

Gamifikasi sebagai Strategi Edukatif dalam Mengurangi Ketergantungan Gadget Siswa di Era Digital

Ahmad Ubaidillah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 12 Oktober 2025

Revised 26 Oktober 2025

Accepted 31 Oktober 2025

DOI 10.56013/edu.v13i2.4823

Keywords:

Educational Strategy; Gadget Addiction; Gamification

Kata Kunci:

Gamifikasi; Ketergantungan Gadget; Strategi Edukatif

Corresponding Author:

Ahmad Ubaidillah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Email: ahmadubaidillah018@gmail.com

ABSTRACT

This study explores gamification as an educational strategy to reduce students' dependence on gadgets in the digital age. This research used a descriptive qualitative approach through classroom observations and interviews at SMPN 1 Waru. The study revealed that conventional teaching often triggered students' requests to use gadgets, while gamified learning significantly diverted their attention from gadgets. The findings showed that 5 out of 6 sessions observed using traditional methods resulted in high gadget requests, while gamified sessions eliminated such requests completely. Students reported increased engagement and enjoyment in gamified activities, which is stated. This study highlights the dual role of gamification: reducing excessive gadget use while increasing motivation. This study contributes to digital age pedagogy by proposing non-digital gamification as a new solution to balance technology integration and focused learning.

ABSTRAK

Studi ini mengeksplorasi gamifikasi sebagai strategi pendidikan untuk mengurangi ketergantungan siswa pada *gadget* di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi kelas dan wawancara di SMPN 1 Waru. Penelitian ini mengungkapkan bahwa pengajaran konvensional sering memicu permintaan siswa untuk menggunakan *gadget*, sedangkan pembelajaran gamifikasi secara signifikan mengalihkan perhatian mereka dari *gadget*. Temuan menunjukkan bahwa 5 dari 6 sesi yang diamati menggunakan metode tradisional menghasilkan permintaan *gadget* yang tinggi, sementara sesi gamifikasi menghilangkan permintaan tersebut sepenuhnya. Siswa melaporkan peningkatan keterlibatan dan kesenangan dalam aktivitas gamifikasi, yang menyatakan. Studi ini menyoroti peran ganda gamifikasi: mengurangi penggunaan *gawai* yang berlebihan sekaligus meningkatkan motivasi. Studi ini berkontribusi pada pedagogi era digital dengan mengusulkan gamifikasi non-digital sebagai solusi baru untuk menyeimbangkan integrasi teknologi dan pembelajaran yang terfokus.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Era globalisasi sekarang yang telah masuk dalam era digital, menunjukkan teknologi telah berkembang dengan sangat cepat (Sitanggang, Nurazizah, Trinanda, F, & Nabila, 2024). Salah satu bukti perkembangan teknologi sangat pesat adalah adanya *gadget* (Hudi, Noviola, & Matang, 2022). Gadget adalah alat elektronik yang memiliki banyak fungsi, contohnya adalah laptop maupun ponsel (Hudi et al., 2022). Di era digital saat ini, penggunaan salah satu *gadget* yakni ponsel pintar telah menjadi bagian yang sulit terpisahkan dari kehidupan siswa (Susanti, Pulungan, Rezki, Purba, & Gaol, 2024). Siswa juga seringkali tidak fokus dalam proses pembelajaran karena

fokusnya teralihkan pada *gadget*-nya (Sekar & Ginanjar, 2025), sehingga fenomena ini menjadi tantangan baru di dunia pendidikan, dimana guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang membuat siswa fokus dan tidak teralihkan fokusnya pada *gadget*. Fenomena ini yang telah menjadi tantangan guru, tentunya menjadikan pihak sekolah lebih antisipatif. Salah satunya adalah SMPN 1 Waru, sekolah ini membuat aturan yang mengharuskan *gadget* dikumpulkan sebelum bel masuk di kantor Tata Usaha (TU). *Gadget* hanya boleh digunakan apabila guru memerlukannya untuk membantu proses pembelajaran. Kebijakan ini tentu sangat membantu untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap *gadget*. Namun, upaya yang dilakukan sekolah tetap memiliki celah, dimana siswa kerap kali memiliki dorongan untuk meminta *gadget* pada saat pembelajaran, bahkan ketika pembelajaran tidak memerlukan penggunaannya.

Dalam upaya mengatasi fenomena tersebut, muncullah gamifikasi sebagai salah satu strategi edukatif yang potensial. Istilah gamifikasi (*gamification*) pertama kali muncul pada tahun 2002 (Setiawan, Malik, & Agustina, 2020). Nick Pelling adalah pencetus pertama istilah ini, istilah ini disebutkan pada presentasi di organisasi *Technology, Entertainment, Design* (TED) (Cuhanazriansyah et al., 2025). Baptista dan Oliveira mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen *game* dalam konteks non-*game* untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan (Vhalery, Pratikto, & Rahayu, 2024). Konsep penerapan gamifikasi sudah diterapkan dalam banyak bidang, seperti pemasaran, kesehatan, maupun pendidikan (Cuhanazriansyah et al., 2025).

Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Suparmini, Suwindia, & Winangun, 2024). Penggunaan gamifikasi menjadikan siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang tanpa perlu bergantung pada *gadget* (Porwitasari, Wardani, Putri, & Lukitoaji, 2025). Gamifikasi memungkinkan guru untuk mengubah aktivitas pembelajaran konvensional menjadi bentuk yang lebih menarik, misalnya melalui penggunaan *quiz interaktif*, *papan peringkat*, *badge*, *tantangan*, dan *poin reward* (Florika, Pratiwi, & Harpad, 2025). Gamifikasi tidak hanya menambahkan unsur permainan, tetapi konsep ini juga didasari oleh prinsip dalam ilmu psikologi (Cuhanazriansyah et al., 2025). Gamifikasi memanfaatkan prinsip penguatan positif, dimana ketika individu mendapatkan poin atau lencana, mereka akan merasa dihargai dan dapat meningkatkan motivasi mereka (Cuhanazriansyah et al., 2025).

Implementasi gamifikasi ini secara signifikan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, bahkan dalam situasi pembelajaran yang tidak melibatkan perangkat digital secara langsung (Arifin et al., 2025; Porwitasari et al., 2025). Penggunaan unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran mendapatkan dampak positif yang telah didapati pada penelitian sebelumnya. (Suparmini et al., 2024) menekankan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital, terutama dengan pemanfaatan elemen-elemen permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. (Arrahman, Suriansyah, Harsono, Pratiwi, & Agusta, 2024) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *game-based learning* yang diintegrasikan teknologi mampu meningkatkan minat baca siswa pada jenjang sekolah dasar. Selain itu (Wati, Fiqry, Nurgufriani, Yulianci, & Hakim, 2025) menginterpretasikan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPA. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Pritama et al., 2024) menyoroti masalah ketergantungan *gadget* akibat perkembangan permainan digital, sehingga para guru membutuhkan strategi edukatif yang mampu mengurangi dampak negatif tersebut.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah memberikan gambaran tentang potensi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, terdapat celah (*gap*) yang masih perlu dieksplorasi. Banyak penelitian berfokus pada implementasi gamifikasi dengan menggunakan *gadget* atau aplikasi digital, sementara kurang mengkaji bagaimana gamifikasi

dapat diterapkan untuk mengurangi ketergantungan siswa pada gadget itu sendiri. Dengan kata lain, sebagian besar studi menekankan pada peningkatan motivasi melalui interaksi digital, namun belum banyak yang meneliti efektivitas gamifikasi yang tidak selalu melibatkan penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik secara langsung, terutama dalam sekolah yang membatasi akses gadget (Darmayasa et al., 2025; Hudha, Wulandari, & Rachmawati, 2025). Hal ini menimbulkan pertanyaan penting: apakah integrasi unsur permainan dalam metode pembelajaran konvensional dapat secara signifikan mengurangi dorongan siswa untuk menggunakan gadget secara berlebihan di sekolah atau tidak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi gamifikasi sebagai strategi edukatif untuk mengurangi ketergantungan gadget siswa di era digital. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah penggunaan metode pembelajaran yang mengandung unsur permainan dapat membuat siswa lebih fokus pada aktivitas belajar dan mengurangi permintaan penggunaan *gadget* selama pembelajaran berlangsung. Tujuan ini muncul setelah melakukan *gap analysis*, di mana penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan pada penggunaan gadget sebagai media gamifikasi, sedangkan penelitian ini menekankan penerapan gamifikasi tanpa memfokuskan pada perangkat digital, sehingga memberikan kontribusi ilmiah yang baru dalam bidang pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Waru, yang mana sekolah tersebut memiliki aturan pembatasan penggunaan *gadget* di sekolah. Aturan tersebut ialah *gadget* harus dikumpulkan di kantor TU sebelum bel masuk. *Gadget* hanya boleh digunakan saat guru membutuhkannya dalam pembelajaran. Namun, seringkali siswa meminta penggunaan *gadget* dalam pembelajaran, meskipun sebenarnya tidak diperlukan. Adanya fenomena tersebut, semakin memperkuat alasan diambilnya penelitian mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran konvensional.

Pengimplementasian unsur gamifikasi dalam pembelajaran di kelas, sangat membantu para guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak lagi terpikirkan untuk menggunakan *gadget* selama proses pembelajaran. Unsur gamifikasi dalam pembelajaran selaras dengan teori belajar behaviorisme, dimana siswa akan termotivasi untuk aktif karena adanya stimulus yang diberikan berupa elemen tantangan, dan siswa akan merespon senang apabila berhasil menyelesaikan tantangan (Anwar, 2017). (Porwitasari et al., 2025) menekankan bahwa pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa karena siswa merasakan proses belajar lebih menyenangkan dan menantang. Selain itu, (Mahliah & Setiawan, 2024) menunjukkan bahwa perubahan teknologi informasi memengaruhi pola belajar siswa, sehingga integrasi gamifikasi yang tidak bergantung pada gadget dapat menjadi solusi untuk menjaga fokus belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberi penawaran solusi praktis yang relevan dengan zaman sekarang untuk sekolah dan guru dalam mengelola pembelajaran di era digital. Era dimana siswa sudah terjun ke dunia digital melalui *gadget*-nya masing-masing. Melalui gamifikasi yang terencana dan sistematis dalam pembelajaran, siswa akan dapat belajar dengan lebih fokus tanpa terpikirkan akan *gadget*-nya. Sehingga mereka akan terbantu mengurangi efek kecanduan pada *gadget*-nya.

Penelitian ini tentunya memiliki nilai kebaruan (*novelty*) apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya selalu menggunakan alat bantu berupa *gadget* dalam upaya penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Namun, pada penelitian ini menyoroti bahwa gamifikasi juga bisa dilakukan tanpa alat bantu berupa *gadget*. Penerapan gamifikasi tersebut juga menjadi inovasi yang dapat meningkatkan fokus pembelajaran dan mengurangi kecanduan dan ketergantungan terhadap *gadget*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk memahami fenomena ketergantungan siswa terhadap gadget dan implementasi gamifikasi sebagai strategi edukatif. Jenis penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam perilaku siswa dalam pembelajaran yang membatasi penggunaan *gadget*. Variabel penelitian utama meliputi frekuensi permintaan penggunaan *gadget* oleh siswa dan respons mereka terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Populasi penelitian adalah seluruh siswa di jenjang SMPN 1 Waru yang diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah, dengan sampel penelitian dipilih secara *accidental sampling*, yakni siswa di kelas 8I yang kebetulan menjadi tempat praktik mengajar dan karakternya sesuai dengan topik penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan selama 7 pekan dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mencatat frekuensi siswa meminta *gadget* selama 6 pekan dan 6 kali pertemuan dalam dua jam pembelajaran. Data observasi ini dicatat untuk kemudian dianalisis secara deskriptif. Selain itu, teknik lain berupa wawancara dilakukan dalam 1 pekan terakhir dengan tiga narasumber, yakni siswa kelas 8I yang sering meminta penggunaan *gadget* ketika pembelajaran berlangsung, meskipun sebenarnya pembelajaran tersebut tidak membutuhkannya. Wawancara tersebut dilakukan dengan memberi pertanyaan mengenai latar belakang mereka mengenal *gadget* serta pengalaman yang mereka rasakan terkait potensi kecanduan yang mereka alami.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dari catatan observasi dan transkrip wawancara, kemudian data disajikan dalam bentuk deskripsi tematik untuk mengidentifikasi pola dan temuan utama penelitian. Validitas dan keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dengan membandingkan temuan selama observasi dan wawancara. Selain itu, peneliti juga melakukan konfirmasi ulang kepada narasumber untuk memastikan interpretasi data sesuai dengan informasi yang mereka sampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketergantungan siswa terhadap *gadget* cukup tinggi, tetapi dapat dikurangi melalui penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Berdasarkan observasi, peneliti telah memasuki kelas sebanyak enam kali, dan hasilnya menunjukkan pola yang konsisten. Dari enam kali pertemuan, lima kali siswa selalu meminta *gadget* saat pembelajaran, sedangkan satu kali tidak meminta sama sekali. Pertemuan yang menunjukkan ketidakmampuan siswa menahan diri dari *gadget* terjadi ketika metode pembelajaran tidak mengandung unsur gamifikasi, seperti pada lima kali pertemuan yang meliputi *Project Based Learning* (PBL) materi Nabi dan Rasul, PBL materi toleransi dan jual beli, serta ceramah materi Nabi dan Rasul serta jual beli. Sementara itu, pada satu pertemuan yang menggunakan unsur gamifikasi melalui *Cooperative Learning* dengan metode *Teams-Games-Tournament* (TGT) materi toleransi, siswa tidak terpikirkan untuk menggunakan *gadget*. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi mampu mengalihkan fokus siswa dari *gadget* ke kegiatan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Data yang didapatkan dari wawancara dengan narasumber juga mendukung temuan dari observasi yang dilakukan. Narasumber sepakat bahwa mereka akan lebih fokus kepada *gadget*-nya sendiri, daripada fokus pada pembelajaran apabila di sekolah dibebaskan membawa *gadget*. Hal itu menunjukkan bahwa mereka sudah ketergantungan terhadap *gadget*-nya.

Tabel 1. Petikan Wawancara Tema Pertama

Tema	Informan	Petikan Wawancara
Konsentrasi siswa	1	<i>iya, karena saya akan fokus dengan gadget saya</i>
	2	<i>iya, karena jika saya menggunakan gadget saat pembelajaran, saya akan jadi fokus kepada gadget dan apapun yang ada di dalam gadget saya.</i>
	3	<i>Iya, karena saya akan lebih fokus kepada gadget saya</i>

Sumber: Wawancara

Petikan wawancara lain juga menunjukkan data yang selaras dengan temuan dalam observasi diatas. Narasumber memiliki jawaban yang semakna, yakni tidak akan terpikirkan mereka ingin menggunakan gadget, apabila dalam pembelajaran diberi unsur gamifikasi.

Tabel 2. Petikan Wawancara Tema Kedua

Tema	Informan	Petikan Wawancara
Unsur gamifikasi dalam pembelajaran	1	<i>Tidak, karena permainan juga cukup seru dan materi lebih mengerti.</i>
	2	<i>tidak, tapi jika dibolehkan pakai gadget, saya lebih menggunakan gadgetnya hanya untuk merekam keseruan permainan tersebut.</i>
	3	<i>Tidak, karena saya sudah merasakan keseruan dalam pembelajaran permainan tersebut</i>

Sumber: Wawancara

Dua tabel petikan wawancara diatas, menunjukkan bahwa siswa cenderung menikmati pembelajaran yang diberi unsur gamifikasi, bahkan ketika tidak menggunakan *gadget*. Temuan ini selaras dengan teori yang menyebut bahwa elemen-elemen permainan seperti tantangan, poin, dan misi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Suparmini et al., 2024). Hal tersebut dapat membantu mengurangi ketergantungan siswa terhadap *gadget*. Wawancara lain dengan siswa yang membahas apakah mereka kesulitan meninggalkan *gadget* saat hendak istirahat, juga menunjukkan bahwa mereka telah ketergantungan terhadap *gadget*-nya.

Tabel 3. Petikan Wawancara Tema Ketiga

Tema	Informan	Petikan Wawancara
Sulitnya berhenti menggunakan <i>gadget</i>	1	<i>iya</i>
	2	<i>iya, karena saya sudah keseringan menggunakan gadget</i>
	3	<i>Iya, karena sudah ketergantungan dengan gadget</i>

Sumber: Wawancara

Maka dari itu, berdasarkan temuan selama observasi dan hasil dari wawancara mengindikasikan bahwa gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mengurangi perilaku yang ketergantungan gadget pada siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa telah ketergantungan terhadap *gadget*-nya. Mereka bahkan sulit berhenti memainkan *gadget* saat hendak istirahat, dan ingin memegang *gadget* saat pembelajaran, meskipun tidak diperlukan. Namun, penerapan metode pembelajaran yang berbasis gamifikasi dapat mengurangi ketergantungan siswa terhadap *gadget*. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang selalu meminta *gadget* dalam lima pertemuan, tetapi tidak ada permintaan sama sekali dari siswa untuk menggunakan *gadget* ketika menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis gamifikasi yang digunakan ialah model *Cooperative Learning* dengan metode *Team Game Tournament* (TGT).

Cooperative Learning adalah model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas kelompok, dan didalamnya setiap anggota kelompok harus saling membantu (Halawa, Telaumbanua, & Zebua, 2022). *Cooperative Learning* memiliki 3 karakteristik (Anwar, 2017). Pertama, adanya kerjasama dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa. Kedua, adanya motivasi untuk saling membantu dalam melakukan tugas kelompok. Ketiga, terdapat *reward* untuk kelompok yang prestasi belajarnya baik. Penerapan *cooperative learning* memiliki 4 cara, yakni *Team Game Tournament*, *Student Teams Achievement Divisions*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation*. Sesuai pernyataan pada pembahasan sebelumnya, metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ialah TGT.

Team Game Tournament secara bahasa berarti turnamen permainan tim, jadi didalam metode ada turnamen berbasis keilmuan dalam proses pembelajaran (Yudianto, Sumardi, & Berman, 2014). Karakteristik metode ini adalah setiap anggota kelompok akan mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen dan nanti akan terdapat penghargaan kelompok untuk kelompok dengan poin tertinggi (Yudianto et al., 2014). Karakteristik siswa yang dibentuk dalam kelompok-kelompok yang ada harus bersifat heterogen, baik dalam akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis (Budiyanto, 2024). Heterogenitas tersebut agar setiap kelompok memiliki kekuatan yang setara, dan dapat menciptakan lingkungan permainan yang adil.

Slavin menjelaskan bahwa TGT memiliki 5 langkah tahapan, yakni penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan (Budiyanto, 2024). Praktik TGT dalam penelitian ini telah sesuai dengan penjelasan Slavin. Langkah pertama guru memberi penyajian atau presentasi dalam kelas terkait alur pembelajaran. Langkah kedua guru meminta setiap siswa dalam kelompok untuk mempelajari topik utama dalam pembelajaran ketika itu. Langkah ketiga dan keempat dilakukan dalam waktu yang sama, dimana permainan berebut poin dan dilakukan dengan sistem turnamen. Langkah kelima guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan poin tertinggi diantara kelompok yang lain.

Pembelajaran TGT pada penelitian ini terbaagi menjadi 3 babak. Babak pertama, dilaksanakan dengan mengerjakan soal di papan tulis. Terdapat 5 soal, apabila benar mendapat nilai +10, salah -5, dan tidak menjawab/curang -15. Babak kedua, dilaksanakan dengan cara saling memperebutkan untuk menjawab soal pilihan ganda oleh tiap kelompok. Terdapat 8 soal, apabila benar mendapat nilai +5, salah -10, dan tidak menjawab/curang -15. Babak ketiga, babak ini menjadi babak terakhir dan dilaksanakan dengan cara memperbutkan untuk menjawab soal esai oleh tiap kelompok. Terdapat 3 soal, apabila benar mendapat nilai +20, salah +10, dan tidak menjawab/curang -15. Total keseluruhan nilai yang bisa dikumpulkan adalah 150 poin. Proses pembelajaran dengan metode TGT berjalan dengan seru dan menyenangkan, siswa sangat antusias untuk mencari poin sebanyak-banyaknya.

Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mengalihkan fokus siswa dari gadget ke kegiatan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang. Hasil wawancara juga mendukung observasi tersebut.

Tabel 4. Petikan Wawancara Tema Keempat

Tema	Informan	Petikan Wawancara
Pendapat terkait pembelajaran dengan unsur gamifikasi	1	<i>Seru, materi akan lebih tersampaikan</i>
	2	<i>seru</i>
	3	<i>Seru dan tidak membosankan, membuat kita lupa dengan gadget</i>

Sumber: Wawancara

Temuan dalam wawancara tersebut konsisten dengan penelitian (Suparmini et al., 2024), yang menyatakan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital karena elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan kompetisi, membuat siswa tetap terlibat dan fokus. Temuan ini juga sejalan dengan (Arifin et al., 2025), yang menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform Wordwall dan ChatGPT dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Dalam penelitian ini, guru yang menerapkan unsur gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa tidak lagi tergoda untuk terus menggunakan gadget pribadi. Selain itu, (Porwitasari et al., 2025) menekankan bahwa implementasi pembelajaran gamifikasi di era digital mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena permainan edukatif memberikan tantangan yang menyenangkan dan rasa pencapaian. Temuan ini mendukung hasil observasi, di mana siswa tidak meminta *gadget* sama sekali ketika pembelajaran disertai unsur gamifikasi, menunjukkan pergeseran fokus dari gadget ke aktivitas belajar yang lebih produktif.

Ketergantungan siswa terhadap gadget juga tercermin dari wawancara, di mana sebagian besar siswa mengaku merasa bosan atau tidak nyaman jika sehari tidak menggunakan *gadget*. (Pritama et al., 2024) menekankan bahwa ketergantungan gadget pada pelajar dapat mengganggu konsentrasi dan produktivitas belajar, sehingga strategi pengelolaan penggunaan gadget sangat diperlukan. Penelitian ini menemukan bahwa gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk mengurangi ketergantungan tersebut, karena siswa tetap memperoleh motivasi, rasa kompetisi, dan keseruan dalam pembelajaran tanpa harus bergantung pada gadget. Para siswa selaku informan juga menyatakan keseruan gamifikasi seperti yang tercantum pada tabel 4. Hal tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi berperan sebagai substitusi pengalaman yang biasanya diperoleh melalui gadget.

Selain motivasi dan fokus, gamifikasi juga berperan dalam membentuk karakter digital siswa yang lebih bertanggung jawab. (Nugroho et al., 2025) menekankan pentingnya pendidikan digital yang membentuk generasi cerdas teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam penelitian ini, siswa belajar mematuhi aturan pembelajaran tanpa gadget pribadi, sambil tetap menikmati aktivitas belajar melalui permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan (Qutub, 2025) yang menyatakan bahwa disruptsi teknologi dapat menjadi peluang untuk mengembangkan pendidikan karakter apabila guru mampu mengintegrasikan strategi digital secara bijak.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan relevansi dengan studi (Ricky Firmansyah, 2025), yang menekankan bahwa teknologi edukatif dapat digunakan untuk memitigasi dampak negatif gadget pada anak-anak. Dalam hal ini, gamifikasi menjadi media yang mampu menyalurkan kebutuhan interaktif siswa tanpa memperkuat ketergantungan gadget. Observasi menemukan bahwa ketika unsur permainan diterapkan, frekuensi siswa meminta *gadget* menurun drastis,

menunjukkan efektivitas gamifikasi sebagai strategi mitigasi. (Romadany & Dananier, 2024) juga menekankan bahwa interaksi melalui game online dapat meningkatkan minat belajar, tetapi jika tidak dikelola, berpotensi menimbulkan kecanduan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi yang terstruktur di kelas memungkinkan siswa tetap merasakan pengalaman seru seperti bermain game, tetapi dalam edukatif yang terkontrol.

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan (Arrahman et al., 2024) dan (Wati et al., 2025), yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis game dan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Misalnya, penggunaan Quizizz atau permainan edukatif lainnya membuat siswa fokus pada pencapaian misi atau tantangan, sehingga mengurangi dorongan untuk mengakses *gadget* pribadi. (Hudha et al., 2025) juga menunjukkan bahwa generasi Z mengalami paradoks transformasi digital, di mana akses informasi mudah tetapi literasi kritis dan konsentrasi belajar menurun. Penelitian ini membuktikan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi untuk menyeimbangkan dampak transformasi digital, menjaga keterlibatan siswa sekaligus mengurangi ketergantungan *gadget*.

(Darmayasa et al., 2025) dan (Mahliah & Setiawan, 2024) menekankan bahwa pendidikan di era digital menghadapi tantangan sekaligus peluang. Tantangan utama adalah ketergantungan siswa terhadap *gadget*, sementara peluangnya adalah penggunaan teknologi dan metode inovatif, seperti gamifikasi, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu memanfaatkan peluang tersebut secara optimal. Siswa tetap memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif tanpa harus mengakses *gadget* pribadi, sehingga fokus dan motivasi belajar meningkat. Penggunaan metode TGT menunjukkan bahwa pembelajaran yang berunsur gamifikasi tidak selalu membutuhkan *gadget*, tetapi juga bisa dilakukan tanpa *gadget* sekaligus membantu mengurangi ketergantungan siswa terhadap *gadget*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan siswa terhadap *gadget* sangat tinggi dan menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran di era digital. Observasi dan wawancara menunjukkan pola yang konsisten: siswa cenderung meminta *gadget* setiap kali pembelajaran konvensional berlangsung, namun ketergantungan ini menurun secara signifikan ketika strategi pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan. Gamifikasi, melalui unsur permainan, tantangan, poin, dan misi, mampu mengalihkan perhatian siswa dari *gadget* pribadi ke aktivitas belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang. Hal ini diperkuat oleh pernyataan siswa yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan membuat mereka lupa akan *gadget* dan tetap fokus mengikuti materi. Selain meningkatkan fokus, gamifikasi juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Penelitian tentang gamifikasi ini berimplikasi pada bertambahnya literatur bagi peneliti lain dengan topik serupa di masa mendatang. Implikasi dari penelitian ini juga dapat membantu para guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif. Strategi ini juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru juga dapat menerapkan strategi ini sebagai upaya menciptakan kelas yang fokus tanpa perlu intervensi teknologi yang menunjukkan bahwa manusia mampu tidak terkekang dengan adanya teknologi.

Penelitian terkait topik ini juga masih bisa dikembangkan lebih lanjut. Pengembangannya bisa melalui penggunaan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dampak penerapan gamifikasi terhadap performa akademik secara statistik. Selain itu, penerapan gamifikasi tanpa bantuan *gadget* juga bisa dicoba pada mata pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Penerapan tersebut dilakukan untuk mengetahui konsistensi efeknya pada berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. (2017). *Buku Terlengkap Teori-teori Pendidikan Klasik hingga Kontemporer (Formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran)*. Yogyakarta: IRCiSod.
- Arifin, M. Z., S, D. S., Gani, R. A., Windiyani, T., Kulsum, S., & Yusup, M. K. P. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Digital melalui Pelatihan Gamifikasi Wordwall dan ChatGPT. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(3), 152–162.
- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi dalam Peningkatan Minat baca Siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83–90.
- Budiyanto, M. A. K. (2024). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Cuhanazriansyah, M. R., Rochim, A. A., Ainindri, Q., Putri, R., Ferisca, S., & Mubarak, M. F. (2025). *Gamifikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Naba Edukasi Indonesia.
- Darmayasa, Lakadjo, M. A., Juasa, A., Rianty, E., Efitra, Wirautami, N. L. P., & Calam, A. (2025). *Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing.
- Florika, Pratiwi, H., & Harpad, B. (2025). Penerapan Gamifikasi dalam Platform WeLearn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Program Studi Teknik Informatika. *KESATRIA: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 6(2), 411–420.
- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582–589.
- Hudha, C., Wulandari, P., & Rachmawati, S. (2025). Kerapuhan Literasi: Paradoks Transformasi Digital di Kalangan Generasi Z. *Jurnal Inovasi Global*, 3(1), 2252–2266.
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang. (2022). Globalisasi dan Gadget di kalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837–14844.
- Mahliah, I., & Setiawan, R. (2024). Adanya Perubahan Teknologi Informasi dalam Mengubah Pola Belajar Siswa di Era Digital. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(2), 106–117.
- Nugroho, M. T., Istiqomah, L., Yanti, I. C., Prayogi, A., Safira, D. Y., Sagala, A., ... Zahyuni, V. (2025). *Generasi Digital Jiwa Berkarakter Pendidikan Masa Kini: Membentuk Generasi Cerdas Teknologi dengan Nilai-nilai Kemanusiaan*. Yogyakarta: Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia.
- Porwitasari, D. A., Wardani, N. N. S., Putri, S. D. K., & Lukitoaji, B. D. (2025). Impelementasi Pembelajaran Gamifikasi di Era Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *EDUCREATIVA: Jurnal Seputar Isu dan Inovasi Pendidikan*, 1(1), 29–34.
- Pritama, A. D., Setyaningsih, G., Maulana, M. I., Dani, R. R., Prasetyo, M. A. W., & Anwar, T. (2024). Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Gadget pada Pelajar dalam Menyikapi Perkembangan Game yang Mengakibatkan Ketergantungan bagi Penggunanya. *Kesejahteraan Bersama: Jurnal Pengabdian dan Keberlanjutan Masyarakat*, 1(3), 76–86.

- Qutub, S. (2025). Pendidikan Karakter: Distrupsi Teknologi Sebuah Peluang Tantangan dan Solusi di Dunia Pendidikan. *Akhlaq: Journal of Education Behavior and Religious Ethics*, 1(1), 57–64.
- Ricky Firmansyah. (2025). The Strategy of Using Educational Technology to Mitigate the Negative Impacts of Gadgets on Early Childhood. *Insights: Journal of Primary Education Research*, 2(1), 126–134.
- Romadany, R., & Dananier, N. (2024). Interaksi Game Online dan Minat Belajar: Study Kasus pada Siswa Kelas V A SDN 04 Marga Jaya. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1190–1203.
- Sekar, D. S., & Ginanjar, A. (2025). Analisis Dampak Ketergantungan Media Sosial terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bawem. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan, Agama dan Sains*, 9(2), 1–9.
- Setiawan, Y., Malik, A., & Agustina, R. D. (2020). Review Psikologis Siswa Ditinjau dari Teknologi Gamification. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 4(1), 20–23.
- Sitanggang, A. S., Nurazizah, R., Trinanda, A. D., F, A. I. N., & Nabila, A. (2024). Peran Teknologi Digital dalam Membangun Pendidikan Generasi Emas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30802–30809.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148.
- Susanti, S., Pulungan, F., Rezki, M. A., Purba, M. P., & Gaol, R. A. G. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMP IT Swasta Ad Durrah. *JITK: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(1), 57–65.
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi Pembelajaran Matematika Ekonomi. *Research and Development Journal Of Education*, 10(1), 444–459.
- Wati, E. D. S., Fiqry, R., Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Hakim, A. R. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Materi Hidup dan Bertumbuh. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 585–593.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323–330.