

## Peran *Gamification* dalam Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh: Suatu Studi Literatur

Afra Diar Kinanti<sup>1</sup>, Nurhayati<sup>2</sup>, Naufal Hajid Sani<sup>3</sup>, Dirgantara Wicaksono<sup>4</sup>  
Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta  
[1afradk12@gmail.com](mailto:afradk12@gmail.com), [2firdaus.nurhayati27@gmail.com](mailto:firdaus.nurhayati27@gmail.com), [3naufalhajid@gmail.com](mailto:naufalhajid@gmail.com),  
[4dirgantara.wicaksono@umj.ac.id](mailto:dirgantara.wicaksono@umj.ac.id)

Corresponding author: [firdaus.nurhayati27@gmail.com](mailto:firdaus.nurhayati27@gmail.com)

Submitted: 15/12/2025; Revised: 20/01/2026; Published: 21/01/2026

DOI: <https://doi.org/10.61332/ijpa.v9i1.430>

---

### Abstract

*Distance learning faces major challenges related to low levels of student engagement, which are reflected in limited participation, decreased motivation, and a weakened sense of connectedness in online learning environments. Gamification has emerged as a pedagogical approach with the potential to enhance student engagement; however, previous studies report mixed findings, largely depending on how gamification is designed and implemented. This article aims to theoretically examine the role of gamification in enhancing student engagement in distance learning through an integrative literature review. The analysis focuses on the three dimensions of student engagement; behavioral, emotional, and cognitive and relates them to the Community of Inquiry framework, which includes teaching presence, social presence, and cognitive presence. The synthesis of the literature indicates that instructionally designed gamification aligned with learning objectives can reduce students' sense of isolation, increase learning interactivity, and strengthen the sense of progress that is often diminished in conventional online learning. In contrast, superficial gamification tends to produce limited and unsustainable motivational effects. This article argues that the effectiveness of gamification in distance learning is largely determined by the quality of pedagogical design, the fulfillment of students' psychological needs, and its integration within the online learning ecosystem. The findings of this review are expected to provide a conceptual foundation for developing more meaningful and student-centered distance learning designs.*

**Keywords:** *Gamification, Student Engagement, Distance Learning, Community of Inquiry, Online Learning.*

### Abstrak

Pembelajaran jarak jauh (distance learning) menghadapi tantangan utama berupa rendahnya keterlibatan mahasiswa, yang ditandai dengan partisipasi belajar yang terbatas, menurunnya motivasi, serta lemahnya rasa keterhubungan dalam lingkungan daring. Gamification muncul sebagai pendekatan pedagogis yang berpotensi meningkatkan keterlibatan mahasiswa, namun temuan penelitian menunjukkan hasil yang beragam dan sangat bergantung pada desain implementasinya. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara teoretis peran gamification dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh melalui studi literatur

terintegrasi. Kajian ini memfokuskan analisis pada tiga dimensi student engagement; behavioral, emotional, dan cognitive serta mengaitkannya dengan kerangka Community of Inquiry yang mencakup teaching presence, social presence, dan cognitive presence. Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa gamification yang dirancang secara instruksional dan selaras dengan tujuan pembelajaran mampu mengurangi rasa isolasi mahasiswa, meningkatkan interaktivitas pembelajaran, serta memperkuat sense of progress yang sering hilang dalam pembelajaran daring. Sebaliknya, gamification yang bersifat superfisial cenderung menghasilkan dampak motivasional yang terbatas dan tidak berkelanjutan. Artikel ini menegaskan bahwa efektivitas gamification dalam distance learning sangat ditentukan oleh kualitas desain pedagogis, pemenuhan kebutuhan psikologis mahasiswa, serta integrasinya dalam ekosistem pembelajaran daring. Temuan kajian ini diharapkan dapat menjadi landasan konseptual bagi pengembangan desain pembelajaran jarak jauh yang lebih bermakna dan berpusat pada mahasiswa.

**Kata kunci:** *Gamification*, Keterlibatan Mahasiswa, *Distance Learning*, *Community of Inquiry*, Pembelajaran Daring.

## Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan tinggi semakin memperkuat peran *distance learning* sebagai alternatif maupun pelengkap pembelajaran tatap muka. *Distance learning* menjadi sebuah solusi bagi organisasi pendidikan yang unggul dalam mengelola dan memperbaharui pengetahuan serta metode pembelajaran, sehingga dapat bersaing untuk menyajikan bentuk pembelajaran yang lebih terbuka dan fleksibel. Pada proses *distance learning* memerlukan keaktifan mahasiswa terutama dalam penugasan-penugasan serta diskusi. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa *distance learning* sering kali menghadapi tantangan dalam mempertahankan keterlibatan mahasiswa. Mahasiswa cenderung mengalami penurunan motivasi, partisipasi rendah, rasa terisolasi, serta kesulitan mempertahankan fokus selama kegiatan belajar daring. Oleh karena itu, penting menerapkan model pembelajaran *distance learning* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pencapaian yang kuat agar mahasiswa pro-aktif dalam memenuhi proses pembelajaran tersebut, sehingga diharapkan akan memperoleh pencapaian pembelajaran yang lebih maksimal (Lily, 2024).

Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam pendidikan tinggi adalah rendahnya motivasi belajar mahasiswa, yang dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar mereka (Fakhri et al., 2022). Salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki pengaruh besar dalam peningkatan motivasi dan menarik keterlibatan mahasiswa dalam

pembelajaran daring yaitu dengan gamifikasi. Gamifikasi mengambil praktik terbaik dari permainan dan menerapkannya dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pengguna serta meningkatkan kinerja mereka (Deterding et al., 2011; Groh, 2012; Cook, 2013; Roth, 2016).

Penelitian sebelumnya terkait dengan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran *E-Learning* memberikan dampak positif terhadap aspek psikologis mahasiswa, khususnya dalam hal motivasi belajar, kenyamanan kognitif, dan partisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas akademik (Fariza et.al. 2025). Dalam konteks tersebut, integrasi elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, *leaderboard*, tantangan, dan umpan balik instan muncul sebagai pendekatan pedagogis inovatif yang berpotensi meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara kognitif, afektif, dan perilaku.

Namun, beberapa studi menunjukkan bahwa meskipun gamifikasi meningkatkan keterlibatan, dampaknya terhadap hasil belajar tidak selalu signifikan (Durahman & Nugraha, 2022). Efektivitas gamifikasi belum konsisten di seluruh studi; keberhasilannya bergantung pada desain, konteks mata kuliah, karakteristik mahasiswa, dan platform pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian literatur terintegrasi ini menjadi relevan untuk: (1) memetakan bagaimana gamifikasi memengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam *distance learning*, (2) mengidentifikasi elemen gamifikasi yang paling efektif, dan (3) memberikan rekomendasi desain pembelajaran daring berbasis gamifikasi untuk pendidikan tinggi.

Pembelajaran jarak jauh menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa, yang berdampak pada kualitas proses dan hasil belajar. *Gamification* menawarkan potensi untuk mengatasi masalah tersebut, namun efektivitasnya tidak selalu seragam. Diperlukan kajian literatur terintegrasi untuk memahami peran gamifikasi untuk menjawab permasalahan seperti: (1) *Bagaimana* peran gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh? (2) Elemen-elemen gamifikasi apa yang paling efektif digunakan dalam *distance learning* untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa? (3) Bagaimana model keterlibatan mahasiswa (*behavioral, emotional, cognitive engagement*) dipengaruhi oleh penerapan gamifikasi?

## Tinjauan Pustaka

### A. *Gamification*

#### 1. Definisi *Gamification*

Istilah *gamification* pertama kali dipopulerkan secara akademik oleh Deterding et al. (2011) yang mendefinisikannya sebagai “*the use of game design elements in non-game contexts.*” (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) Definisi ini menegaskan bahwa *gamification* bukan permainan utuh (*game*), melainkan penerapan elemen desain permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran daring.

Sejalan dengan itu, Werbach dan Hunter (2012) menekankan aspek desain motivasional dengan mendefinisikan *gamification* sebagai penggunaan mekanisme dan dinamika permainan untuk memengaruhi perilaku pengguna dan meningkatkan keterlibatan. Dalam konteks pendidikan, Kapp (2012) memperluas definisi tersebut dengan menekankan tujuan pembelajaran, yaitu penggunaan mekanika permainan, estetika, dan cara berpikir berbasis *game* untuk melibatkan peserta didik, memotivasi tindakan, serta mendorong pembelajaran dan pemecahan masalah. Penelitian-penelitian yang lebih mutakhir dalam *higher education* dan *e-learning* (misalnya Garcia & Patel, 2023; Smith & Lee, 2023) menunjukkan bahwa *gamification* dipandang bukan sekadar alat motivasi, tetapi sebagai strategi pedagogis yang harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan kondisi psikologis pembelajar.

Berdasarkan berbagai definisi dari para ahli, *gamification* dapat disimpulkan sebagai pendekatan desain yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, khususnya pendidikan, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembelajar. Definisi yang dikemukakan oleh Deterding et al. menegaskan batas konseptual antara *gamification* dan permainan utuh, sementara Kapp serta Werbach dan Hunter memperkuat posisi *gamification* sebagai strategi pedagogis yang berorientasi pada perubahan

perilaku dan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, *gamification* dalam konteks pendidikan tidak dimaknai sebagai aktivitas bermain semata, melainkan sebagai pendekatan instruksional yang dirancang secara sadar untuk mendukung proses belajar.

## 2. Elemen inti (*game mechanics*)

Literatur secara konsisten mengidentifikasi sejumlah elemen inti *gamification* (*game mechanics*) yang paling umum digunakan dalam pembelajaran digital. Menurut Deterding et al. (2011) dan Werbach & Hunter (2012), elemen-elemen tersebut meliputi:

### a. *Points* (Poin)

Digunakan sebagai indikator kemajuan dan penguatan perilaku belajar. Poin memberikan umpan balik instan atas aktivitas peserta didik.

### b. *Badges* (Lencana)

Berfungsi sebagai simbol pencapaian dan pengakuan sosial. *Badges* sering dikaitkan dengan pencapaian kompetensi tertentu.

### c. *Leaderboards*

Menampilkan perbandingan kinerja antar peserta. Elemen ini dapat meningkatkan motivasi kompetitif, tetapi juga berpotensi menurunkan motivasi bagi sebagian pembelajar.

### d. *Challenges/Quests* (Tantangan)

Menyajikan tugas bertahap yang menuntut usaha dan pemecahan masalah, sehingga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam.

### e. *Narrative* (Narasi)

Memberikan konteks cerita yang membuat aktivitas belajar lebih bermakna dan koheren.

### f. *Feedback* (Umpan Balik)

Umpan balik yang cepat dan jelas merupakan elemen kunci dalam *gamification* untuk membantu regulasi belajar.

### g. Progress Bar

Menyajikan visualisasi kemajuan yang membantu pembelajar memantau perkembangan belajar mereka.

Studi literatur terbaru dalam *online learning* menunjukkan bahwa efektivitas elemen-elemen ini sangat bergantung pada desain dan konteks penggunaannya, bukan pada jumlah elemen yang diterapkan (Garcia & Patel, 2023). Elemen inti *gamification* seperti *point*, *badge*, *leaderboard*, tantangan, narasi, *feedback*, dan *progress bar* merupakan komponen desain yang berfungsi sebagai pemicu keterlibatan dan regulasi belajar. Literatur menunjukkan bahwa elemen-elemen tersebut bekerja secara saling melengkapi dalam memberikan umpan balik, penguatan perilaku, dan visualisasi kemajuan belajar. Namun, efektivitas elemen *gamification* tidak bersifat universal, melainkan sangat bergantung pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran digital yang digunakan.

### 3. Prinsip motivasi (*Self-Determination Theory*)

Banyak penelitian mengaitkan efektivitas *gamification* dengan *Self-Determination Theory (SDT)* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000, 2017). SDT menyatakan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi:

- a. *Autonomy*, merujuk pada perasaan memiliki kendali dan pilihan. Dalam *gamification*, *autonomy* dapat difasilitasi melalui: pilihan jalur belajar, misi alternatif, dan fleksibilitas waktu dan cara menyelesaikan tugas.
- b. *Competence*, berkaitan dengan perasaan mampu dan berkembang. Elemen seperti *point*, *level*, tantangan bertingkat, *feedback* berkelanjutan membantu pembelajar merasakan peningkatan kompetensi secara progresif.
- c. *Relatedness*, mengacu pada rasa keterhubungan sosial. *Leaderboard*, kolaborasi tim, dan pengakuan sosial melalui *badges* dapat memperkuat aspek ini, terutama dalam pembelajaran jarak jauh yang rawan isolasi.

Penelitian mutakhir (misalnya Smith & Lee, 2023; Chen et al., 2022) menegaskan bahwa *gamification* yang gagal memenuhi ketiga kebutuhan ini

justru berisiko menurunkan motivasi dan meningkatkan kelelahan digital. Kajian literatur menunjukkan bahwa keberhasilan *gamification* dalam meningkatkan motivasi belajar sangat berkaitan dengan pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar dalam *Self-Determination Theory*, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*. *Gamification* yang menyediakan pilihan belajar, tantangan bertahap, serta interaksi sosial yang bermakna terbukti mampu mendorong motivasi intrinsik mahasiswa, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Sebaliknya, *gamification* yang hanya menekankan penghargaan eksternal tanpa memenuhi ketiga kebutuhan tersebut berpotensi menghasilkan motivasi yang dangkal dan tidak berkelanjutan.

#### 4. Desain Gamifikasi Instruksional vs. *Superficial Gamification*

Literatur membedakan secara tegas antara gamifikasi instruksional dan *superficial gamification*. Gamifikasi Instruksional dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran, mendukung proses kognitif dan regulasi diri, memperhatikan beban kognitif dan kesejahteraan pembelajar. Pendekatan ini menempatkan *gamification* sebagai bagian dari desain pedagogis, bukan sekadar fitur tambahan.

Sebaliknya, *superficial gamification* hanya menambahkan poin atau *leaderboard*, berfokus pada kompetisi dangkal, mengabaikan konteks belajar dan kebutuhan psikologis. Sejumlah studi menunjukkan bahwa pendekatan superfisial ini sering menghasilkan efek motivasi jangka pendek (*novelty effect*) dan bahkan memperparah kelelahan digital (Chen et al., 2022; Garcia & Patel, 2023).

Perbedaan mendasar antara gamifikasi instruksional dan *superficial gamification* terletak pada orientasi desainnya. Gamifikasi instruksional dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran, proses kognitif, serta kesejahteraan pembelajar, sehingga berfungsi sebagai bagian integral dari desain pedagogis. Sebaliknya, *superficial gamification* hanya menambahkan elemen permainan secara kosmetik tanpa mempertimbangkan prinsip pembelajaran dan motivasi, yang sering kali menghasilkan efek jangka pendek dan bahkan

meningkatkan risiko kelelahan digital. Oleh karena itu, literatur menekankan pentingnya pendekatan desain *gamification* yang berbasis teori dan berorientasi pada proses belajar jangka panjang.

## **B. Keterlibatan Mahasiswa (*Student Engagement*)**

Keterlibatan mahasiswa juga dipandang sebagai proses relasional yang dipengaruhi oleh interaksi antara mahasiswa, dosen, konten, dan konteks pembelajaran. Kahu (2013) menekankan bahwa *student engagement* tidak dapat dilepaskan dari kondisi struktural dan psikososial yang melingkupi mahasiswa, seperti desain kurikulum, beban akademik, dukungan sosial, serta pengalaman belajar sebelumnya. Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa bukan sekadar karakteristik individu, melainkan hasil dari hubungan dinamis antara pembelajar dan lingkungan belajarnya.

Keterlibatan mahasiswa (*student engagement*) merupakan konsep kunci dalam pendidikan tinggi yang merujuk pada sejauh mana mahasiswa terlibat secara aktif, emosional, dan kognitif dalam proses pembelajaran. Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004) dalam Jannah (2019) mengemukakan bahwa keterlibatan mahasiswa bersifat multidimensional dan terdiri atas tiga dimensi utama, yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. Model ini banyak digunakan dalam penelitian pembelajaran daring karena mampu menjelaskan kompleksitas pengalaman belajar mahasiswa.

### *1. Behavioral engagement*

*Behavioral engagement* mengacu pada keterlibatan mahasiswa yang dapat diamati secara langsung, seperti kehadiran dalam pembelajaran, partisipasi aktif dalam diskusi, interaksi dengan dosen dan teman, serta penyelesaian tugas tepat waktu. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, *behavioral engagement* sering menjadi tantangan karena minimnya kontrol langsung dan rendahnya interaksi tatap muka.

### *2. Emotional engagement*

*Emotional engagement* berkaitan dengan aspek afektif mahasiswa, seperti minat, rasa memiliki terhadap pembelajaran, antusiasme, dan sikap positif terhadap aktivitas belajar. Mahasiswa yang memiliki *emotional engagement* tinggi cenderung merasa terhubung dengan komunitas belajar dan menunjukkan sikap positif terhadap proses pembelajaran.

### 3. *Cognitive engagement*

*Cognitive engagement* merujuk pada tingkat usaha mental mahasiswa dalam memahami materi, menggunakan strategi belajar yang mendalam, serta terlibat dalam pemecahan masalah dan refleksi. Dimensi ini dianggap paling berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar jangka panjang.

Dalam konteks pendidikan tinggi, keterlibatan mahasiswa juga memiliki makna sebagai indikator kualitas pembelajaran. Mahasiswa yang terlibat secara aktif cenderung menunjukkan ketekunan, rasa memiliki terhadap proses belajar, serta kesiapan untuk menginvestasikan usaha kognitif yang lebih tinggi. Oleh karena itu, *engagement* berfungsi tidak hanya sebagai hasil (*outcome*), tetapi juga sebagai proses yang terus berkembang sepanjang pengalaman belajar mahasiswa.

## C. Pembelajaran Jarak Jauh/*Distance Learning*

*Distance learning* dipahami sebagai bentuk pembelajaran di mana peserta didik dan pendidik terpisah secara fisik, namun tetap terhubung melalui berbagai bentuk teknologi dan sistem pembelajaran yang dirancang secara khusus. Moore dan Kearsley menegaskan bahwa *distance learning* bukan sekadar pemindahan pembelajaran tatap muka ke media digital, melainkan sebuah sistem pembelajaran terencana yang mencakup desain instruksional, media komunikasi, serta dukungan organisasi untuk memungkinkan terjadinya proses belajar yang bermakna meskipun terjadi keterpisahan ruang dan waktu (Moore & Kearsley, 2012).

*Distance learning* mencakup dimensi pedagogis, sosial, teknologi, dan psikologis yang saling berinteraksi. Artinya, kualitas *distance learning* tidak hanya ditentukan oleh platform atau media yang digunakan, tetapi oleh bagaimana

pengalaman belajar dirancang, bagaimana interaksi difasilitasi, dan bagaimana mahasiswa didukung secara emosional dan kognitif. Perspektif ini menempatkan mahasiswa sebagai aktor aktif dalam membangun pengetahuan, bukan sekadar penerima materi secara daring.

Pembelajaran jarak jauh memerlukan kerangka konseptual yang mampu menjelaskan interaksi antara pengajar, mahasiswa, dan konten pembelajaran. Salah satu model yang banyak digunakan adalah *Community of Inquiry* (CoI) yang dikembangkan oleh Garrison, Anderson, dan Archer (2000). Model ini menyatakan bahwa pembelajaran daring yang bermakna terbentuk melalui interaksi tiga elemen utama, yaitu *teaching presence*, *social presence*, dan *cognitive presence*.

### 1. *Teaching Presence*

*Teaching presence* mencakup peran dosen dalam merancang, memfasilitasi, dan mengarahkan pembelajaran. Dalam pembelajaran jarak jauh, *teaching presence* menjadi krusial karena mahasiswa sangat bergantung pada kejelasan instruksi dan umpan balik. *Gamification* memperkuat *teaching presence* melalui *feedback* yang cepat, jelas, dan berkelanjutan. Sistem gamifikasi memungkinkan dosen memberikan umpan balik otomatis maupun manual terhadap progres mahasiswa, sehingga membantu mahasiswa memahami capaian belajar dan langkah perbaikan yang perlu dilakukan.

### 2. *Social Presence*

*Social presence* merujuk pada kemampuan mahasiswa untuk memproyeksikan diri secara sosial dan emosional dalam komunitas pembelajaran daring. *Social presence* yang kuat membantu mengurangi rasa isolasi dan meningkatkan kenyamanan belajar. Dalam *gamification*, *social presence* diperkuat melalui *leaderboard*, kolaborasi tim, dan aktivitas sosial berbasis permainan. Interaksi yang dirancang secara gamifikatif mendorong mahasiswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun identitas sosial dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh.

### 3. *Cognitive Presence*

*Cognitive presence* berkaitan dengan kemampuan mahasiswa untuk membangun dan mengonfirmasi makna melalui refleksi dan diskusi berkelanjutan. Elemen ini menekankan pentingnya proses berpikir kritis dan konstruksi pengetahuan. *Gamification* mendukung *cognitive presence* melalui tugas berjenjang dan misi pembelajaran yang mendorong eksplorasi, integrasi, dan penerapan konsep. Dengan aktivitas yang dirancang secara progresif, mahasiswa terdorong untuk terlibat secara kognitif dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Makna penting lain dari pembelajaran jarak jauh adalah pergeseran tanggung jawab belajar ke arah mahasiswa. *Distance learning* menuntut tingkat *self-regulated learning* yang lebih tinggi, di mana mahasiswa harus mampu mengelola waktu, menetapkan tujuan, memonitor kemajuan, dan merefleksikan proses belajar secara mandiri. Dalam konteks ini, keterlibatan mahasiswa tidak lagi diukur hanya dari kehadiran atau aktivitas, tetapi dari kualitas keterlibatan kognitif dan reflektif. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh yang bermakna adalah pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga membentuk pembelajar yang otonom, reflektif, dan bertanggung jawab. Keterlibatan mahasiswa menjadi indikator sejauh mana *distance learning* berhasil mendukung transformasi tersebut.

## **Metode Penelitian**

Model penelitian yang dilakukan adalah studi literatur untuk menganalisis pengaruh gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh. Metode studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, mengorganisasi, dan menganalisis hasil penelitian terdahulu terkait topik yang diteliti. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yang dimulai dengan pencarian literatur, seleksi artikel yang relevan, analisis konten, dan akhirnya menyusun sintesis dari hasil penelitian yang ada.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mengintegrasikan berbagai penelitian yang relevan terkait pengaruh gamifikasi terhadap keterlibatan

mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh, serta mengidentifikasi area yang masih membutuhkan penelitian lebih lanjut.

## Pembahasan

**Tabel 1. Hasil Penelitian (Studi Literatur)**

Referensi	Temuan Utama	Elemen Gamifikasi	Pengaruh terhadap Motivasi	Pengaruh terhadap Hasil Belajar / Keterlibatan
Ivander, et al. (2025)	Gamifikasi dalam LMS secara signifikan meningkatkan performa akademik dan antusiasme mahasiswa dalam pembelajaran daring.	<i>Points, Leaderboard, Badges, dan Levels.</i>	Meningkatkan motivasi intrinsik (kepuasan pribadi) dan ekstrinsik (penghargaan/status).	Sangat Positif: Mahasiswa lebih aktif berdiskusi dan hasil nilai akhir meningkat secara terukur.
Paradise & Wibowo (2021)	Penggabungan <i>Video Based Learning</i> dan Gamifikasi efektif mengatasi kebosanan selama pembelajaran jarak jauh (PJJ).	<i>Leaderboard, Points, Badges, dan Redeemable Rewards.</i>	Memacu semangat belajar dan mengurangi rasa jenuh akibat metode pembelajaran yang monoton.	Keterlibatan Tinggi: Mahasiswa lebih sering mengakses materi dan memiliki pemahaman konten yang lebih dalam.
Nugroho, et al. (2024)	Pendekatan gamifikasi sangat efektif jika diintegrasikan dengan <i>Project-Based Learning</i> (PJBL) untuk memantau kemajuan tugas.	<i>Progress Bar, Level, Badge, Leaderboard, dan Progress Report Card.</i>	Mendorong kemandirian; mahasiswa merasa tertantang menyelesaikan tahapan proyek tepat waktu.	Efisien & Terstruktur: Meningkatkan efektivitas pengelolaan proyek dan memastikan setiap tahapan tugas

				terpantau dengan baik.
Fariza, et al. (2025) - <i>Analisis Penerapan Gamifikasi Terhadap Psikologi Mahasiswa Engineering Major</i>	Gamifikasi sangat efektif bagi mahasiswa teknik untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kenyamanan kognitif dalam sistem daring.	<i>Points, Leaderboards, Badges, dan Levels.</i>	Sangat Tinggi. Lebih dari 60% responden merasa lebih termotivasi dan memiliki perilaku belajar yang lebih positif.	Peningkatan Partisipasi. Fokus pada keterlibatan aktif dan perubahan perilaku belajar mahasiswa di lingkungan fakultas teknik.
Triantafyllou, et al. (2025) - <i>Gamification in education and training: A literature review</i>	Gamifikasi yang diimplementasikan dengan benar dapat menginspirasi pembelajar untuk mengubah aspek perilaku guna mendukung pembelajaran.	<i>Quests, Rewards, Competition, Challenges, dan Immediate Feedback.</i>	Meningkatkan Motivasi Intrinsik. Mendorong rasa kompetisi dan pencapaian individu melalui tantangan terstruktur.	Efektivitas Belajar. Membantu mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan mengatasi hambatan psikologis dalam pelatihan.
Khaldi, et al. (2023) - <i>Gamification of e-learning in higher education: A systematic review</i>	Mengatasi masalah <i>dropout</i> (putus kuliah) dan rendahnya tingkat penyelesaian kursus pada platform <i>e-learning</i> di perguruan tinggi.	<i>Social Engagement Elements, Progression, Avatars, and Points.</i>	Stimulasi Keterlibatan. Memicu keterlibatan mahasiswa agar tidak mudah terdistraksi dan tetap fokus pada materi.	Penyelesaian Kursus. Meningkatkan tingkat penyelesaian modul ( <i>completion rates</i> ) melalui desain sistem yang menarik.

Christopoulos & Mystakidis (2023) - <i>Gamification in Education</i>	Gamifikasi bukan hanya tentang "permainan", tetapi strategi desain untuk memenuhi kebutuhan psikologis dasar manusia dalam belajar.	Mekanik: <i>Points, Leaderboards, Badges.</i> Dinamika: <i>Challenges, Rewards, Competition.</i> Estetika: <i>Narasi &amp; Avatars.</i>	Memenuhi <i>Self-Determination Theory</i> (SDT). Meningkatkan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan ( <i>relatedness</i> ).	Transformasi Pengalaman. Mengubah aktivitas belajar yang pasif menjadi interaktif, meningkatkan <i>flow</i> (fokus mendalam), dan hasil akademik.
--	---	---	---	---

### Temuan Utama dari Artikel Rujukan

Christopoulos dan Mystakidis (2023) memberikan landasan teoritis yang memperdalam pemahaman tentang *gamification* sebagai strategi desain pembelajaran yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan psikologis dasar manusia. Mereka membedakan *gamification* ke dalam tiga lapisan utama yaitu *mechanics (points, leaderboards, badges)*, *dynamics (challenges, rewards, competition)*, dan *aesthetics (narasi dan avatar)* yang secara kolektif berkontribusi terhadap pemenuhan *autonomy, competence, dan relatedness*. Kerangka ini menjelaskan mengapa *gamification* yang dirancang secara instruksional mampu memperkuat *behavioral, emotional, dan cognitive engagement* sekaligus.

Dalam *gamification, emotional engagement* diperkuat melalui kompetisi sehat dan narasi yang menarik. *Leaderboard* dan kompetisi tim dapat menumbuhkan semangat dan rasa pencapaian, selama dirancang secara inklusif. Sementara itu, penggunaan narasi atau cerita dalam pembelajaran membuat aktivitas belajar lebih bermakna dan kontekstual, sehingga meningkatkan minat dan keterikatan emosional mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Selaras dengan temuan tersebut, Fariza et al. (2025) menyoroti bahwa *gamification* memiliki dampak psikologis yang kuat pada mahasiswa teknik (*engineering major*), khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif dan kenyamanan kognitif dalam sistem pembelajaran daring. Elemen seperti *points, leaderboards, badges, dan levels* terbukti membantu mahasiswa mengelola beban

kognitif dan mengurangi kecemasan akademik. Hal ini menunjukkan bahwa *gamification* tidak hanya memengaruhi perilaku belajar, tetapi juga berkontribusi pada *emotional engagement*, terutama dalam konteks pembelajaran daring yang kompleks dan menuntut.

*Gamification* berperan dalam meningkatkan *behavioral engagement* melalui penerapan *tantangan (challenges)* dan *poin (points)*. Tantangan mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas pembelajaran, sedangkan sistem poin memberikan penguatan langsung terhadap perilaku belajar yang diharapkan. Visualisasi kemajuan melalui poin dan progres membuat mahasiswa lebih konsisten dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang rawan kebosanan, Paradise dan Wibowo (2021) menemukan bahwa penggabungan *Video-Based Learning* dengan *gamification* efektif dalam mengatasi kejenuhan mahasiswa selama PJJ. Penggunaan *leaderboard, points, badges*, serta *redeemable rewards* mampu meningkatkan minat dan antusiasme mahasiswa. Temuan ini memperkuat argumen bahwa *gamification* berfungsi sebagai pemantik *emotional engagement*, khususnya ketika dikombinasikan dengan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Kajian-kajian empiris mutakhir semakin menegaskan bahwa *gamification* bukan sekadar pendekatan motivasional, melainkan strategi desain pembelajaran yang berdampak langsung pada keterlibatan mahasiswa dan keberlanjutan pembelajaran daring.

Ivander et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *gamification* dalam *Learning Management System (LMS)* secara signifikan meningkatkan performa akademik dan antusiasme mahasiswa, terutama melalui penggunaan elemen poin, *leaderboard, badges*, dan *levels*. Temuan ini memperkuat dimensi *behavioral engagement*, di mana mahasiswa terdorong untuk lebih aktif mengikuti aktivitas pembelajaran, hadir secara konsisten, dan menyelesaikan tugas tepat waktu karena adanya sistem penguatan berbasis capaian.

*Gamification* mendukung *cognitive engagement* melalui misi (*missions*) dan tugas berbasis level (*level-based tasks*). Aktivitas pembelajaran yang disusun secara bertahap menantang mahasiswa untuk berpikir lebih mendalam, menerapkan strategi belajar, dan mengintegrasikan pengetahuan secara progresif. Dengan demikian,

*gamification* tidak hanya mendorong aktivitas belajar, tetapi juga kualitas proses berpikir mahasiswa.

Lebih lanjut, Nugroho et al. (2024) menekankan bahwa efektivitas *gamification* meningkat secara signifikan ketika diintegrasikan dengan *Project-Based Learning (PJBL)*. Melalui elemen *progress bar, level, badge, leaderboard, dan progress report card*, dosen dapat memantau perkembangan proyek mahasiswa secara berkelanjutan. Pendekatan ini secara langsung memperkuat *cognitive engagement*, karena mahasiswa terdorong untuk merencanakan strategi belajar, merefleksikan kemajuan, serta menyelesaikan tugas kompleks secara bertahap dan bermakna.

Pada tataran konseptual yang lebih luas, Triantafyllou et al. (2025) dalam tinjauan literturnya menegaskan bahwa *gamification* yang dirancang secara tepat mampu menginspirasi pembelajar untuk mengubah perilaku belajar mereka secara berkelanjutan. Elemen seperti *quests, challenges, competition, rewards, dan immediate feedback* berfungsi sebagai mekanisme yang mendorong keterlibatan perilaku dan kognitif secara simultan. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa *gamification* efektif bukan karena sifat “permainannya”, melainkan karena kemampuannya membentuk kebiasaan belajar yang adaptif.

Berdasarkan kajian teori di atas, keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh merupakan fenomena multidimensional yang melibatkan aspek perilaku, emosional, dan kognitif. *Gamification* berpotensi menjadi pendekatan pedagogis yang efektif karena mampu menjangkau ketiga dimensi keterlibatan tersebut secara simultan. Selain itu, integrasi *gamification* dalam kerangka *Community of Inquiry* memperkuat *teaching presence, social presence, dan cognitive presence*, yang merupakan prasyarat utama terciptanya pembelajaran jarak jauh yang bermakna. Oleh karena itu, *gamification* perlu dirancang secara instruksional dan selaras dengan tujuan pembelajaran agar benar-benar berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan kualitas pembelajaran mahasiswa.

Dari perspektif keberlanjutan pembelajaran daring, Khaldi et al. (2023) menunjukkan bahwa *gamification* dalam *e-learning* pendidikan tinggi berkontribusi signifikan dalam mengatasi masalah dropout dan rendahnya tingkat penyelesaian kursus.

Elemen *social engagement*, *progression*, *avatars*, dan *points* memperkuat rasa keterhubungan mahasiswa dengan sistem pembelajaran dan komunitas belajar. Temuan ini mengaitkan gamification secara langsung dengan *social presence* dalam kerangka *Community of Inquiry*, yang krusial dalam konteks *distance learning*.

Elemen yang paling efektif meliputi:

1. Poin dan *Progress Tracking* yang berfungsi memberikan umpan balik instan atas setiap tindakan.
  - a. Poin: Menjadi indikator kemajuan yang terukur (kuantitas).
  - b. *Progress Tracking*: Visualisasi (seperti *progress bar*) menunjukkan seberapa dekat seseorang dengan tujuan.
  - c. Efek: Membangun kebiasaan karena pengguna tidak ingin memutus "rantai" kemajuan mereka.
2. Tantangan dan *level up* (memicu kompetensi) fungsinya adalah menjaga keseimbangan antara kemampuan pengguna dan kesulitan tugas.
  - a. Tantangan: Memberikan tujuan spesifik yang harus diselesaikan untuk menghindari kebosanan.
  - b. *Level Up*: Memberikan rasa pertumbuhan. Saat naik level, pengguna merasa lebih kompeten dan siap menghadapi tugas yang lebih sulit.
  - c. Efek: Memicu aliran fokus (*flow state*) dan rasa bangga akan pencapaian diri.
3. *Leaderboard* (efektif tetapi sensitif tergantung konteks) fungsinya adalah memicu motivasi ekstrinsik melalui kompetisi sosial.
  - a. Cara Kerja: Menampilkan peringkat relatif pengguna dibandingkan orang lain.
  - b. Catatan Sensitif: Sangat efektif bagi tipe orang kompetitif, namun bisa mematahkan semangat bagi pemula yang berada di urutan bawah.
  - c. Efek: Mendorong pengguna untuk berusaha lebih keras agar bisa menyalip posisi di atasnya.
4. *Badges* (pengakuan pencapaian)

Fungsinya adalah sebagai simbol status dan pengakuan atas pencapaian tertentu. Cara kerjanya adalah diberikan saat pengguna menyelesaikan tugas khusus atau mencapai tonggak sejarah (*milestones*). Efek dari *badges* ini adalah memberikan kepuasan emosional dan rasa koleksi. *Badges* berfungsi sebagai "piala virtual" yang membuktikan keahlian atau dedikasi pengguna.

Gamifikasi lebih efektif ketika terintegrasi dengan desain pembelajaran, disertai umpan balik yang jelas, dan mendukung interaksi sosial.

### **Kritik dan Konsistensi Temuan**

1. Tidak semua gamifikasi meningkatkan motivasi; desain yang tidak selaras dengan tujuan pembelajaran dapat berdampak negatif.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi tidak selalu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, terutama ketika desain gamifikasi tidak selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Studi-studi literatur mengungkapkan bahwa penggunaan elemen permainan tanpa integrasi pedagogis yang jelas dapat mengalihkan fokus mahasiswa dari pemahaman konseptual menuju orientasi pada hadiah dan pencapaian simbolik semata (Dichev & Dicheva, 2017; Sailer et al., 2017).

Kondisi ini menimbulkan dampak negatif berupa menurunnya keterlibatan kognitif dan dangkalnya proses belajar. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih membahas fenomena ini secara umum dan terpisah, sehingga belum memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana desain gamification seharusnya diselaraskan secara sistematis dengan tujuan pembelajaran dalam konteks pembelajaran jarak jauh. Celah inilah yang menjadi dasar penelitian ini, yaitu mengkaji peran gamifikasi secara lebih terintegrasi dalam mendukung keterlibatan mahasiswa.

2. Efektivitas sangat dipengaruhi pengalaman digital mahasiswa.

Konsistensi lain yang muncul dalam literatur adalah bahwa efektivitas gamifikasi sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan literasi digital mahasiswa. Mahasiswa dengan pengalaman digital yang lebih tinggi cenderung merespons gamifikasi secara

positif karena mampu memahami mekanisme permainan dan memanfaatkannya sebagai sarana regulasi belajar, sementara mahasiswa dengan literasi digital rendah berisiko mengalami kelelahan kognitif dan penurunan motivasi (Bond et al., 2020; Khaldi et al., 2023). Meskipun temuan ini berulang dalam berbagai studi, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara eksplisit mengaitkan variasi pengalaman digital mahasiswa dengan dimensi keterlibatan belajar (*behavioral, emotional, dan cognitive engagement*) dalam konteks distance learning. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menelaah peran gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan mempertimbangkan karakteristik pembelajar dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh.

3. Penggunaan *gamification superficial* (misal hanya menambah poin tanpa perubahan metode) kurang efektif.

Kritik lain yang muncul secara konsisten adalah rendahnya efektivitas gamification yang bersifat superficial, yaitu pendekatan yang hanya menambahkan elemen seperti poin atau *leaderboard* tanpa perubahan metode pembelajaran yang substantif. Pendekatan ini sering menghasilkan efek motivasional jangka pendek (*novelty effect*) yang cepat memudar dan tidak mampu mendorong motivasi intrinsik mahasiswa (Hamari et al., 2014; Deterding et al., 2011). Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi yang tidak dirancang sebagai bagian dari strategi instruksional cenderung gagal memenuhi kebutuhan psikologis mahasiswa sebagaimana dijelaskan dalam *Self-Determination Theory*. Namun demikian, masih sedikit penelitian yang mengkaji secara sistematis perbedaan dampak antara *gamification superficial* dan *gamification instruksional* dalam pembelajaran jarak jauh. *Research gap* ini menjadi pijakan penting bagi penelitian ini untuk menelaah bagaimana gamifikasi yang terintegrasi dapat berkontribusi secara bermakna terhadap keterlibatan mahasiswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur terintegrasi, dapat disimpulkan bahwa *gamification* berperan positif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh apabila dirancang secara instruksional dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Fakta yang ditemukan menunjukkan bahwa *gamification* mampu meningkatkan keterlibatan perilaku melalui partisipasi dan penyelesaian tugas, keterlibatan emosional melalui peningkatan minat dan rasa keterhubungan, serta keterlibatan kognitif melalui tugas berjenjang yang mendorong pemikiran mendalam. Selain itu, *gamification* terbukti berkontribusi dalam mengurangi rasa isolasi mahasiswa, meningkatkan interaktivitas pembelajaran, dan memperkuat sense of progress yang sering melemah dalam pembelajaran daring konvensional. Sebaliknya, *gamification* yang bersifat superfisial dan tidak terintegrasi dengan desain pedagogis menunjukkan dampak yang terbatas dan tidak berkelanjutan.

Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas *gamification dalam distance learning* sangat ditentukan oleh kualitas desain pedagogis, pemenuhan kebutuhan psikologis mahasiswa, serta integrasinya dalam ekosistem pembelajaran daring. Oleh karena itu, *gamification* tidak dapat diposisikan sebagai solusi teknis semata, melainkan sebagai strategi pembelajaran yang membutuhkan perencanaan dan keselarasan dengan kerangka pembelajaran jarak jauh.

Hasil kajian ini dapat diaplikasikan dalam pendidikan tinggi jarak jauh yang mengintegrasikan *gamification* secara bermakna, seperti penggunaan progress tracking, tantangan berbasis level, dan umpan balik berkelanjutan untuk mendukung regulasi belajar mahasiswa. Selain itu, dosen dapat memanfaatkan *gamification* untuk memperkuat kehadiran sosial, pengajaran, dan kognitif dalam pembelajaran daring, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan berpusat pada mahasiswa. Dengan penerapan yang tepat, *gamification* berpotensi menjadi pendekatan strategis dalam meningkatkan kualitas, keberlanjutan, dan inklusivitas pembelajaran jarak jauh di pendidikan tinggi.

1. Gamifikasi dapat mengurangi rasa isolasi mahasiswa.

Dalam kerangka *Community of Inquiry*, rasa isolasi mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh berkaitan erat dengan lemahnya *social presence*, yaitu kemampuan mahasiswa untuk memproyeksikan diri secara sosial dan emosional dalam lingkungan pembelajaran daring. Gamifikasi berimplikasi penting dalam memperkuat *social presence* melalui penggunaan elemen-elemen sosial seperti leaderboard, tantangan kolaboratif, dan pengakuan berbasis *badge*. Elemen-elemen ini mendorong interaksi antarmahasiswa dan membangun rasa kebersamaan dalam komunitas belajar, sehingga mengurangi perasaan terasing yang umum dialami dalam pembelajaran jarak jauh. Dengan meningkatnya *social presence*, mahasiswa cenderung merasa lebih terhubung dan nyaman secara emosional dalam mengikuti pembelajaran daring.

2. Membuat pembelajaran lebih terasa “melibatkan” mahasiswa dan interaktif.

Gamifikasi juga memiliki implikasi signifikan terhadap penguatan *teaching presence*, yang mencakup desain, fasilitasi, dan pengarahan pembelajaran oleh dosen. Melalui mekanisme umpan balik yang cepat, visualisasi capaian belajar, serta struktur pembelajaran berbasis misi dan tantangan, gamifikasi membantu dosen menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan terarah. Penelitian menunjukkan bahwa kejelasan struktur dan kualitas umpan balik merupakan faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan partisipasi mahasiswa, tetapi juga memperkuat peran dosen dalam memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dalam *distance learning*.

3. Memperkuat *sense of progress* yang sering hilang dalam pembelajaran daring biasa.

Implikasi lain yang krusial dari gamifikasi adalah kemampuannya memperkuat *cognitive presence*, yaitu proses di mana mahasiswa membangun dan mengonfirmasi pemahaman melalui refleksi dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran jarak jauh, hilangnya *sense of progress* sering menghambat keterlibatan kognitif mahasiswa. Gamifikasi mengatasi tantangan ini melalui elemen seperti

*progress bar, level*, dan tugas berjenjang yang membantu mahasiswa memantau perkembangan belajar secara konkret.

Visualisasi progres ini mendukung rasa kompetensi dan mendorong mahasiswa untuk terlibat dalam proses berpikir mendalam secara berkelanjutan. Dengan memperkuat *cognitive presence*, gamifikasi berkontribusi pada pembelajaran daring yang lebih reflektif dan bermakna.

### Daftar Pustaka

- A. Lily. (2024) Meningkatkan Aktivitas Siswa melalui Gamifikasi Pembelajaran: Sebuah Analisis Kuantitatif. *Indonesia Journal Of Islamic Studies*, vol.12.
- Chen, C.-H., Liu, G.-Z., & Hwang, G.-J. (2022). *Interaction between gaming and learning: The moderating effects of digital fatigue in online environments. Computers & Education*, 182, 104463. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104463>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). *Gamification in Education*. Encyclopedia.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.”* In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness*. In A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran, & I. Hammouda (Eds), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). New York, NY: Association for Computing Machinery (ACM). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Durahman, N., & Nugraha, I. H. (2022). *Penerapan Metode Gamification Dan Edutainment Pada Learning Managemen System Dalam Meningkatkan Pembelajaran Daring*.
- Fakhri, M. M., Wahid, A., Fadhilatunisa, D., Suriyanto, D. F., & Hidayat, A. (2022). *Pengaruh Model Blended Problem Based Learning Berbasis Lms Moodle Terhadap*

- Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Akuntansi. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 4(3), 670–684.
- Fariza, P., et al. (2025). Analisis Penerapan Gamifikasi Terhadap Psikologi Mahasiswa Engineering Major. *JIAE*.
- Garcia, M. A., & Patel, R. (2023). *Designing meaningful gamification in online higher education: Beyond points and badges. Educational Technology Research and Development*, 71(3), 1201–1220. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10187-6>
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). *Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)
- Groh, F. (2012). *Gamification: State of the art definition and utilization. In N. Asaj, B. Könings, M. Poguntke, F. Schaub, B. Wiedersheim & M. Weber (Eds), Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics (RTMI'12) (pp. 39–46). Ulm: Institute of Media Informatics, Ulm University. https://doi.org/10.18725/OPARU-1773*
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? A literature review of empirical studies. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377*
- Ivander, F., et al. (2025). *Gamifikasi dalam LMS: Motivasi dan Hasil Belajar. IRJE. Jannah, Mitha Rohmatul dan Jainudin. Peer Attachment dan Student Engagement pada Siswa. Jurnal Penelitian Psikologi, 10(2). 2087-3441. http://doi.org/10.29080/jpp.v%vi%i.239*
- Kahu, E. R. (2013). *Framing Student Engagement in Higher Education. Studies in Higher Education*, 38(5), 758-773. doi:10.1080/03075079.2011.598505
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.*
- Khaldi, A., et al. (2023). *Gamification of e-learning in higher education. Smart Learning Environments.*
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance education: A systems view of online learning (3rd ed.). Wadsworth Cengage Learning.*
- Nugroho, R. P., et al. (2024). *Pengembangan LMS Dengan Pendekatan Gamifikasi untuk PJBL. Universitas Negeri Malang.*
- Paradise, P., Wibowo, M., & Wibowo, M. (2021). *Pengembangan learning management system (LMS) dengan menerapkan video based learning dan gamification dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. Jurnal Media Informatika Budidarma, 5(3), 929–936. https://doi.org/10.30865/mib.v5i3.3087*

- Putri Fariza, Elma Nurjannah, Devi Miftahul Jannah. (2025). *Analisis Penerapan Gamifikasi Dalam Model Pembelajaran E-Learning Terhadap Psikologi Mahasiswa Engineering Major*. Journal of Innovation and Applied Education. Vol.2 No. 1.
- Roth, S. (2016). *Serious gamification*. Games and Culture, 12(1), 100–111. <https://doi.org/10.1177/1555412015581478>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective*. Academic Press.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). *How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction*. Computers in Human Behavior, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Smith, J., & Lee, H. (2023). *Gamification, motivation, and student engagement in distance learning: A systematic review*. Computers in Human Behavior Reports, 9, 100250. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2023.100250>
- Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). *Gamification in education and training: A literature review*. Education and Information Technologies. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13144-8>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.