

THE EFFECTS OF GAMIFICATION METHOD ON STUDENT MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA COURSE

Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pancasila

Iman Subekti ^{1a(*)} J. Priyanto Widodo ^{2b} Linda Bustan ^{3c}

^{1,3}Universitas Kristen Petra, Surabaya

²Universitas PGRI Delta, Sidoarjo

^a imansubekti@petra.ac.id

^b jpriyantowidodo@universitaspgridelta.ac.id

^c lbustan@petra.ac.id

(*) Corresponding Author

^a imansubekti@petra.ac.id

How to Cite: Iman Subekti. (2025). The Effects Of Gamification Method On Student Motivation And Learning Outcomes In Pancasila Course. doi: 10.36526/js.v3i2.5041

Received: 07-02-2025
Revised: 19-09-2025
Accepted: 25-10-2025

Keywords:

Gamification,
Learning Motivation,
Learning Outcomes,
ARCS

Abstract

Gamification-based learning methods have become an important innovation in improving student motivation and learning outcomes in the digital era. Pancasila courses, which are philosophical and historical in nature, are often considered less interesting when delivered using conventional methods. This study aims to analyze the effect of gamification methods on student motivation and learning outcomes in Pancasila courses using the ARCS model as an analytical framework. Using a quantitative approach with a quasi-experimental design, this study compared the experimental (gamification) and control (conventional) groups. The results showed that students who learned with gamification had higher motivation (mean = 4.3) than the control group (mean = 3.1). In addition, student learning outcomes in the gamification class (mean = 90.23) were higher than the control group (mean = 75.25). These findings confirm that gamification can increase engagement and effectiveness in Pancasila learning. Therefore, educational institutions are advised to adopt gamification as an innovative strategy in learning to improve student academic outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menuntut beragam inovasi agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan karakter mahasiswa. Metode pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru sering kali kurang efektif dalam pembelajaran (Arbi, 2023; Mujahida & Rus'an, 2019; Srinawati *et al.*, 2023). Metode konvensional tersebut tidak efisien dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa (Oetomo *et al.*, 2022). Artinya, metode konvensional atau tradisional tidak cocok dengan generasi *digital native*. Mahasiswa generasi *digital native* cenderung lebih responsive terhadap pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi (Amini *et al.*, 2024; Widodo *et al.*, 2024). Strategi pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman dan materi akademik generasi digital native.

Banyak institusi pendidikan yang masih menggunakan metode konvensional (Mardani *et al.*, 2022; Widodo & Slamet, 2020) yang kurang menarik bagi mahasiswa generasi digital. Hal ini telah berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil akademik yang tidak optimal. Mata kuliah Pancasila, yang memiliki muatan materi filosofis dan historis, seringkali dianggap kurang menarik bagi mahasiswa apabila disampaikan dengan metode yang monoton. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menyatakan bahwa mahasiswa Universitas Kristen Petra yang mengikuti pembelajaran mata kuliah Pancasila didapatkan bahwa sebagian besar mahasiswa kurang antusias ketika dosen menerapkan metode tradisional atau konvensional dalam pembelajaran Pancasila. Oleh karena itu, pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik sangat diperlukan (Subekti *et al.*, 2024).

Penelitian tentang gamifikasi telah banyak dilaksanakan oleh peneliti terdahulu seperti: 1) studi yang menganalisis efektivitas penggunaan strategi gamifikasi dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa di SD (Nooviar *et al.*, 2024), 2) studi yang menganalisis efektifitas gamifikasi sliding puzzle dalam pengajaran e-learning terhadap hasil belajar IPA serta motivasi peserta didik (Susanti, 2021), 3) studi yang menganalisis pengaruh gamifikasi daring terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa (Hidayat *et al.*, 2023), 4) studi yang berfokus pada Kontribusi model pembelajaran gamifikasi berbasis QR Code dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA (Tamara & FH, 2024), 5) Studi yang menganalisis dampak gamifikasi pada motivasi dan engagement mahasiswa dalam pembelajaran matematika (Setiawan & Abdullah, 2025), 6) studi kualitatif yang berfokus pada penggunaan gamifikasi dalam Pembelajaran PPKn untuk Membentuk Karakter Pelajar Pancasila (Noviandy *et al.*, 2024), 7) studi tentang Penerapan Gamifikasi untuk Mendorong Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMA, 8) Studi tentang Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa dalam Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital (Safitri & Tari, 2024), dan 9) studi tentang Penelitian ini tentang pengembangan dan penerapan gamification-flip-book digital interaktif yang terintegrasi dengan LMS untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya bagi slow learners (Widodo *et al.*, 2023). Namun, penelitian-penelitian terdahulu masih belum ada yang berfokus menganalisis dampak metode gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Pancasila. Selain itu, meskipun teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) sering digunakan dalam konteks peningkatan motivasi belajar, penerapannya dalam pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mata kuliah Pancasila belum banyak dikaji secara empiris.

Berdasarkan gap analisis tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan dalam penerapan metode gamifikasi yang dikombinasikan dengan model ARCS dalam pembelajaran Pancasila. Dengan menggunakan pendekatan eksperimen semu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Pancasila. Justifikasi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi Pancasila.

Gamifikasi dapat diidentifikasi sebagai praktik penerapan aspek game di luar game untuk mendorong praktik pembelajaran yang konstruktif. Gamifikasi dalam pembelajaran selaras dengan prinsip merdeka belajar karena memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang, sekaligus memberi mereka kebebasan untuk menentukan langkah belajar mereka sendiri. Melalui penerapan elemen seperti pemberian poin, tantangan, dan penghargaan, mahasiswa memiliki kontrol lebih besar atas kemajuan belajar mereka dan dapat belajar dengan cara yang sesuai dengan ritme dan preferensi masing-masing. Hal ini dapat membantu mewujudkan tujuan merdeka belajar yang mengedepankan kemandirian, kreativitas, dan pengembangan karakter mahasiswa. Meski begitu, perlu diingat bahwa gamifikasi sering kali tidak dibuat untuk tujuan memori jangka panjang, penerapannya dalam pendidikan diharapkan dapat meningkatkan insentif siswa untuk mengakses dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Ariani, 2020).

Gamifikasi dengan pendekatan ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Strategi ARCS berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui empat fase: perhatian (*Attention*), relevansi (*Relevance*), kepercayaan diri (*Confidence*), dan kepuasan (*Satisfaction*). Guru berperan sebagai motivator yang memberikan perhatian, membangun relevansi, meningkatkan keyakinan mahasiswa, dan memberikan penghargaan untuk menciptakan rasa puas dalam belajar (Najama *et al.*, 2020).

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Ini

Peneliti dan Tahun	Fokus Peneitian	Hasil Utama	Kesenjangan (Gap)
Hidayat <i>et al.</i> (2023)	Gamifikasi daring pada kompetensi mahasiswa	Gamifikasi meningkatkan kompetensi mahasiswa	Belum fokus pada motivasi & hasil belajar di Pancasila
Safitri & Tari (2024)	Gamifikasi untuk motivasi & keterampilan bahasa Inggris	Meningkatkan motivasi & skill bahasa asing	Tidak pada mata kuliah Pancasila
Setiawan & Abdullah (2025)	Gamifikasi dalam pembelajaran Matematika	Meningkatkan motivasi & <i>engagement</i>	Subjek berbeda (Matematika, bukan Pancasila)
Penelitian Ini	Gamifikasi dengan pendekatan ARCS dalam Pancasila	Mengukur pengaruh gamifikasi + ARCS terhadap motivasi & hasil belajar mahasiswa	Novelty: kombinasi gamifikasi + ARCS dalam mata kuliah Pancasila

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan utama dalam penelitian ini terletak pada bagaimana penerapan metode gamifikasi dengan pendekatan ARCS dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta bagaimana penerapan metode tersebut mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pancasila. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gamifikasi dengan pendekatan ARCS terhadap motivasi belajar mahasiswa serta mengidentifikasi kontribusinya dalam meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah Pancasila.

METODE

Mengacu pada tujuan penelitian, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*Quasi-experimental design*) berbentuk *pretest-posttest control group design*. Desain ini dipilih karena memiliki kelebihan. Salah satunya, penelitian eksperimen semu ini tidak mempunyai batasan yang ketat terhadap randomisasi dan pada saat yang sama dapat mengontrol ancaman-ancaman validitas (Abraham & Supriyati, 2022). Dengan menggunakan pendekatan ini, dua kelompok mahasiswa dibandingkan (kelompok eksperimen yang menerima perlakuan metode gamifikasi dan kelompok control yang menggunakan metode pembelajaran tradisional).

Partisipan penelitian ini merupakan sejumlah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Pancasila di perguruan tinggi. Artinya, sampel penelitian ini adalah 39 mahasiswa di kelas eksperimen dan 40 mahasiswa di kelas control. Partisipan penelitian ini telah dipilih secara *purposive sampling*. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa instrument yang digunakan yaitu angket motivasi belajar (skala likert 5 poin dengan model ARCS), tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Instrumen motivasi belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dengan skala Likert lima poin. Komponen *attention* mencakup indikator terkait ketertarikan mahasiswa terhadap materi, perhatian yang diberikan selama kegiatan belajar, serta rasa ingin tahu terhadap topik yang dipelajari. Komponen *relevance* mencakup indikator keterkaitan materi dengan kebutuhan atau tujuan belajar mahasiswa, relevansi dengan kehidupan nyata, serta manfaat praktis dari materi yang dipelajari. Komponen *confidence* menekankan pada keyakinan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas, rasa percaya diri dalam memahami materi, serta ekspektasi keberhasilan yang dimiliki. Sementara itu, komponen *satisfaction* mencakup indikator kepuasan atas pencapaian, penghargaan yang diperoleh, serta rasa bangga setelah mengikuti proses pembelajaran. Secara keseluruhan, angket motivasi belajar ini terdiri dari 22 item yang tersebar pada keempat komponen ARCS tersebut.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam 3 langkah. Pertama, *pretest* dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kondisi awal motivasi dan hasil belajar mahasiswa. Langkah ketiga

adalah perlakuan. Kelas eksperimen menggunakan metode gamifikasi selama 8 minggu, sedangkan kelas control mengikuti metode konvensional. Terakhir, *posttest* dilakukan setelah perlakuan ditujukan untuk mengukur peran dan dampak gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar. Pada bagian analisis data, uji normalitas dan homogenitas dilaksanakan untuk memastikan kelayakan data untuk analisis parametrik. Sedangkan, analisis *statistic* menggunakan *independent samples t-test* dan regresi linier sederhana.

Perlakuan gamifikasi dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen utama yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Elemen tersebut meliputi *leaderboard* yang memungkinkan mahasiswa melihat peringkat capaian poin mereka, sehingga menumbuhkan kompetisi sehat di kelas. Selain itu, mahasiswa diberikan *quest* atau misi pada setiap pertemuan, berupa kuis interaktif, diskusi berbasis kasus, maupun mini *project* yang relevan dengan materi Pancasila. Mahasiswa yang berhasil menyelesaikan *quest* memperoleh *reward* berupa poin yang dapat dikumpulkan dan ditukar dengan *badge* sebagai simbol pencapaian.

Terdapat pula *progress bar* yang menampilkan perkembangan capaian mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga setiap individu dapat memantau kemajuan belajarnya. Elemen lain yang tak kalah penting adalah pemberian *feedback* langsung setelah mahasiswa menyelesaikan kuis atau tantangan, yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman dan keterlibatan. Keseluruhan elemen gamifikasi tersebut dirancang agar selaras dengan prinsip ARCS: *attention* dibangun melalui *quest* interaktif, *relevance* diwujudkan lewat tugas yang dikaitkan dengan konteks nyata, *confidence* diperkuat melalui sistem reward dan *progress bar*, sementara *satisfaction* dipenuhi melalui *leaderboard* dan *badge* sebagai bentuk penghargaan atas usaha mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Motivasi Belajar Mahasiswa

Hasil analisis angket motivasi belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi memiliki rata-rata skor motivasi belajar sebesar 4,3 (kategori sangat baik), lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rata-rata 3,1 (kategori cukup). Tabel 1 berikut memaparkan distribusi respon mahasiswa berdasarkan skala Likert 5 poin yang mencakup empat elemen ARCS (*Attention*, *Relevance*, *Confidence*, *Satisfaction*).

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Mahasiswa

Kelas	N	STS	TS	N	S	SS	Mean
Eksperimen	39	0	0	2	15	22	4,3
Kontrol	40	2	5	15	15	3	3,1

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, N = Netral, S = Setuju, SS = Sangat Setuju.

Berdasarkan Tabel 2, pendekatan gamifikasi meningkatkan keempat elemen ARCS dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional:

Attention

Mahasiswa lebih tertarik dengan materi karena penggunaan *leaderboard*, poin, dan tantangan interaktif.

Relevance

Materi lebih terhubung dengan pengalaman sehari-hari melalui konteks yang lebih menarik dan aplikatif.

Confidence

Mahasiswa lebih percaya diri karena mendapatkan umpan balik positif dalam bentuk poin dan level pencapaian.

Satisfaction

Kepuasan belajar meningkat karena adanya elemen penghargaan dan kompetisi sehat, yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Hasil uji *independent samples t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar **0,000** ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil Belajar Mahasiswa

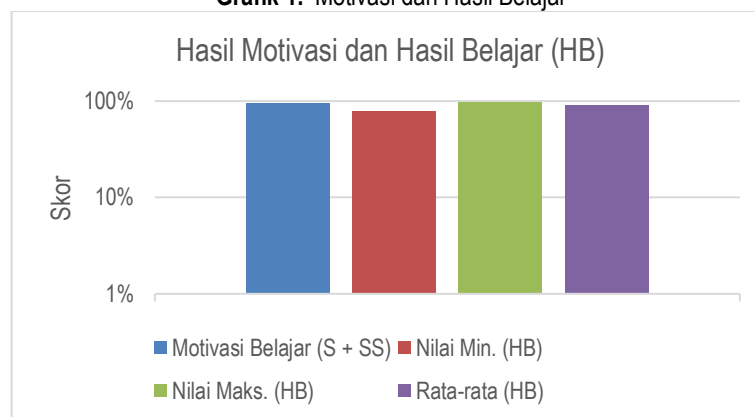
Analisis *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Tabel 3 berikut memaparkan hasil analisis deskriptif hasil belajar mahasiswa.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Mahasiswa

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Median	Std. Deviation
Eksperimen	39	79	97	90,23	90	2,995
Kontrol	40	53	90	75,25	72	8,637

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai **90,23**, yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (**75,25**). Mahasiswa di kelas eksperimen lebih mampu memahami materi dibandingkan dengan mahasiswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Grafik 1. Motivasi dan Hasil Belajar



Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar mahasiswa pada kelas eksperimen mencapai skor rata-rata sebesar 95 (dari rentang maksimal 100), yang mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki motivasi yang sangat tinggi setelah mengikuti pembelajaran dengan metode gamifikasi berbasis ARCS. Temuan ini sejalan dengan distribusi jawaban angket, di mana sebagian besar mahasiswa memilih kategori setuju dan sangat setuju, serta tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berhasil menarik perhatian, membangun relevansi, meningkatkan kepercayaan diri, serta menumbuhkan kepuasan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Pancasila.

Hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan capaian yang sangat baik. Nilai minimum yang diperoleh adalah 79, sedangkan nilai maksimum mencapai 97, dengan rata-rata sebesar 90. Rata-rata nilai yang tinggi, disertai sebaran nilai minimum dan maksimum yang relatif sempit, menunjukkan konsistensi capaian hasil belajar mahasiswa. Dengan kata lain, hampir seluruh mahasiswa mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan

bahwa penerapan gamifikasi dengan pendekatan ARCS tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak nyata terhadap hasil akademik mahasiswa dalam mata kuliah Pancasila.

Uji Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa nilai **Sig = 0,061**, berarti data hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal (**Sig > 0,05**).

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Sig.
Eksperimen	0,112	0,061
Kontrol	0,134	0,073

Uji Homogenitas

Hasil *Levene's Test* menunjukkan bahwa nilai **Sig = 0,078**, berarti variansi kedua kelompok homogen (**Sig > 0,05**).

Tabel 5. Uji Homogenitas

Levene's Test	F	Sig.
Variansi	3,210	0,078

Uji Hipotesis (*Independent Samples t-Test*)

Hasil uji *t-test* untuk perbedaan hasil belajar menunjukkan nilai **Sig. (2-tailed) = 0,000**, yang berarti lebih kecil dari **0,05**. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 6. Hasil Uji *t-Test*

Kelas	Mean	t	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	90,23	6,987	0,000
Kontrol	75,25		

Uji Regresi Linier

Hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Tabel 7. Uji Regresi Linier (ANOVA)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	135,030	1	135,030	24,266	0,000
Residual	205,893	37	5,565		
Total	340,923	38			

Tabel 7 menunjukkan nilai **F hitung = 24,266** dengan tingkat signifikansi **0,000** ($<0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa.

Tabel 8. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,629	0,396	0,380	2,359

Tabel 9. Koefisien Regresi (Coefficients)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	45,443	9,100		4,994	0,000
	Motivasi Belajar	0,509	0,130	0,103	4,926	0,000

Persamaan regresi yang diperoleh: **$Y = 45,443 + 0,509 X$** . Artinya, setiap peningkatan satu satuan pada motivasi belajar akan meningkatkan hasil belajar sebesar **0,509**. Untuk mengukur dampak gamifikasi terhadap hasil belajar, dihitung nilai *effect size* menggunakan rumus Cohen's d:

$$\text{Cohen's } d = (\text{Mean Eksperimen} - \text{Mean Kontrol}) / \text{Pooled SD}$$

Dengan hasil **Cohen's d = 2,08**, yang menunjukkan efek yang sangat besar ($d > 0,8$).

Pembahasan

Hasil-hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa gamifikasi memiliki peran yang positif dalam pembelajaran, selaras dengan studi-studi sebelumnya (Nooviar *et al.*, 2024; Putra *et al.*, 2024; Sari & Alfian, 2023). Data penelitian juga menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi memiliki peran signifikan terhadap meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Hakeu *et al.*, 2023; Nooviar *et al.*, 2024) yang menemukan bahwa metode ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik. Sebagai tambahan, temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa gamifikasi berperan positif terhadap hasil belajar mahasiswa (Hakeu *et al.*, 2023; Purwono *et al.*, 2021).

Data-data penelitian juga mengonfirmasi bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya (Andriani & Rasto, 2019). Pada lingkup ARCS, hasil penelitian ini menegaskan bahwa elemen *Attention* yang didapatkan dari gamifikasi mampu menarik atensi mahasiswa, sementara *Relevance* meningkatkan keterkaitan antara materi dengan pengalaman mahasiswa. Elemen *Confidence* yang didukung oleh sistem umpan balik membantu mahasiswa meningkatkan kepercayaan diri mereka, dan *Satisfaction* menunjukkan bahwa sistem penghargaan dan pencapaian dapat meningkatkan kepuasan belajar mereka.

Sebagai tambahan penelitian ini memperkuat teori tentang kemampuan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan daya ingat mahasiswa. Hal ini tentu sejalan dengan temuan yang menyatakan Dampak positif teknik gamifikasi terlihat pada peningkatan motivasi, keterlibatan, kemampuan kognitif, dan ketercapaian para pembelajar (Ananda *et al.*, 2024). Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam pembelajaran Pancasila adalah suatu strategi yang esensial. Hal ini dapat menjadi pendekatan yang interaktif, kreatif dan efektif karena kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa.

Implikasi Teoritis dan Praktis

Ditinjau dari implikasi teoritis, penelitian ini memberikan dampak yang positif dengan memperkaya literatur mengenai peran signifikan gamifikasi dalam pembelajaran. Temuan penelitian ini juga menggarisbawahi teori ARCS dapat menjadi kerangka kerja yang efektif dalam proses meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini juga mendukung teori *Self-Determination*

dalam menjelaskan peran motivasi peserta didik terhadap pencapaian akademik (hasil belajar). Secara praktis, dosen dapat mengintegrasikan elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu, institusi pendidikan (sekolah dan perguruan tinggi) dapat mengembangkan strategi berbasis gamifikasi dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa penerapan gamifikasi dapat menjadi alternatif metode pembelajaran dalam mata kuliah atau mata pelajaran selain Pancasila.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa, namun terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Efektivitas gamifikasi dalam jangka panjang masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini hanya berlangsung selama delapan minggu, sehingga dampaknya mungkin bersifat sementara. Ada kemungkinan bahwa setelah periode tertentu, mahasiswa menjadi terbiasa dengan elemen permainan (seperti *leaderboard* atau *reward*), sehingga daya tariknya menurun. Hal ini sesuai dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik melalui gamifikasi cenderung menurun apabila tidak diimbangi dengan inovasi atau integrasi yang berkelanjutan dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan gamifikasi memerlukan pembaruan strategi secara periodik agar tetap relevan dan mampu menjaga motivasi mahasiswa.

Efektivitas gamifikasi dalam penelitian ini lebih banyak teruji pada materi yang bersifat konseptual, seperti mata kuliah Pancasila, di mana pemahaman konsep, argumentasi, dan diskusi menjadi fokus utama. Untuk materi yang bersifat nonkonseptual, seperti keterampilan praktik atau mata kuliah berbasis laboratorium, efektivitas gamifikasi mungkin berbeda. Elemen permainan seperti *quest* dan *reward* dapat tetap digunakan, namun perlu disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran yang menekankan keterampilan motorik, praktik langsung, atau pemecahan masalah kompleks. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji sejauh mana gamifikasi dapat diadaptasi pada mata kuliah nonkonseptual, serta bagaimana elemen gamifikasi dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran praktik agar hasilnya tetap optimal.

Kelebihan dan Kekurangan Penelitian

Dengan menganalisis data-data yang ada, peneliti menemukan bahwa penelitian ini memiliki beragam kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pertama penelitian ini terletak pada penggunaan metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang lebih objektif, terstruktur dan dapat diandalkan. Selain itu penelitian ini juga menggunakan metode ARCS yang telah teruji dalam meningkatkan motivasi belajar. Selain itu terdapat beberapa kekurangan penelitian ini yang salah satunya adalah terbatasnya sampel. Penelitian ini terbatas pada satu mata kuliah saja yang tentunya tidak dapat di generalisasi pada mata kuliah lainnya. Selain itu, penelitian ini tidak mempertimbangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar mahasiswa di kelas, seperti lingkungan belajar di luar kelas.

PENUTUP

Mengacu pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dibandingkan dengan metode konvensional. Peneliti juga menemukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mahasiswa yang belajar dengan metode gamifikasi. Gamifikasi terbukti meningkatkan keempat elemen ARCS (*Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*) dalam pembelajaran, serta terdapat pengaruh signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar. Dengan demikian, model ARCS sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran Pancasila.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian hanya melibatkan mahasiswa pada satu mata kuliah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke mata kuliah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, faktor eksternal di luar kelas, seperti lingkungan belajar mahasiswa, tidak dikontrol secara ketat sehingga dapat memengaruhi hasil penelitian. Ketiga, penelitian berlangsung dalam jangka waktu terbatas (delapan minggu), sehingga efektivitas gamifikasi dalam jangka panjang belum dapat dipastikan.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan tersebut, peneliti mengajukan beberapa saran atau rekomendasi. Pertama, bagi pengajar (guru dan dosen), meninjau beragam manfaat yang ditimbulkan oleh pendekatan gamifikasi, disarankan untuk mengadopsi elemen-elemen gamifikasi di kelas guna meningkatkan potensi keberhasilan pembelajaran. Kedua, bagi institusi pendidikan, perlu adanya kebijakan yang mendukung integrasi gamifikasi dalam proses pembelajaran. Ketiga, untuk peneliti selanjutnya, disarankan melakukan studi lanjutan dengan cakupan mata kuliah yang lebih luas, mempertimbangkan faktor eksternal, serta menguji efektivitas gamifikasi dalam jangka panjang maupun pada materi nonkonseptual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>
- Amini, S. P., Paniza, M., & Sutabri, T. (2024). Analisis pengaruh penggunaan virtual reality terhadap inovasi pembelajaran mahasiswa generasi Z. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(5), 1186–1193. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms/article/view/141>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/article/view/1>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arbi, A. P. (2023). Investigating the use of project-based learning and students' satisfaction in the teaching of descriptive texts: A case study at Mts Al-Ihsan Krian. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 4(2), 266–277. <https://doi.org/10.56806/jh.v4i2.134>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hidayat, W., Najafi, A. M., Ramlan, F., Ra'pak, F. T., Leo, M. A., & Baso, F. (2023). Efektivitas penerapan metode gamification berbasis online terhadap pencapaian kompetensi mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jupiter*, 1(1), 17–27. <https://journal.diginus.id/index.php/jupiter/article/view/12>
- Mardani, D., Suharto, N., & Suroyo, S. (2022). Hasil belajar bahasa Arab berbasis komputer dan konvensional di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4470–4479. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2804>
- Mujahida, & Rus'an. (2019). Analisis perbandingan teacher centered dan learner centered. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 323–331. <https://media.neliti.com/media/publications/322133-analisis-perbandingan-teacher-centered-d-52ad31e9.pdf>
- Najama, N., Setyosari, P., & Munzil. (2020). Penerapan strategi pembelajaran motivasional Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(10), 1428–1434. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13607>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi pembelajaran: Menghidupkan keaktifan belajar siswa melalui strategi gamifikasi di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Noviandy, A. S., Rahmatiani, L., & Repelita, T. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat profil pelajar Pancasila dalam mata pelajaran PPKn.

- De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(10), 331–336. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i10.2465>
- Oetomo, T., Musyarofah, L., & Widodo, J. P. (2022). The use of LMS Moodle to improve reading comprehension skill for the 10th grade students. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3908–3917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2652>
- Purwono, P., Setyawati, E., Nisa, K., & Wulandari, A. (2021). Strategi gamifikasi sebagai peningkatan motivasi kuliah pemrograman website pada masa pandemi Covid-19. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 6(3), 129–136. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v6i3.2459>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *Alacrity: Journal of Education*, 4(3), 131–139. <https://lppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/415>
- Safitri, N. P. D., & Tari, N. (2024). Persepsi dan pengalaman mahasiswa menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan bahasa Inggris di era digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 501–514. <https://jipied.org/index.php/JSP/article/view/690>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Setiawan, R., & Abdullah. (2025). Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa di Universitas Hamzanwadi. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 6(2), 387–394. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/view/4217>
- Srinawati, D. R., Sumarno, T., Slamet, J., Widodo, J. P., & Basthomi, Y. (2023). Unleashing the synergy of blended learning in higher education during the COVID-19 pandemic. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(10s), 912–922. <http://jrtd.com/index.php/journal/article/view/1573>
- Subekti, I., Mendrova, V. K., & Hariyanto. (2024). Pengaruh metode SQ3R terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(1), 79–87. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/10393>
- Susanti, R. (2021). Efektivitas gamifikasi sliding puzzle pada pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(1), 57–67. <https://doi.org/10.32699/spektra.v7i1.178>
- Tamara, M. D., & FH, Y. (2024). Efektivitas model pembelajaran gamification berbantuan QR code terhadap motivasi belajar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 73–79. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v15i1>
- Widodo, J. P., Hariyanto, & Arbi, A. P. (2024). A systematic literature review on the integration of AI in higher education. *Magister Scientiae*, 52(2), 126–133. <https://doi.org/10.33508/mgs.v52i2.5826>
- Widodo, J. P., & Slamet, J. (2020). Students' perception towards Google Classroom as e-learning tool (A case study of Master of English Education of the second semester at STKIP PGRI Sidoarjo). *Magister Scientiae*, (48), 99–109. <https://doi.org/10.33508/mgs.v0i48>
- Widodo, J. P., Subandowo, M., Musyarofah, L., & Slamet, J. (2023). Interactive gamification-flip-book for developing students' outcomes. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(2), 754–762. <https://doi.org/10.25082/amlr.2023.02.002>