



JRLA

<http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/JRLA>
ISSN 2622-089X e-ISSN 2622-0903

RAHMATAN LIL ALAMIN
Journal of Peace
Education and Islamic
Studies

Keefektifan Lingkungan Pembelajaran Gamifikasi di Pendidikan Tinggi: Analisis Bibliometrik Perspektif Systematic Literature Review (SLR)

Nur Aisyah ^{*1}

¹ Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo

*Corresponding Author

DOI: 10.33379/jrla.v8i2.9057

Received June 2025; Accepted September 2025; Available online December 2025

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan lingkungan pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan tinggi melalui pendekatan bibliometrik dan systematic literature review (SLR) menggunakan database Google Scholar. Metode penelitian ini menggunakan analisis bibliometrik melalui pendekatan systematic literature review, pengumpulan data dilakukan berdasarkan data publikasi internasional database Google Scholar dari tahun 2018-2024 dengan menggunakan perangkat Publish or Perish, proses analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat VOSviewer. Hasil analisis menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan penyerapan pembelajaran di kalangan mahasiswa. Dengan metode SLR, penelitian ini mengidentifikasi tren dan temuan terkini yang menyoroti peran gamifikasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer mengungkapkan bahwa topik gamifikasi banyak diteliti oleh sejumlah peneliti, menunjukkan pertumbuhan minat akademis dalam bidang ini. Temuan ini menyarankan bahwa gamifikasi memiliki potensi signifikan untuk memperkaya proses pendidikan tinggi dan perlu dikembangkan lebih lanjut dalam praktik pendidikan.

Keywords: Lingkungan Pembelajaran Gamifikasi, Bibliometric, Systematic Literature Review (SLR)

1. Pendahuluan

Gamifikasi dalam pendidikan tinggi telah muncul sebagai pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa (Febriansah et al., 2024). Di era digital saat ini, banyak mahasiswa menghadapi tantangan serius terkait keterlibatan dalam proses pembelajaran. Metode tradisional sering dianggap kurang efektif, sehingga diperlukan strategi baru yang dapat menarik minat mahasiswa. Gamifikasi menawarkan solusi dengan mengintegrasikan elemen permainan yang menarik, mengubah pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Syafitri, 2023; Purnamasari et al., 2024; Azizah et al., 2024). Konsep ini bertujuan untuk membuat mahasiswa lebih aktif dalam belajar, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam diskusi, serta membantu mereka memahami materi yang mungkin sulit dengan cara yang lebih menarik. Misalnya, mahasiswa dapat memperoleh poin untuk menyelesaikan tugas, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, atau berkolaborasi dalam proyek kelompok. Poin tersebut kemudian dapat diubah menjadi lencana yang menunjukkan pencapaian mereka (Nisa et al., 2024; Revianti & Anggoro, 2022;).

*Corresponding author: nuraisyah@unuja.ac.id

2025 JRLA. All right reserved.

<http://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/JRLA>

Implementasi gamifikasi juga dapat dilakukan melalui tantangan atau misi yang diberikan oleh dosen, di mana mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu. Ini tidak hanya meningkatkan kompetisi sehat tetapi juga memperkuat keterampilan kolaboratif. Leaderboard yang menampilkan peringkat mahasiswa berdasarkan poin yang diperoleh dapat menambah semangat bersaing, sementara simulasi dan role-playing memberikan pengalaman praktis yang berharga (Prasetyo et al., 2024; Zakaria et al., 2024). Manfaat gamifikasi sangat beragam. Pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan membantu mereka lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. Selain itu, gamifikasi juga dapat mengurangi kecemasan yang sering dialami mahasiswa saat menghadapi ujian dan penilaian, karena suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan (Akbar et al., 2023; Mujadidi et al., 2023).

Pentingnya gamifikasi terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan motivasi mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam pengalaman belajar yang dirancang dengan elemen permainan cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Ini tidak hanya menciptakan suasana yang lebih menyenangkan tetapi juga mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Dalam sistem pendidikan tinggi, di mana mahasiswa sering kali merasa terputus dari materi yang diajarkan, gamifikasi dapat menjembatani kesenjangan tersebut dengan menciptakan rasa pencapaian dan kompetisi yang sehat (Setyowati, 2017; O'Brien & Pitera, 2019).

Berdasarkan systematic literature review yang dilakukan, terdapat banyak bukti yang mendukung efektivitas gamifikasi dalam pendidikan tinggi. Misalnya, studi oleh Safitri & Tari, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rukmana et al., (2023) dan Al Haddar, (2023) menemukan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Penggunaan teknologi yang semakin berkembang, seperti aplikasi mobile dan platform pembelajaran daring, juga telah memfasilitasi implementasi gamifikasi secara lebih luas. Ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Melalui penerapan gamifikasi, pendidikan tinggi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Sebagaimana dipaparkan oleh beberapa riset sebelumnya yakni Wiliyanti et al., (2024); Yaniaja et al., (2020) mengatakan dalam studi mereka, peneliti ini membahas bagaimana elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan. Mereka menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Pemaparan selanjutnya oleh Hakeu et al., (2023); Rahmania et al., (2023) dan Anurogo et al., (2024) Penelitian mereka menyelidiki pengaruh gamifikasi terhadap keterlibatan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar dan memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan akademik. Kemudian dipertegas pula oleh beberapa peneliti yang mengatakan dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar di lingkungan pendidikan tinggi, hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam lingkungan gamified menunjukkan peningkatan motivasi dan kepuasan belajar. Pendekatan ini tidak hanya mengubah cara mahasiswa belajar, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dengan keterampilan yang lebih baik. Dengan demikian, gamifikasi memiliki potensi besar untuk merevolusi pengalaman pendidikan tinggi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Kemudian untuk memperkuat kajian literatur tentang gamifikasi maka peneliti juga melakukan analisis bibliometrik mengenai gamifikasi yang dilaporkan dalam publikasi jurnal yang terindeks Google Scholar. Bibliometrik adalah kajian ilmu yang telah ada sejak tahun 1980an dan termasuk pada bidang ilmu perpustakaan, akan tetapi seiring berjalannya waktu ilmu ini bisa diterapkan serta dipelajari di seluruh bidang (González-Alcaide, 2021). Bibliometrik adalah kegiatan mengukur, menganalisis buku atau informasi terekam lainnya yang bersifat ilmiah dengan menggunakan metode matematika dan statistika (Van Raan, 2019). Dengan berbagai literatur yang telah terpublikasi terkait pengelolaan sumber daya manusia di perguruan tinggi pada era digital. Melalui Publish or Perish dan VOSviewer peneliti menganalisis banyak artikel yang telah diterbitkan berdasarkan database Google Scholar. Dengan Kajian ini dapat terlihat trend perkembangan penelitian yang ada terkait pengelolaan sumber daya manusia di perguruan tinggi serta menemukan hubungan dengan term lain. Sehingga dapat terlihat term yang masih jarang dijadikan topik penelitian tentang pengelolaan sumber daya manusia di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan riset tentang pengelolaan sumber daya manusia di perguruan tinggi serta dapat memberikan titik acuan dalam penelitian lebih lanjut terkait topik yang berhubungan.

Dengan potensi besar untuk merevolusi cara pengajaran dan pembelajaran, gamifikasi dalam pendidikan tinggi memberikan perspektif baru yang menarik untuk dijelajahi. Implementasi elemen permainan dapat menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, meningkatkan pengalaman pendidikan mahasiswa, dan mengatasi tantangan yang dihadapi dalam konteks akademis saat ini. Melalui pendekatan yang sistematis dan berbasis bukti, institusi pendidikan tinggi dapat memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan hasil belajar secara keseluruhan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan dalam cara mahasiswa belajar, gamifikasi dapat menjadi bagian integral dari strategi pendidikan masa depan yang lebih efektif dan menyenangkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis bibliometrik terhadap literatur yang membahas gamifikasi dalam pendidikan tinggi. Metode yang digunakan adalah systematic literature review (SLR), yang memungkinkan pengumpulan dan analisis data secara sistematis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang topik ini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan fokus pada pengumpulan dan sintesis data dari berbagai sumber literatur. SLR akan memandu proses pengumpulan informasi, mulai dari penentuan kriteria pencarian hingga analisis hasil. Sumber utama data penelitian ini adalah Google Scholar, sebuah database yang luas dan komprehensif untuk publikasi akademik. Pencarian dilakukan menggunakan kata kunci yang relevan, seperti “gamifikasi pendidikan tinggi”, “gamifikasi dalam pembelajaran”, dan “gamifikasi dan motivasi mahasiswa”.

Hasil pencarian dari Google Scholar ditemukan sebanyak 4.210 artikel terkait, dan kemudian diringkas menjadi 9 artikel. Proses pengumpulan data dimulai dengan melakukan pencarian literatur berdasarkan kata kunci yang telah ditetapkan. Setelah memperoleh daftar artikel, langkah selanjutnya adalah menyaring publikasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Setelah pengumpulan data, analisis dilakukan dengan mengelompokkan artikel ke dalam kategori berdasarkan tema, metodologi, dan hasil penelitian. Tren temporal dalam publikasi tentang gamifikasi akan diidentifikasi, dan pemetaan sitasi akan dilakukan menggunakan alat bibliometriK. Data bibliometrik yaitu metode untuk mengukur kuantitas publikasi, Proses pencarian data disini dilakukan melalui bantuan perangkat Publish or Perish (PoP). Publish or Perish merupakan perangkat yang membantu penulis untuk menemukan penelitian sebelumnya yang sebanding dengan pekerjaan mereka saat ini (Bellour, 2021) sedangkan proses analisis data dilakukan menggunakan perangkat VOSviewer untuk melihat Network Visualization, Overlay Visualization, dan Density Visualization. VOSviewer adalah perangkat lunak yang digunakan untuk memvisualisasikan dan membangun jaringan bibliometrik (Effendy, Gaffar, Hurriyati & Hendrayati, 2021).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Efektifitas Lingkungan Pembelajaran Gemifikasi (LPG)

Lingkungan Pembelajaran Gamifikasi (LPG) menjadi pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, bisnis, dan kesehatan, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Dengan memanfaatkan prinsip desain permainan, gamifikasi menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif bagi penggunanya. Di dalam pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa melalui berbagai mekanisme, seperti poin, level, badge, dan leaderboard. Elemen-elemen ini tidak hanya memberikan penghargaan, tetapi juga membangun rasa kompetisi yang sehat dan pencapaian. Misalnya, peserta didik dapat menerima poin untuk setiap tugas yang diselesaikan atau badge untuk pencapaian tertentu, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Tabel 1. Kajian Literatur yang Digunakan

Peneliti	María Pineda-Martínez, David Llanos-Ruiz, Paula Puente-Torre, Miguel Ángel García-Delgado	Zainuddin, Z., & Hujin, H	Alabdulqader, A., & Alqhtani, H
Tahun	2023	2022	2023
Judul	Impact of Video Games, Gamification, and Game-Based Learning on Sustainability Education in Higher Education	Gamification in Education: The Role of Game Elements in Enhancing Student Engagement	The Impact of Gamification on Learning Outcomes: A Meta-Analysis
Subjek	Game edukasi (Mahasiswa)	Pengaruh elemen permainan dalam Pendidikan (siswa)	Meta-analisis gamifikasi dalam pendidikan (siswa)
Negara	Spanyol	Malaysia	Arab Saudi
Metode	metodologi PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-Analyses)	Kuasi-eksperimen	Meta-analisis

Instumen	Kuesioner	Kuesioner dan observasi	Analisis data sekunder
Variabel Terikat	Gamifikasi, Lingkungan Belajar	Keterlibatan siswa	Hasil belajar
Hasil		Ditemukan bahwa penerapan elemen gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran	Gamifikasi terbukti meningkatkan hasil belajar dengan efek positif yang signifikan

Tabel 2. Kajian Literatur yang Digunakan

Peneliti	Pereira, A., & Santos, M	Chen, C. H., & Chen, P. H	Faria, J., & Oliveira, L
Tahun	2023	2024	2023
Judul	Gamification and Learning: An Empirical Study on Student Motivation in Higher Education	Exploring the Effects of Gamification on Student Engagement and Performance in Online Learning Environments	Gamification in Education: A Path to Student Engagement and Success
Subjek	Motivasi siswa (siswa)	Pembelajaran online (Mahasiswa)	Pengaruh gamifikasi terhadap keterlibatan siswa (siswa)
Negara	Portugal	Taiwan	Portugal
Metode	Survei	Studi eksperimen	Kuantitatif
Instumen	Kuesioner	Tes dan kuesioner	Kuesioner dan analisis data
Variabel Terikat	Motivasi akademik	Keterlibatan dan performa akademik	Keterlibatan dan prestasi siswa
Hasil	Penggunaan gamifikasi meningkatkan motivasi akademik dan keterlibatan siswa	Gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan performa akademik mahasiswa	Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, dengan desain yang tepat dan umpan balik yang berkelanjutan

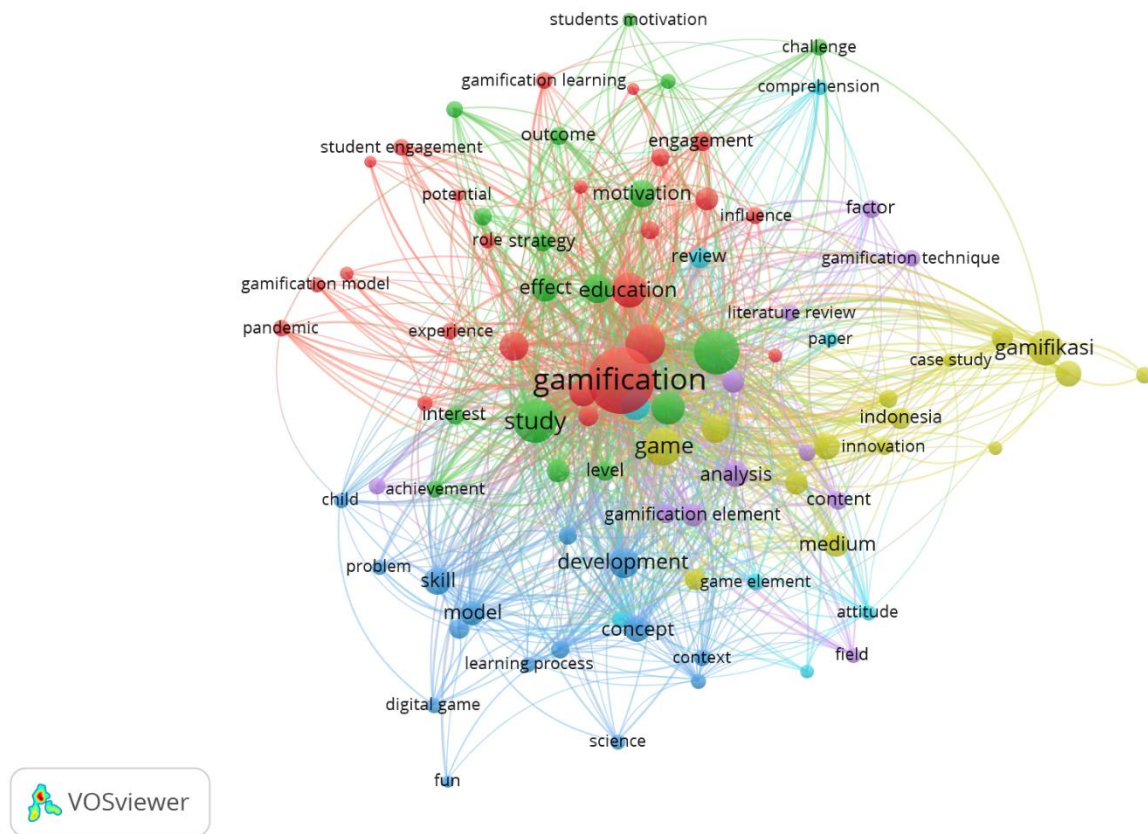
Tabel 3. Kajian Literatur yang Digunakan

Peneliti	Deterding, S	Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H	Surendeleg, G
Tahun	2018	2019	2020
Judul	Gamification in Education: What, How, Why Bother?	Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification	Gamification in Education: A Systematic Review
Subjek	Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan (Siswa)	Efektivitas gamifikasi (Siswa)	Implementasi gamifikasi
Negara	Inggris	Finlandia	Indonesia
Metode	Studi literatur	Meta-analisis	Tinjauan sistematis
Instumen	Analisis konten	Analisis statistik	Kriteria inklusi
Variabel Terikat	Motivasi siswa	Kinerja akademik	Keterlibatan siswa
Hasil	Gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Gamifikasi menunjukkan efek positif pada kinerja akademik siswa	Terdapat variasi dalam efektivitas gamifikasi, tergantung konteks dan desainnya

LPG dapat merangsang kolaborasi dan komunikasi antara peserta didik. Melalui fitur-fitur permainan, seperti tantangan tim atau kompetisi antar individu, peserta didik dapat bekerja bersama, berbagi pengetahuan, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam gamifikasi, peserta didik seringkali memiliki kendali atas perjalanan pembelajaran mereka. Mereka dapat memilih jalur pembelajaran, mengatur kecepatan belajar mereka sendiri, dan mengeksplorasi topik dengan minat pribadi. Hal ini mendorong pembelajaran mandiri dan inisiatif peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui gamifikasi juga, peserta didik dapat menambahkan elemen kesenangan dan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan memasukkan elemen permainan yang menarik, seperti tantangan yang menantang, cerita yang menarik, atau visual yang menarik, peserta didik merasa lebih terlibat dan terinspirasi untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Secara umum, gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kolaborasi peserta didik, mendorong pembelajaran mandiri, memberikan umpan balik yang segera, serta meningkatkan kesenangan dan kreativitas. Dengan memanfaatkan elemen permainan, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Secara teori, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan mengubah tugas menjadi permainan yang memotivasi peserta didik melalui reward ketika berhasil dan juga dapat mendorong perubahan perilaku yang diharapkan. Penggunaan elemen gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik di kelas, dan output pembelajaran yang lebih baik (Nadeem et al., 2023; Dehghanzadeh et al., 2024; Zeybek & Saygi, 2024).

3.2 Network Visualization Menggunakan VOSviewer



Gambar 1. Network Visualization

Berdasarkan Figure 1 pada Network Visualization yang terdiri dari 90 item disini dapat terlihat bahwa terdapat hubungan-hubungan antara topik yang dikaji yaitu gamifikasi gamifikasi gamifikasi gamifikasi gamifikasi gamifikasi gamifikasi gamifikasi gamifikasi dalam Pendidikan tinggi yang memiliki jaringan dengan istilah-istilah lain yang muncul. Hal ini dibagi menjadi 6 cluster.

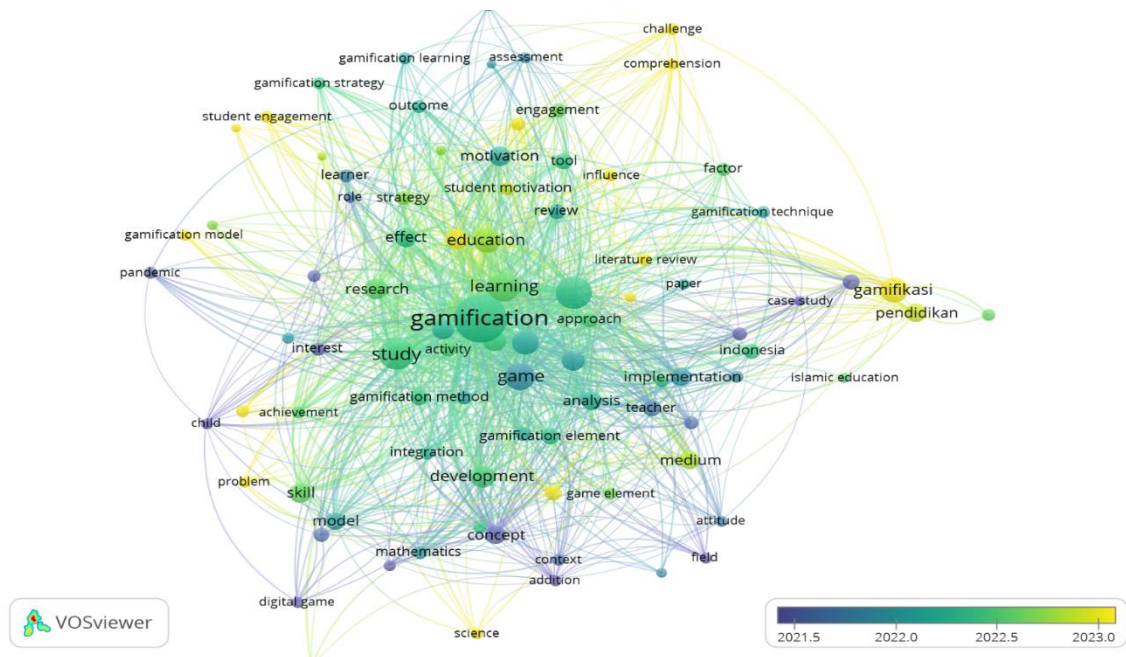
Pada cluster 1 diperlihatkan dengan warna merah, sesuai dengan topik yang dikaji fokus pada cluster ini yaitu “Gamification”, terlihat istilah ini adalah item yang paling besar, artinya bahwa item ini adalah yang paling sering digunakan. Item “Gamification” memiliki 89 hubungan dengan item lainnya dan tentunya memiliki hubungan dengan item “Learning”, term pada “Gamification” memiliki kekuatan hubungan yaitu sebesar 79 dan occurrences 74.

Cluster 2 diperlihatkan dengan berwarna hijau, item yang digunakan dalam cluster 2 ini adalah “Student”. Yang dimana, “Student” adalah yang paling banyak digunakan pada cluster 2. “Student” ini memiliki 84 hubungan dengan item lainnya, dan kekuatan hubungannya yaitu sebesar 496 dan occurrences 110. Pada cluster 3 diperlihatkan dengan berwarna biru tua, item yang digunakan dalam cluster 3 ini adalah “Development”. Yang dimana, “Development” adalah istilah yang paling besar pada cluster 3. “Development” ini memiliki 56 hubungan dengan item lainnya, dan kekuatan hubungannya yaitu sebesar 177 dan occurrences 42.

Cluster 4 terlihat dengan berwarna kuning. Item yang paling sering digunakan dalam cluster ini adalah “Game”. Item ini memiliki hubungan dengan item lainnya sekitar 39 hubungan dengan kekuatan hubungannya sebesar 73 dan occurrences 68. Berdasarkan hal tersebut, penelitian tentang gamifikasi pendidikan tinggi telah cukup banyak dilakukan dengan pendekatan systematic review. Tampak pada cluster 5 dengan berwarna ungu. Item yang paling sering digunakan pada cluster ini adalah “approach”. Item ini memiliki 50 hubungan dengan item yang lainnya dengan kekuatan hubungannya sebesar 96 dan occurrences 17.

Pada cluster 6 diperlihatkan dengan berwarna biru muda, item yang muncul dalam cluster ini adalah yang paling sedikit dibandingkan dengan cluster lainnya. Item yang paling sering digunakan pada cluster ini adalah "Effectiveness". Item ini memiliki 55 hubungan dengan item lainnya dengan kekuatan hubungannya sebesar 155 dan occurrences 37.

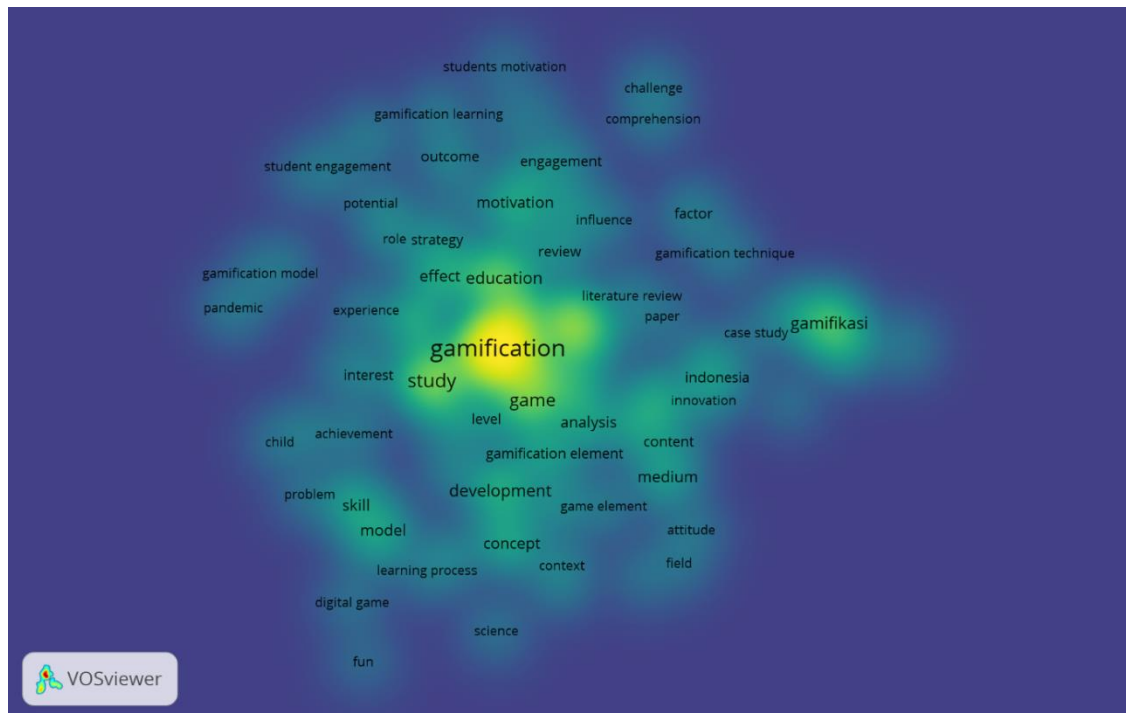
3.3 Overlay Visualization Menggunakan VOSviewer



Gambar 2. Overlay Visualization

Berdasarkan Figure 2 pada overlay visualization menunjukkan pembaharuan penelitian dari tahun ke tahun terkait dengan area topik penelitian atau kata kunci. Warna pada kata kunci menunjukkan periode penelitian. Terlihat bahwa “Game” berada pada sekitaran tahun 2021, artinya penelitian yang dilakukan tentang topik “Game” kebanyakan sering terjadi sekitar tahun 2021. Sedangkan istilah “Gamifikasi” terlihat berada pada sekitaran tahun 2022, artinya bahwa penelitian yang dilakukan tentang topik “Gamifikasi” kebanyakan sering terjadi sekitar tahun 2022.

3.4 Desnity Visualization Menggunakan VOSviewer



Gambar 3. Desnity Visualization

Dalam melihat kedalaman penelitian dari beberapa topik yang muncul berdasarkan Figure 3 dapat dilihat pada density visualization, beberapa warna yang muncul pada gambar, yaitu warna kuning menggambarkan bahwa topik penelitian yang paling sering dilakukan yaitu gamifikasi, game dan study. Sedangkan pada warna kuning yang semakin redup menggambarkan topik tersebut masih jarang dijadikan sebagai topik penelitian yang hubungannya dengan gamifikasi. Berdasarkan hal itu, istilah “Gamifikasi” adalah topik yang telah banyak dijadikan penelitian dan sudah terpublikasi, berdasarkan pada database Google Scholar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan sintesis hasil analisis bibliometrik dan kajian literatur sistematis (SLR) terhadap corpus penelitian dari database Google Scholar, dapat disimpulkan bahwa penerapan Lingkungan Pembelajaran Bergamifikasi (LPG) merepresentasikan sebuah inovasi pedagogis yang terbukti efektif dan transformatif dalam ekosistem pendidikan tinggi. Analisis tematik melalui SLR mengonfirmasi secara konsisten bahwa integrasi elemen-elemen permainan—seperti *points*, *badges*, *leaderboards*, *challenges*, dan narasi interaktif—telah berhasil menciptakan ruang belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan berpusat pada mahasiswa. Pendekatan ini tidak sekadar menghadirkan hiburan semata, tetapi secara signifikan meningkatkan *engagement* psikologis dan kognitif, yang pada gilirannya memperdalam penyerapan (*absorption*) materi pembelajaran dan mengurangi tingkat kejenuhan akademik.

Lebih lanjut, visualisasi jaringan bibliometrik menggunakan *VOSviewer* mengungkapkan peta penelitian yang padat dan berkembang pesat. Terdapat sejumlah *cluster* penelitian utama yang saling terhubung, dengan kata kunci kunci seperti "student motivation," "game-based learning," "higher education," dan "learning outcomes" mendominasi pusat jaringan. Hal ini tidak hanya menandakan tingginya minat akademik dari komunitas peneliti global, tetapi juga menunjukkan bahwa bidang ini telah matang dengan berbagai fokus kajian, mulai dari desain teknis, dampak psikologis, hingga evaluasi hasil belajar. Konsistensi kolaborasi antar penulis dan sitasi silang yang intens dalam jaringan tersebut mengindikasikan bahwa temuan-temuan tentang efektivitas gamifikasi telah melalui proses validasi yang kokoh dan berulang.

Implikasi dari temuan ini bersifat strategis dan praktis. Dalam konteks pendidikan tinggi yang semakin kompetitif dan menghadapi tantangan generasi digital native, gamifikasi muncul sebagai strategi yang bukan lagi opsional, melainkan sebuah imperatif pedagogis. Ia menawarkan kerangka kerja yang dapat diadaptasi untuk berbagai disiplin ilmu, meningkatkan retensi pengetahuan, memupuk keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah, serta membangun *mindset* belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*). Oleh karena itu, institusi pendidikan tinggi didorong untuk tidak hanya mengadopsi LPG sebagai alat tambahan, tetapi merangkulnya sebagai bagian integral dari desain kurikulum masa depan. Investasi dalam pelatihan dosen, pengembangan platform yang adaptif, dan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang serta optimalisasi desain game mechanics akan menjadi kunci dalam memaksimalkan potensi revolusioner dari gamifikasi untuk membentuk hasil belajar (*learning outcomes*) yang unggul dan keterlibatan (*engagement*) mahasiswa yang autentik dan berkelanjutan.

5. Daftar Rujukan

- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., Maulidiana, S., Setyaningrum, V., Lestari, L. P. S., & Ningrum, W. W. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Al Haddar, G. (2023). Pengembangan keterampilan digital melalui pembelajaran daring: Sebuah eksplorasi dampak. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 554–569.
- Anurogo, D., Isma, A., Akhmad, N. Y., Agus, A. F., & Syamsir, A. A. J. (2024). Analisis Penerapan Media Gamifikasi Psikiatri dalam Model Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 2(1), 25–38.
- Azizah, A. N., Wahidah, M. A. H., & Samsudin, S. (2024). Peran Les Privat Mahasiswa KPM Insuri Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar di Lingkungan Dukuh Sekuwung Desa Kedungbanteng. *Social Science Academic*, 71–80.
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34–70.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The Gamification Developments In Education: Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.

- González-Alcaide, G. (2021). Bibliometric studies outside the information science and library science field: uncontrollable or uncontrollable? *Scientometrics*, 126(8), 6837–6870.
- 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.
- Mujadidi, S., Suharsih, S., Oktapiani, P. I., Khaeraini, I., Kamila, N. A., & Fajris, N. M. (2023). Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genially. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(3), 41–49.
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of digital game-based learning on student engagement and motivation. *Computers*, 12(9), 177.
- Nisa, K., Sumantri, M. S., & Kurniawan, M. B. (2024). Inovasi Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Kreatif Dan Menyenangkan. *NIZHAMIYAH*, 14(1), 38–56.
- O'Brien, K., & Pitera, J. (2019). Gamifying instruction and engaging students with Breakout EDU. *Journal of Educational Technology Systems*, 48(2), 192–212.
- Prasetyo, A. R., Iriaji, Ratnawati, I., Aruna, A., Surya, E. P., Marcelliantika, A., & Wijaya, G. A. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Kewirausahaan Bahasa dan Seni Melalui Integrasi Interactive Quiz Gamifikasi dalam Sistem Pembelajaran Jaringan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 1291–1306. <http://journal-laaroiba.com/ojs/index.php/edu/article/view/3781>
- Purnamasari, I., Aulia, F., Maningtyas, R. D. T., Surya, E. P., Aruna, A., & Marcelliantika, A. (2024). Pengembangan Aset Mooc Berbasis Puzzle Interaktif Gamifikasi dalam Desain Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mahasiswa PPG PAUD. *EduInovasi: Journal ...*, 4(3), 1273–1290. <http://journal-laaroiba.com/ojs/index.php/edu/article/view/3783>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Revianti, S. L., & Anggoro, P. D. W. (2022). Interaksi kolaboratif menggunakan virtual reality berbasis web dalam pembelajaran bahasa inggris. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 6(1), 102–114.
- Rukmana, A. Y., Supriandi, S., & Wirawan, R. (2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan: Analisis literatur mengenai efektivitas dan implementasi. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 460–472.
- 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.
- Setyowati, L. (2017). Pengajaran Literasi Informasi Dengan Konsep Gamification Di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 39–52.
- Syafitri, L. (2023). Kemajuan Aplikasi Sistem Informasi Game Selular Gamifikasi dan Kognitif Dalam Mendukung Perubahan Sistem Pembelajaran Mahasiswa Ekonomi. *Ekoman: Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen*, 1(1), 1–24.
- Van Raan, A. (2019). Measuring science: basic principles and application of advanced bibliometrics. *Springer Handbook of Science and Technology Indicators*, 237–280.
- Wiliyanti, V., Buana, L. S. A., Haryati, H., Rusmayani, N. G. A. L., Dewi, K. A. K., & Novita, F. (2024). Analisis Penggunaan Media Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 6790–6797.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan model gamifikasi ke dalam e-learning pada perguruan tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30.
- Zakaria, A. L. J., Anas, B., & Malki, M. O. C. (2024). A Systematic Review of Gamification in MOOCs: Effects on Student Motivation, Engagement, and Dropout Rates. *Journal of Educators Online*, 21(2), 1–13.
- Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how?—A systematic review. *Games and Culture*, 19(2), 237–264.