



# EDUTECH

## Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



## Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

*Siti Maysyarah, Dedi Kuswandi, Muhibuddin Fadhli*

Departemen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Indonesia.

Email: [siti.maysyarah.2401218@students.um.ac.id](mailto:siti.maysyarah.2401218@students.um.ac.id)

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>Modern education is increasingly advancing by using technology to create more interactive and flexible learning experiences. The purpose of this study was to evaluate the effect of the use of gamification-based blended learning on student motivation and learning outcomes, and to find factors that influence student success in learning. The method used is the Systematic Literature Review (SLR) using the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses) guidelines where there are 100 articles collected, then a selection of articles that meet the criteria is carried out. There are 5 articles that meet the criteria and are relevant in examining how gamification elements, such as points, badges, and leaderboards, can increase student engagement. The study found that the use of blended learning with gamification elements can increase student motivation and have a positive impact on learning outcomes. Key elements for success include appropriate gamification design, supporting technology, and teachers as mentors. However, the impact of motivation can vary depending on student characteristics and learning design. This study concludes that this learning model has great potential to improve student learning experiences, but requires careful planning to achieve success.</p>	<p><b>Article History:</b> <i>Submitted/Received 01 Des 2024</i> <i>First Revised 16 Dec 2024</i> <i>Accepted 01 Feb 2025</i> <i>First Available online 07 Feb 2025</i> <i>Publication Date 07 Feb 2025</i></p> <p><b>Keyword:</b> <i>Blended Learning, Gamification, Learning Motivation, Learning Outcomes, Modern Learning Systems</i></p>

---

## ABSTRAK

---

Pendidikan modern semakin maju dengan menggunakan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan blended learning yang berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan menggunakan pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses) dimana terdapat 100 artikel yang dikumpulkan, kemudian dilakukan penyeleksian artikel yang sesuai dengan kriteria. Ada 5 artikel yang sesuai dengan kriteria dan relevan dalam mengkaji bagaimana elemen-elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, dan papan peringkat, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian menemukan bahwa penggunaan blended learning dengan elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berdampak positif pada hasil belajar. Elemen kunci untuk sukses mencakup desain gamifikasi yang sesuai, teknologi yang mendukung, serta guru sebagai pembimbing. Namun, dampak motivasi dapat bervariasi tergantung pada karakteristik siswa dan desain pembelajaran. Penelitian ini berkesimpulan bahwa model pembelajaran tersebut memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi perlu perencanaan yang matang untuk mendapatkan keberhasilan.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan saat ini mengalami perubahan besar-besaran dalam era digital dengan menggunakan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Salah satu metode baru yang berkembang adalah blended learning, yang menggabungkan antara pembelajaran langsung dan pembelajaran online. Metode ini memberikan siswa lebih banyak fleksibilitas dan kemudahan akses, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar individu mereka masing-masing.

Tantangan utama dalam penerapan blended learning adalah mempertahankan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa. Pada selama proses belajar, berbagai aspek yang terkait dengan pembelajaran akan mengalami perubahan. Aspek-aspek tersebut mencakup perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosi, hubungan sosial, kondisi fisik, etika, dan lainnya. Salah satu aspek ini akan mengalami perubahan seiring dengan proses pembelajaran (Novitasari, 2023). Motivasi yang dimiliki oleh para siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Teni dan Yudiyanto, 2021). Untuk menyelesaikan masalah ini, penggabungan gamifikasi dalam blended learning menjadi opsi yang menarik. Penggunaan elemen-elemen permainan dalam situasi diluar permainan dikenal sebagai gamifikasi yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Dalam bidang pendidikan, gamifikasi dapat melibatkan penggunaan poin, lencana, papan peringkat, serta tantangan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa.

Menurut (Kapp, 2016), gamifikasi bisa meningkatkan pengalaman belajar dengan membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik pada siswa. Ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Fitur gamifikasi seperti poin, lencana, dan leaderboard bisa memberikan sensasi prestasi dan persaingan, memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam belajar (Gündüz and Akkoyunlu, 2020).

Penelitian memperlihatkan bahwa menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Sanatang et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan model blended learning yang menggabungkan gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara positif dan signifikan, walaupun tidak berdampak signifikan pada motivasi belajar mereka. Di sisi lain, penelitian lain yang dilakukan oleh (Irnawati et al., 2024) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan media seperti Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi belajar, dan hasil akademis siswa. Semangat adalah kondisi di dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melaksanakan tindakan agar mencapai target yang diinginkan. Motivasi sangat penting dalam pembelajaran karena hasil belajar akan mencapai tingkat optimal jika didorong oleh motivasi (Jannah et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Sjukur, 2013) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang penting dalam motivasi dan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan

blended learning dibandingkan dengan metode konvensional. Meskipun demikian, penerapan gamifikasi dalam blended learning memerlukan perencanaan dan desain yang matang. Penelitian yang dilakukan oleh (Antonaci et al., 2019) telah menunjukkan bahwa pentingnya pembelajaran blended learning berbasis gamifikasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti desain elemen gamifikasi, konteks lingkungan belajar, dan karakteristik peserta didik. Menyesuaikan elemen gamifikasi dengan kebutuhan dan preferensi siswa penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara optimal. Menggunakan blended learning yang didasarkan pada gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami pengaruh elemen-elemen gamifikasi pada motivasi dan hasil belajar di berbagai lingkungan pendidikan. Dan diperlukan upaya untuk merancang rencana tindakan yang efektif dan berkesinambungan guna memastikan bahwa manfaat dari pendekatan ini dapat dinikmati sepenuhnya oleh siswa dan guru.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari penggunaan blended learning berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan pencapaian belajar siswa, serta menemukan faktor-faktor yang memengaruhi tingkat keberhasilannya. Oleh karena itu, diharapkan mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang keuntungan dan hambatan menerapkan model pembelajaran ini dalam konteks pendidikan, serta memberikan saran yang praktis untuk meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa.

Untuk meninjau apa yang ada dalam literatur terkini terkait Penerapan Blended Learning berbasis Gamifikasi untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa, maka digunakan pertanyaan sebagai berikut:

RQ1 : Apakah dampak penerapan blended learning dengan pendekatan gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa?

RQ2 : Apa saja faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan blended learning dengan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?

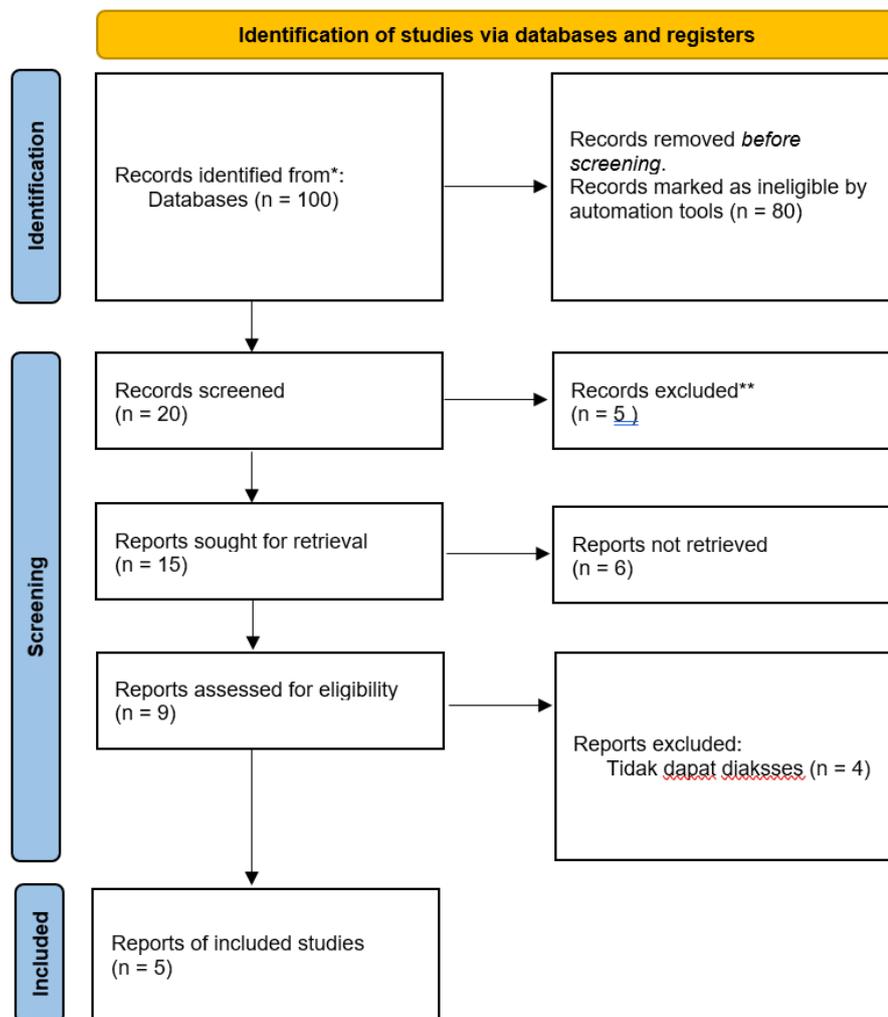
RQ3 : Apakah ada keterkaitan antara tingkat keterlibatan siswa dalam elemen gamifikasi dengan peningkatan hasil belajar mereka?

## 2. METODE

Dalam penelitian ini, Systematic Literature Review (SLR) digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan topik penelitian. SLR merupakan sebuah teknik penelitian yang dipakai untuk menemukan, mengevaluasi, dan menganalisis dokumen, artikel, serta bukti-bukti penelitian lainnya untuk memecahkan pertanyaan penelitian (Kitchenham et al., 2006).

Penyaringan artikel digunakan sesuai dengan pedoman dalam PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses). PRISMA merupakan sebuah rangkaian pedoman minimum berbasis bukti yang digunakan untuk membantu penulis dalam melaporkan hasil tinjauan sistematis dan meta-analisis yang menilai manfaat. PRISMA menekankan metode untuk memastikan laporan penelitian transparan dan

lengkap oleh penulis (Sastypratiwi and Nyoto, 2020). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga alur proses yaitu: (1) Rencana Tahap awal proses SLR, (2) tahap eksekusi atau implementasi atau proses SLR, dan (3) pelaporan adalah tahap yang menghasilkan laporan SLR (Herlina and Yacob, 2022).



**Gambar 1. Flowchart Diagram PRISMA**

Langkah pertama, melakukan identifikasi artikel. Pencarian awal peneliti menghasilkan 100 artikel yang relevan dengan topik pencarian dari sumber database yang digunakan adalah Google Scholar dengan perbantuan Publish Or Perish dengan kata kunci “gamifikasi,” “blended learning,” “motivasi belajar,” “hasil belajar,” dan “sistem pembelajaran modern,” pada rentang waktu 2019 sampai 2024. Prosedur pencarian dan seleksi artikel dilihat dari kesesuaian kriteria tersebut pada table 1.

Kriteria	Inklusi	Ekklusi
<b>Rentang waktu</b>	Dipublish antara tahun 2019 - 2024	Artikel dipublish < 2019

<b>Fokus Penelitian</b>	Gamifikasi, Blended Learning, Motivasi, dan Hasil Belajar	Bukan pada penelitian Gamifikasi, Blended Learning, Motivasi, dan Hasil Belajar
<b>Aksesibilitas</b>	Dapat diakses	Tidak dapat diakses
<b>Jenis Penelitian</b>	Reserch Artikel	Bukan Reserch Artikel

**Tabel 1. Kriteria Artikel yang digunakan**

Langkah kedua, peneliti melakukan skrining judul dan abstrak yang diidentifikasi sebagai artikel yang relevan untuk ditinjau lebih lanjut. Langkah ketiga, melakukan evaluasi kriteria yang akan dianalisis lebih lanjut. Langkah keempat, menganalisis artikel secara lengkap dimana ditemukan artikel yang tidak relevan atau tidak memenuhi standar kriteria tidak akan ditinjau lebih lanjut. Artikel dianalisis dengan beberapa ketentuan yaitu, nama penulis dan tahun penerbitan, judul artikel, dan hasil penelitian yang diperoleh. Data yang telah dianalisis akan disajikan dalam bentuk tabel oleh peneliti sesuai dengan topik pembahasan. Penyelesaian atau akhir dari proses systematic literature review adalah pembuatan kesimpulan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang disertakan dalam penelitian ini merupakan hasil penelitian yang dianalisis dan disimpulkan dari artikel yang terkumpul. Terkait dengan Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa yaitu sebanyak 5 artikel yang disajikan pada tabel berikut :

No	Penulis dan Tahun	Judul	Hasil Temuan
1	Siti Yuni Weniati & Rochmawati, 2022	Pengaruh Blended Learning, Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi di SMK	Blended learning, minat, dan motivasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Blended learning dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2	Monicha Dwi Tamara & Yuliana FH, 2024	Efektivitas Model Pembelajaran Gamification Berbantuan QR Code Terhadap Motivasi Belajar	Pembelajaran gamifikasi berbantuan QR Code efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, menunjukkan hasil uji signifikan dengan nilai $p < 0,05$ .
3	Peggy Reflia Utami & Rani Sofya, 2022	Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Blended learning meningkatkan motivasi siswa dibandingkan metode konvensional, menunjukkan perbedaan

			signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.
4	Sanatang, Miftach Fakhri, & Dwi Rezky Anandari, 2024	Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa	Blended learning berbasis gamifikasi meningkatkan hasil belajar tetapi tidak signifikan terhadap motivasi belajar. Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil.
5	Dionisia Retno Irnawati et al., 2024	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19	Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 13,03%. Pembelajaran berbasis gamifikasi membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan fokus.

**Tabel 2. Hasil Literatur Review**

### **RQ1 : Dampak penerapan blended learning berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar**

Dampak dari penerapan blended learning berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa yang dibahas dalam 5 artikel menunjukkan hasil yang beragam, namun mayoritas bersifat positif. Menurut penelitian (Weniati and Rochmawati, 2022) menyatakan bahwa penggunaan blended learning bersama dengan minat dan motivasi dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa. Penelitian ini menekankan bahwa motivasi adalah faktor kunci dalam kesuksesan model pembelajaran yang menggabungkan metode. Penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Tamara, 2024) menyatakan bahwa penggunaan QR Code dalam gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian oleh (Utami and Sofya, 2022) juga menyoroti temuan serupa, di mana blended learning menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa jika dibandingkan dengan metode ceramah yang dianggap membosankan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sanatang et al., 2024) menemukan bahwa meskipun blended learning berbasis gamifikasi memiliki dampak positif pada hasil belajar, pengaruhnya terhadap motivasi tidak signifikan. Ini menunjukkan bahwa terdapat faktor tambahan yang memengaruhi motivasi siswa dalam model pembelajaran tersebut. Penelitian oleh (Irnawati et al., 2024) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa sebesar 13,03%. Penerapan gamifikasi meningkatkan keseruan belajar dan menunjang konsentrasi siswa. Pencariannya menunjukkan bahwa model ini berhasil dalam menarik perhatian siswa pada mata pelajaran yang sering dianggap rumit, seperti matematika.

Secara umum, penggunaan blended learning yang menggunakan elemen gamifikasi ditemukan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, namun dampaknya bisa

berbeda tergantung pada situasi, desain elemen gamifikasi, dan sifat siswa. Model ini menghasilkan pengalaman belajar yang lebih baik dengan cara yang menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa sehingga meningkatkan pengalaman belajar yang positif.

## **RQ2 : Faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan blended learning berbasis gamifikasi**

Elemen-elemen seperti poin, lencana, papan peringkat, dan reward dalam gamifikasi memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. (Sanatang et al., 2024) menegaskan bahwa desain elemen-elemen ini sangat memengaruhi keberhasilan gamifikasi. Apabila komponen gamifikasi dibuat menarik dan sesuai dengan konteks pembelajaran, maka tingkat keterlibatan siswa akan semakin tinggi. Kondisi lingkungan belajar, baik secara fisik maupun digital juga mempengaruhi keberhasilan pembelajaran blended yang menggunakan pendekatan gamifikasi. Menurut penelitian (Utami and Sofya, 2022) pentingnya teknologi yang memadai seperti perangkat elektronik dan jaringan internet yang stabil dalam mendukung penerapan blended learning. Faktor-faktor seperti gaya belajar, motivasi awal, dan kemampuan siswa memiliki dampak pada sejauh mana pembelajaran blended learning berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Menurut penelitian oleh (Weniati and Rochmawati, 2022) menyatakan bahawa minat belajar siswa memiliki peran penting dalam kemampuan model ini.

Sebagai pembimbing, guru memiliki peran penting dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang menggunakan gamifikasi. (Irnawati et al., 2024) menunjukkan bahwa guru yang mahir dalam menggabungkan gamifikasi dengan materi pembelajaran dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Penggunaan teknologi seperti QR Code, platform gamifikasi (Kahoot, Quizizz), dan aplikasi pembelajaran digital berdampak pada kesuksesan penerapan. Menurut penelitian oleh (Dwi Tamara, 2024) media gamifikasi yang interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran yang mengikuti pendekatan gamifikasi. (Irnawati et al., 2024) menemukan bahwa penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran matematika memberikan efek yang signifikan karena materi disesuaikan dengan konsep gamifikasi yang digunakan.

Keinginan siswa sebelum pembelajaran juga merupakan hal yang signifikan. (Sanatang et al., 2024) menyatakan bahwa pendekatan blended learning dengan elemen gamifikasi akan lebih berhasil jika siswa telah memiliki motivasi yang kuat terhadap pembelajaran. Blended learning yang mencampurkan pertemuan langsung dan online secara seimbang lebih efektif daripada hanya pembelajaran online atau langsung saja. Menurut penelitian oleh (Utami and Sofya, 2022) penggabungan tersebut memberikan kebebasan dan berbagai pilihan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih termotivasi.

Dengan demikian, keberhasilan penerapan blended learning berbasis gamifikasi bergantung pada faktor-faktor seperti desain, teknologi, karakter siswa, strategi pengajar, dan materi pembelajaran yang relevan. Semua faktor ini perlu dipertimbangkan secara menyeluruh agar dapat meningkatkan pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

### **RQ3 : Hubungan antara tingkat keterlibatan siswa dalam elemen gamifikasi dengan peningkatan hasil belajar**

Dalam lima artikel yang telah ditinjau, hubungan antara tingkat keterlibatan siswa dalam elemen gamifikasi dengan peningkatan hasil belajar menunjukkan hasil yang bervariasi, tetapi ada pola yang konsisten mengenai pentingnya keterlibatan siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Weniati and Rochmawati, 2022) mengatakan bahwa hasil belajar siswa memiliki hubungan yang positif dengan motivasi mereka, yang secara besar-besaran dipengaruhi oleh keterlibatan aktif. Dalam lingkungan blended learning, siswa yang terlibat secara aktif cenderung memperoleh hasil belajar lebih baik karena mereka memanfaatkan baik pembelajaran online maupun pembelajaran tatap muka.

Penelitian oleh yang dilakukan oleh (Dwi Tamara, 2024) mengindikasikan bahwa penggunaan elemen gamifikasi, seperti QR Code untuk kegiatan interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Tingkat keterlibatan yang lebih tinggi ini memiliki hubungan langsung dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan gamifikasi.

Penelitian oleh (Utami and Sofya, 2022) penggunaan gamifikasi dalam blended learning membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Murid yang lebih terlibat dalam permainan berbasis gamifikasi, dibandingkan dengan metode ceramah, menunjukkan tingkat pencapaian belajar yang lebih tinggi.

Penelitian oleh (Sanatang et al., 2024) menyimpulkan bahwa walaupun model blended learning yang menggunakan elemen gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, pengaruh langsung dari elemen gamifikasi terhadap keterlibatan siswa tidak terlalu berarti. Meskipun demikian, keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran masih membantu dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Sedangkan penelitian oleh (Irnawati et al., 2024) menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam elemen-elemen gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Lembar Kerja Langsung berkaitan erat dengan hasil belajar mereka. Siswa yang lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan kenaikan hasil belajar sebesar 13,03% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan dari kelima artikel, terdapat korelasi positif antara tingkat keterlibatan siswa dalam elemen gamifikasi dan peningkatan hasil belajar siswa. Elemen gamifikasi yang dibuat untuk memikat perhatian dan meningkatkan interaksi terbukti mampu mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar, yang pada akhirnya

meningkatkan pemahaman dan hasil akademik mereka. Meskipun demikian, faktor lain seperti desain elemen gamifikasi, karakteristik siswa, dan peran guru juga turut memengaruhi efektivitas hubungan ini.

Implikasi dari kelima penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Efektifitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Penggunaan teknologi, seperti blended learning (Weniati and Rochmawati, 2022) dan gamifikasi dengan QR Code (Dwi Tamara, 2024), telah terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik dan semangat belajar siswa. Penggunaan teknologi pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam, serta memperkuat motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Peran Minat dan Motivasi dalam Pembelajaran

Semua penelitian menyoroti betapa pentingnya minat dan motivasi dalam mencapai hasil belajar yang terbaik. Penekanan pada elemen-elemen ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam menginspirasi motivasi belajar siswa, baik di lingkungan virtual maupun tradisional. Maka, pentingnya menciptakan suasana yang dapat meningkatkan minat dan motivasi sangatlah besar, terutama dalam pembelajaran yang menggabungkan teknologi.

3. Penerapan Metode Pembelajaran yang Beragam

Kombinasi Blended learning dan gamifikasi menunjukkan bahwa keberagaman metode pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar. Pemanfaatan elemen-elemen daring, gamifikasi, dan interaksi langsung dalam pembelajaran berdampak positif terhadap keterlibatan dan prestasi siswa, menegaskan perlunya fleksibilitas dalam pendekatan pendidikan.

4. Pengaruh Pembelajaran Inovatif terhadap Hasil Belajar

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti gamifikasi dan blended learning, dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Maka, disarankan kepada para pendidik untuk mencari berbagai metode pembelajaran inovatif yang dapat membangkitkan motivasi siswa dan meningkatkan pencapaian belajar mereka.

Secara keseluruhan dari artikel-artikel ini menyatakan bahwa integrasi teknologi, metode pembelajaran inovatif, dan peningkatan motivasi serta minat siswa memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, terutama dalam situasi pandemi atau dalam lingkungan pendidikan yang semakin terdigitalisasi.

#### **4. SIMPULAN**

Penggunaan blended learning berbasis gamifikasi dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini sukses dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan leaderboard, meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Meskipun demikian, keberhasilan model ini sangat tergantung pada elemen desain gamifikasi, teknologi yang diterapkan, peran guru, dan ciri-ciri personal siswa.

Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun model tersebut berdampak positif pada hasil belajar, dampaknya terhadap motivasi siswa bisa berbeda-beda tergantung pada faktor-faktor pendukung lainnya. Perpaduan pembelajaran langsung dan online yang seimbang memberikan kesempatan lebih besar bagi siswa untuk belajar sesuai gaya mereka. Untuk itu, diperlukan perencanaan dan desain yang matang agar manfaat dari pendekatan ini maksimal, termasuk integrasi elemen gamifikasi yang sesuai dengan konteks pembelajaran.

Blended learning berbasis gamifikasi tidak hanya menawarkan solusi inovatif untuk menghadapi tantangan pendidikan modern tetapi juga membuka peluang untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

## 5. PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini, saya menyatakan bahwa tulisan ini adalah karya asli yang tidak pernah diterbitkan atau sedang dalam proses peninjauan untuk penerbitan di lokasi lain, dan semua sumber yang digunakan telah disitasikan sesuai dengan etika publikasi dan tidak ada plagiarism.

## 6. REFERENSI

- Antonaci, A., Klemke, R., Specht, M., 2019. The effects of gamification in online learning environments: A systematic literature review. *Informatics* 6, 1–22. <https://doi.org/10.3390/informatics6030032>
- Dwi Tamara, M., 2024. Efektivitas Model pembelajaran Gamification Berbantuan QR Code Terhadap Motivasi Belajar. *Paedagogia J. Kajian, Penelit. dan Pengemb. Kependidikan* 15, 73–79.
- Gündüz, A.Y., Akkoyunlu, B., 2020. Effectiveness of Gamification in Flipped Learning. *SAGE Open* 10. <https://doi.org/10.1177/2158244020979837>
- Herlina, V., Yacob, S., 2022. Systematic Literature Review: Hubungan Variabel Digital Marketing Terhadap Kinerja Pemasaran. *J. Publicuho* 5, 107–115. <https://doi.org/10.35817/jpu.v5i1.23801>
- Irnawati, D.R., Makmur, A., Istiyowati, L.S., 2024. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Cetta J. Ilmu Pendidik.* 7, 82–88. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>
- Jannah, D.M., Hidayat, M.T., Ibrahim, M., Kasiyun, S., 2021. Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *J. Basicedu* 5, 3378–3384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>
- Kapp, K.M., 2016. *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice.* John Wiley & Sons.
- Kitchenham, B., Mendes, E., Travassos, G.H., 2006. A Systematic Review of Cross- vs.

- Within-Company Cost Estimation Studies. 10th Int. Conf. Eval. Assess. Softw. Eng. EASE 2006. <https://doi.org/10.14236/ewic/EASE2006.10>
- Novitasari, A.T., 2023. Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *J. Educ.* 5, 5110–5118. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Sanatang, M. Miftach Fakhri, Dwi Rezky Anandari, 2024. Pengaruh Model Blended Learning berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *J. Mediat.* 6, 7–13. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.1451>
- Sastypratiwi, H., Nyoto, R.D., 2020. Analisis Data Artikel Sistem Pakar Menggunakan Metode Systematic Review. *J. Edukasi dan Penelit. Inform.* 6, 250. <https://doi.org/10.26418/jp.v6i2.40914>
- Sjukur, S.B., 2013. Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *J. Pendidik. Vokasi* 2, 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Teni, Agus Yudiyanto, 2021. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *J. Pendidik. Indones.* 2, 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Utami, P.R., Sofya, R., 2022. Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA N 1 Salimpaung. *J. Ecogen* 5, 626–636.
- Weniati, S.Y., Rochmawati, R., 2022. Pengaruh Blended Learning, Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi di SMK. *Edukatif J. Ilmu Pendidik.* 4, 3276–3288. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2614>