tahun), praoperasi, operasional konkret, dan operasional formal (11–18 tahun). Namun, banyak siswa masih belum mencapai tingkat pemikiran yang seharusnya sudah ada pada usia sebelas tahun. Kondisi ini menghambat mereka dalam belajar dan membuat mereka sulit menyelesaikan masalah mudah. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan perkembangan kognitif yang berbeda dari usia mereka, yang menyebabkan perbedaan dalam pencapaian perkembangan.

Agar masalah ini dapat diatasi, pendidik dituntut untuk menghadirkan terobosan pembelajaran yang mudah dipahami oleh seluruh peserta didik. Salah satu pendekatan baru yang dapat dimanfaatkan adalah **gamifikasi**. Menurut penelitian Deterding et al. (2011), istilah gamifikasi berakar dari kata *game* yang berarti “permainan” dan akhiran *-fication* yang merujuk pada “proses penerapan.” Dengan demikian, gamifikasi dapat dimaknai sebagai penerapan unsur-unsur permainan ke dalam ranah non-permainan dengan tujuan memodifikasi perilaku pengguna sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka.



Konsep **gamifikasi** merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswanya. Melalui perpaduan teknologi digital dengan elemen gamifikasi, peserta didik berkesempatan memahami materi secara lebih mendalam sekaligus meminimalkan kesenjangan dalam pola pikir. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Erdiana, 2025) menegaskan bahwa penerapan gamifikasi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka secara lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur dan kemampuan guru. Dengan teknologi yang memadai dan guru yang terampil dalam mengintegrasikan elemen gamifikasi, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Tabel 1. Judul Penelitian & Hasil Penelitian

Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Peran Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi: Inovasi Edukasi atau Sekadar Hiburan?	Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi mampu mendorong motivasi belajar siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi akuntansi. Hasil ini menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, melainkan juga dapat menjadi sebuah inovasi pendidikan yang bernilai, asalkan dirancang dengan tujuan pembelajaran yang terarah dan jelas.
PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DENGAN METODE GAMIFIKASI UNTUK PENDIDIKAN EKONOMI NON-FORMAL	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi pada LMS dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar ekonomi dan memperluas pemahaman mereka tentang subjek. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi metode inovatif untuk pendidikan ekonomi non-formal.
Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa	Penelitian ini menemukan bahwa integrasi gamifikasi ke dalam kurikulum konvensional mampu memperkuat pemahaman siswa serta meningkatkan daya retensi mereka terhadap materi pembelajaran.



Efektivitas Pendekatan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman akademik siswa, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan serta motivasi belajar mereka. Meski demikian, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur serta kompetensi pendidik dalam mengelola proses pembelajaran tersebut.
Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>WORDWALL</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di SMKN 1 PURWASARI	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Rata-rata, siswa memperoleh skor motivasi belajar sebesar 70,15%, yang tergolong cukup baik. Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah diakses. Sebagai sebuah permainan berbasis web yang interaktif dan user-friendly, Wordwall juga mendorong minat siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran kimia di kelas.
Penerapan Strategi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Ekonomi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki partisipasi aktif yang lebih tinggi sebesar 85 persen dan nilai rata-rata naik 12,4 poin dibandingkan dengan kelompok kontrol. Mereka juga memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar. Terbukti bahwa efek perawatan sangat signifikan (Cohen's $d = 0,82$; $p < 0,05$). Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa keterlibatan, antusiasme, dan kedisiplinan siswa meningkat dalam kelompok gamifikasi. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan literasi digital, kolaborasi online, dan kesiapan menghadapi tantangan dunia kerja modern. Oleh karena itu, gamifikasi e-learning telah terbukti berhasil dan layak digunakan sebagai strategi pembelajaran berkelanjutan untuk membuat siswa yang fleksibel dan kompetitif di era digital.



Optimalisasi Pembelajaran Ekonomi Bisnis Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran online ekonomi bisnis mampu meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar.
Systematic Literature Review: Pemanfaatan Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan perancangan yang tepat serta dukungan teknologi yang memadai, gamifikasi digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.
Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi: Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, Gimkit direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran ekonomi yang inovatif, yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan prestasi akademik siswa.
Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi Syariah: Inovasi Metode Pendidikan Ilmu Sosial di Era Industri 4.0	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas pemahaman mereka tentang konsep ekonomi Islam, dan menciptakan lingkungan belajar yang bermakna dan kerja sama. Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan yang mendidik, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk menginternalisasi prinsip-prinsip syariah seperti keadilan, keberkahan, dan tanggung jawab sosial

Sumber: (Klaudia, 2025), (Febrianto, 2025), (Purba et al., 2024), (Erdiana, 2025), (NURMELATI, 2023), (Ni Made Anintia Trisna Sari et al., 2025), (Hidayati et al., 2021), (Rinaldi et al., 2025), (Mulyono, 2025), (Rosyadi & Putera, 2025)

KESIMPULAN

Siswa belum mencapai tahap operasional formal dalam perkembangan kognitif mereka, menurut teori Jean Piaget. Sebagian besar siswa belum mampu melakukan penalaran, berpikir abstrak, dan berlogika pada usia sebelas tahun. Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran dan menyebabkan siswa tidak sama dalam prestasi akademik mereka. Gamifikasi, sebuah metode pembelajaran baru, telah terbukti memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, keterlibatan mereka, dan keinginan mereka untuk



belajar. Dua hal yang sangat memengaruhi keberhasilan gamifikasi. Yang pertama adalah infrastruktur teknologi yang tersedia; yang kedua adalah kemampuan guru untuk memasukkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran digital dan gamifikasi dapat meningkatkan pembelajaran di kelas dan membantu siswa memahami topik dengan lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, I. N., & Hidayati, N. (2017). Tahap Perkembangan Kognitif Matematika Siswa Smp Kelas Vii Berdasarkan Teori Piaget Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 2–7. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2027>
- Erdiana, L. (2025). *EFEKTIVITAS PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA KELAS VI DI SEKOLAH DASAR*. 05, 167–186.
- Febrianto, I. (2025). Pengembangan Learning Management System (Lms) Dengan Metode Gamifikasi Untuk Pendidikan Ekonomi Non-Formal. *Dharma Pendidikan*, 20(1), 31–39. <https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.561>
- Hidayati, U., Erdyna Dwi Etika, D., & Geopratama Ramadhan, J. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Ekonomi Bisnis Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(2), 2021.
- Klaudia, S. (2025). Peran Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi: Inovasi Edukasi atau Sekadar Hiburan? *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 10(1), 134–142.
- Mulyono, K. B. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ekonomi: Treatment Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar. *Peka*, 13(1), 25–40. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/22445%0Ahttps://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/download/22445/8163>
- Ni Made Anintia Trisna Sari, Pratiwi, N. M. F., & Made Ary Meitriana, Luh Indrayani, N. W. A. S. (2025). Penerapan Strategi Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Ekonomi. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(69), 5–24.
- NURMELATI, M. (2023). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339–345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>



- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 1–7.
<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Rinaldi, R., Studi, P., Syariah, E., Islam, F. A., & Serdang, D. (2025). *Systematic Literature Review : Pemanfaatan Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. 3(5), 403–407.
- Rosyadi, R., & Putera, R. P. (2025). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi Syariah : Inovasi Metode Pendidikan Ilmu Sosial di Era Industri 4 . 0*. 139–146.