



## Analisis Sistematis terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Literasi Sastra: Sebuah Studi Literatur

Risa Safitri Rahmadani<sup>1</sup>□, Annisa Dzulfia<sup>2</sup>, Febriyanti Nurfaidah<sup>3</sup>, Irma Nurmalasari<sup>4</sup>, Encep Kusumah<sup>5</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

E-mail: [risasr@student.upi.edu](mailto:risasr@student.upi.edu)<sup>1</sup>, [annisadz@student.upi.edu](mailto:annisadz@student.upi.edu)<sup>1</sup>, [febriyanti24@student.upi.edu](mailto:febriyanti24@student.upi.edu)<sup>3</sup>,  
[irma.nurmalasari05@student.upi.edu](mailto:irma.nurmalasari05@student.upi.edu)<sup>4</sup>, [encepkusumah@upi.edu](mailto:encepkusumah@upi.edu)<sup>5</sup>

### Abstrak

Kemampuan literasi sastra siswa sekolah dasar di Indonesia saat ini masih rendah, khususnya dalam hal memahami, menafsirkan, dan mengolah informasi dari bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar serta mengidentifikasi pengaruh elemen permainan terhadap motivasi, keterlibatan, dan kemampuan kognitif siswa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR). Data dikumpulkan melalui penelusuran digital pada basis data Google Scholar, ResearchGate, dan Garuda dalam rentang waktu tiga tahun terakhir (2023–2026), lalu dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis). Hasil studi literatur menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, lencana, dan penghargaan di mana berbagai penelitian menunjukkan kecenderungan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, pemahaman bacaan, keterampilan berbahasa, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Kesuksesan implementasi ini sangat bergantung pada kesesuaian desain pedagogis yang terstruktur antara materi sastra dan elemen permainan agar hasil belajar kognitif anak dapat tercapai secara optimal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang interaktif, memberikan acuan bagi pengembang media dalam menciptakan aplikasi edukasi berbasis sastra, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan dalam merumuskan kurikulum literasi yang inovatif.

**Kata Kunci:** bahasa Indonesia, gamifikasi, literasi sastra, sekolah dasar, *systematic literature review*

### Abstract

*The literary literacy skills of elementary school students in Indonesia remain low, particularly in terms of understanding, interpreting, and processing information from reading materials. This study aims to systematically analyze the effectiveness of gamification in literary literacy instruction in elementary schools and to identify the impact of game elements on students' motivation, engagement, and cognitive abilities. The research approach used is qualitative, employing the Systematic Literature Review (SLR) method. Data were collected through digital searches in the Google Scholar, ResearchGate, and Garuda databases over the past three years (2023–2026), then analyzed using content analysis techniques. The results of the literature review indicate that the application of gamification elements such as points, levels, challenges, badges, and rewards as demonstrated by various studies shows a tendency toward increased learning motivation, active engagement, reading comprehension, language skills, and students' critical thinking abilities. The success of this implementation heavily depends on the alignment of a structured pedagogical design between literary content and game elements to ensure that students' cognitive learning outcomes are achieved optimally. It is hoped that the results of this study can serve as a practical guide for elementary school teachers in designing interactive lessons, provide a reference for media developers in creating literature-based educational applications, and serve as a basis.*

**Keywords:** Indonesian, Gamification, Literary Literacy, Elementary School, Systematic Literature Review

Copyright (c) 2026 Risa Safitri Rahmadani, Annisa Dzulfia, Febriyanti Nurfaidah, Irma Nurmalasari, Encep Kusumah

□ Corresponding author :

Email : [risasr@student.upi.edu](mailto:risasr@student.upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12309>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Kemampuan menguasai bacaan menjadi salah satu keahlian dasar yang perlu ditumbuhkan sejak tahap pendidikan dasar, karena memiliki peranan yang signifikan dalam mendapatkan, memahami, serta mengelola informasi. Literasi bukan sekadar soal keterampilan membaca secara teknis, melainkan juga mencakup kemampuan untuk menggali makna, menginterpretasikan informasi, berpikir secara kritis, dan menyampaikan ide dengan cara yang efektif. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, peningkatan literasi dapat dilakukan dengan berbagai jenis teks, termasuk karya sastra yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermanfaat bagi siswa.

Dalam aspek pembelajaran Bahasa Indonesia, karya sastra berperan krusial dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa. Melalui aktivitas membaca dan menikmati karya sastra, siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman berbahasa, tetapi juga belajar untuk memahami makna, menafsirkan pesan, mengembangkan daya imajinasi, serta membangun pola pikir kritis. Pengajaran sastra juga berkontribusi pada pembentukan karakter, karena karya sastra sering kali mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang erat kaitannya dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, literasi sastra menjadi salah satu aspek penting yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar agar siswa bisa memahami teks dengan lebih mendalam serta mencintai karya sastra dengan baik.

Akan tetapi, kompetensi literasi di kalangan pelajar Indonesia masih membutuhkan perhatian khusus dalam ranah pendidikan. Rendahnya kompetensi literasi siswa Indonesia berdasarkan data PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengolah informasi dari bacaan masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan dasar (Hafizha & Rakhmania, 2024). Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca sekaligus keterlibatan siswa dalam proses literasi. Dalam konteks pembelajaran sastra, cerita pendek dinilai memiliki potensi yang besar sebagai media literasi karena strukturnya yang sederhana, dekat dengan kehidupan siswa, serta mampu mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Putri & Nainggolan, 2025). Namun, pembelajaran sastra di sekolah dasar masih sering dilakukan secara konvensional sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap aktivitas membaca.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra menjadi salah satu pendekatan yang dinilai relevan. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan imbalan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Jusuf, 2016). Dalam pembelajaran literasi sastra, gamifikasi dapat mengubah aktivitas membaca dari proses yang monoton menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Pendekatan berbasis *game-based learning* ini juga memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman (*learning by doing*), sehingga mereka lebih aktif dalam memahami isi cerita, menganalisis unsur intrinsik, serta menginterpretasikan pesan moral yang terkandung di dalam karya sastra (Ansori et al., 2025).

Meskipun potensi gamifikasi dinilai tinggi, pemetaan sistematis terhadap penelitian terdahulu menunjukkan adanya disintegrasi fokus akademik. Sejauh ini, studi mengenai gamifikasi di sekolah dasar masih terfragmentasi ke dalam beberapa kluster terpisah. Kluster pertama berfokus pada penguatan aspek afektif seperti motivasi dan kolaborasi sosial siswa secara umum. Kluster kedua berorientasi pada peningkatan keterampilan berbahasa dasar di kelas awal (Novianti, 2024) serta pengukuran hasil belajar kognitif pada platform digital tertentu seperti Gimkit (Pratama, 2024). Kluster ketiga mulai mengaitkan mekanika gim dengan penguatan literasi digital dan berpikir kritis (Atika & Purbosari, 2026). Sementara itu, kluster keempat berfokus pada pengembangan produk atau bahan ajar sastra berbasis cerita secara praktis (Dinihari, 2025).

Adanya pengelompokan tersebut menyingkap sebuah kesenjangan penelitian (*research gap*) yang nyata: belum ada konsolidasi ilmiah yang secara komprehensif mengkaji bagaimana integrasi elemen permainan berinteraksi langsung dengan kemampuan interpretasi mendalam pada literasi sastra anak. Penelitian terdahulu cenderung melihat gamifikasi sebagai alat pemacu motivasi luar (*extrinsic motivation*) atau adopsi media digital makro, tetapi mengabaikan bagaimana struktur interaktifnya dapat membedah teks narasi sastra secara konseptual. Terlebih lagi, metodologi tinjauan yang ada belum mengevaluasi variasi efektivitas serta kendala taktis implementasinya di lapangan secara terstruktur menggunakan metodologi baku (Snyder, 2019). Akibatnya, para pendidik kekurangan referensi teoretis-praktis yang matang mengenai batasan instruksional dalam menerapkan gamifikasi teks sastra di sekolah dasar.

Untuk mengisi celah ilmiah tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) yang tidak sekadar bertumpu pada penggunaan metode *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai alat visualisasi data. Kebaruan substansif artikel ini terletak pada kontribusi teoretis berupa rumusan kerangka implementasi konseptual baru yang mengintegrasikan tiga pilar utama secara simultan: elemen mekanika permainan (*game-based learning*), keterlibatan mendalam terhadap teks sastra (*reading engagement*), dan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Melalui sintesis komprehensif terhadap literatur mutakhir berskala nasional maupun metodologi tinjauan global (Snyder, 2019), penelitian ini mengidentifikasi tren metodologis, mengklasifikasikan efektivitas elemen permainan, serta merumuskan panduan instruksional terstruktur untuk meminimalkan kendala psikologis maupun teknis saat aplikasi nyata di ruang kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji secara sistematis efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada pengaruh penerapan elemen-elemen gamifikasi terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan memahami karya sastra, serta hasil belajar literasi siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tren penelitian, strategi penerapan, dan manfaat gamifikasi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran sastra yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR) atau studi literatur sistematis. Metode ini dirancang untuk mengenali, meninjau, dan merangkum berbagai penelitian terdahulu yang berhubungan dengan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar secara objektif dan terstruktur (Snyder, 2019). Proses penelitian dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan analisis literatur yang relevan dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur berbasis digital menggunakan tiga database utama, yaitu Google Scholar, ResearchGate, dan Garuda. Penelusuran artikel dilaksanakan selama bulan Mei 2026 dengan menggunakan kata kunci (*keywords*) “gamifikasi”, “literasi sastra”, “pembelajaran Bahasa Indonesia”, dan “sekolah dasar”. Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, keterkaitan dengan fokus penelitian dengan fokus penelitian, serta teks lengkap (*full-text*). Artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, memiliki data yang tidak lengkap, atau merupakan publikasi duplikat dieliminasi dari proses seleksi. Setelah melalui tahapan penyaringan, diperoleh sejumlah artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan digunakan sebagai sumber utama dalam proses analisis.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel diterbitkan pada rentang tahun 2023–2026; (2) menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris; (3) membahas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran literasi, Bahasa Indonesia, atau sastra di sekolah dasar; dan (4) merupakan artikel penelitian ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional, jurnal terindeks, atau prosiding ilmiah. sementara itu, artikel yang tidak

memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian, tidak tersedia dalam bentuk teks lengkap, serta artikel opini atau non-penelitian dikeluarkan dari proses analisis.

Teks dan temuan dari artikel yang lolos seleksi kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Tahapan analisis data meliputi reduksi data dengan mengelompokkan temuan, penyajian data melalui perbandingan artikel-artikel, serta penarikan kesimpulan berdasarkan tema-tema yang relevan dengan fokus kajian (Fadli, 2021). Untuk menjaga validitas kajian, penelitian ini menggunakan teknik penilaian kualitas (*quality assessment*) artikel berdasarkan relevansi topik, kejelasan metode penelitian, kesesuaian hasil penelitian, dan kredibilitas sumber publikasi. Artikel yang memenuhi kriteria kualitas digunakan sebagai sumber utama dalam proses sintesis data. Prosedur seleksi literatur dalam penelitian ini mengacu pada tahapan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) guna memastikan proses kajian dilakukan secara sistematis dan transparan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelusuran literatur sitematis (*Systematic Literature Review*) mengenai efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar. Temuan-temuan “bersih” yang diperoleh dari berbagai basis data ilmiah disintesis secara kualitatif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi elemen permainan terhadap kemampuan berbahasa dan berpikir kritis siswa.

Guna mempermudah pemahaman dan menjaga kedalaman analisis, bagian ini diorganisasikan ke dalam dua paparan utama, yaitu bagian hasil yang dikelompokkan berdasarkan kategori fokus penelitian, serta bagian pembahasan yang menginterpretasikan makna temuan tersebut secara teoretis. Penyelidikan difokuskan pada bagaimana mekanika permainan (seperti poin, tantangan, dan lencana) berinteraksi dengan psikologi belajar anak usia sekolah dasar dalam lingkungan pengajaran sastra.

### Hasil

Hasil penelusuran literatur menunjukkan bahwa penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar didominasi oleh publikasi pada rentang tahun 2023–2026. Artikel yang dianalisis sebagian besar menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan penelitian pengembangan media pembelajaran. Fokus penelitian umumnya membahas pengaruh elemen gamifikasi terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan literasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Secara umum, hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian mendukung efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran. Elemen permainan seperti poin, level, tantangan, lencana (badge), dan penghargaan (reward) terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat membantu siswa memahami bacaan, meningkatkan penguasaan kosakata, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Meskipun demikian, terdapat pula penelitian yang menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi dipengaruhi oleh desain pembelajaran, karakteristik siswa, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

**Tabel 1. Sintesis Literatur Penelitian Gamifikasi dalam Pembelajaran Literasi Sastra**

Tabel Sintesis Literatur Penelitian Gamifikasi

Penulis	Tahun	Metode	Subjek	Temuan Utama	Kontribusi Penelitian
(Sari et al., 2023)	2023	Eksperimen	Siswa SD	Gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui sistem tantangan dan penghargaan.	Mendukung peningkatan partisipasi aktif siswa.
(Dewi, 2025)	2025	Kuantitatif	Siswa SD	Pembelajaran berbasis permainan interaktif	Mengembangkan literasi digital siswa.

- 1135 *Analisis Sistematis terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Literasi Sastra: Sebuah Studi Literatur – Risa Safitri Rahmadani, Annisa Dzulfia, Febriyanti Nurfaidah, Irma Nurmalasari, Encep Kusumah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12309>

(Yanda, 2026)	2026	Deskriptif	Siswa SD	meningkatkan literasi digital dan motivasi belajar siswa. Gamifikasi meningkatkan keterlibatan aktif, pemahaman bacaan, kosakata, dan kemampuan menulis.	Mendukung pengembangan kemampuan literasi dan berbahasa.
(Sarah, 2025)	2025	<i>Research &amp; Development</i>	Siswa SD	Media Abiqu berbasis gamifikasi memperoleh tingkat kelayakan tinggi dalam pembelajaran cerpen.	Mengembangkan media pembelajaran sastra berbasis gamifikasi.
(Atika & Purbosari, 2026)	2026	Eksperimen	Siswa SD	Gamifikasi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.	Mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis.
Pratama	2024	Eksperimen	Siswa SD	Penggunaan Gimkit tidak menunjukkan perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa.	Menunjukkan variasi efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran.

### **Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa**

Penerapan elemen dalam pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui mekanisme tantangan dan penghargaan yang terstruktur (Sari et al., 2023). Implementasi tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital karena siswa lebih terdorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara mandiri maupun kolaboratif. Dalam pengajaran Bahasa Indonesia, penerapan elemen permainan juga menunjukkan hasil yang menguntungkan. Penelitian (Yanda, 2026) mengungkapkan bahwa penggunaan komponen gamifikasi seperti poin, lencana, tingkat kemajuan, dan misi naratif dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa sepanjang proses pembelajaran. Adapun data spesifik terkait persepsi afektif siswa ditemukan pada salah satu studi eksperimen yang diulas (Dewi, 2025), di mana dalam studi tunggal tersebut dilaporkan sebanyak 87% siswa subjek penelitian menyatakan lebih mudah memahami materi dan 82% siswa mengaku lebih termotivasi ketika aktivitas belajar dikemas dalam bentuk permainan. Siswa pada kelompok eksperimen ini juga memperoleh skor literasi digital yang lebih tinggi dibandingkan kelompok konvensional.

### **Peningkatan Kemampuan Literasi dan Berbahasa**

Selanjutnya, gamifikasi berperan dalam meningkatkan pemahaman terhadap bacaan, penguasaan kosakata, serta kemampuan menulis siswa di tingkat dasar. Temuan (Yanda, 2026) menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu membantu siswa memahami isi teks secara lebih mendalam dan meningkatkan keterampilan berbahasa yang diperlukan dalam kegiatan literasi. Melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam bentuk tantangan dan misi, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam membaca, memahami informasi, serta menyampaikan gagasan melalui tulisan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif ketika diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disertai umpan balik yang bermakna.

### **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi**

Temuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi juga mendukung efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sastra. (Sarah, 2025) melaporkan bahwa media Abiqu berbasis gamifikasi untuk materi cerpen memperoleh tingkat kelayakan yang sangat baik dengan persentase validasi ahli materi sebesar 83%, validasi ahli media sebesar 84%, dan hasil uji coba pengguna mencapai 85%. Media tersebut mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan sistem pencapaian untuk

meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dalam media pembelajaran sastra memperoleh respons positif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### **Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis**

Selain memengaruhi aspek motivasi dan keterampilan berbahasa, gamifikasi juga berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis para siswa. (Atika & Purbosari, 2026) menemukan bahwa pembelajaran yang berbasis gamifikasi dalam literasi digital berdampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga mampu mendukung pengembangan kemampuan kognitif yang penting dalam aktivitas literasi.

### **Variasi Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran**

Walaupun demikian, efektivitas dari gamifikasi tidak selalu menunjukkan hasil yang seragam di setiap kajian. Pratama (2024) menemukan bahwa penggunaan media Gimkit dalam pengajaran Bahasa Indonesia tidak memberikan perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan pengajaran tanpa menggunakan media tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa kesuksesan penerapan gamifikasi dipengaruhi tidak hanya oleh eksistensi elemen permainan, tetapi juga oleh desain siswa, serta kecocokan media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Secara keseluruhan, berbagai studi menunjukkan adanya kecenderungan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan literasi, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, tingkat efektivitasnya dapat bervariasi tergantung pada konteks penerapan, karakteristik siswa, serta desain pembelajaran yang diterapkan. Temuan-temuan ini menjadi landasan untuk memahami bagaimana gamifikasi dapat berkontribusi dalam pembelajaran literasi sastra serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasinya dalam dunia pendidikan.

### **Pembahasan**

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan berbahasa, serta kemampuan berpikir kritis. Temuan ini memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Dalam konteks pendidikan dasar, elemen permainan seperti poin, lencana, level, tantangan, dan penghargaan terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ageng & Legowo, 2022); (Al-dosakee, 2021); (Ishaq et al., 2021). Temuan tersebut sejalan dengan konsep *Self-Determination Theory* (SDT) yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik berkembang ketika kebutuhan psikologis individu berupa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dapat terpenuhi (Krath et al., 2021); (Proulx et al., 2018). Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, kebutuhan tersebut muncul melalui pemberian tantangan bertahap, umpan balik langsung, serta penghargaan simbolik yang mendorong siswa merasa mampu dan memiliki kontrol terhadap proses belajar mereka. Penelitian (Suartika, I., Raini, Y., Al-Hafizh, M. A. A., & Pratama, 2026) juga menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat membangun rasa percaya diri dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan literasi.

Selain meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan literasi dan keterampilan berbahasa siswa. Aktivitas membaca yang dikemas dalam bentuk misi, tantangan, maupun permainan naratif mendorong siswa untuk lebih aktif memahami isi teks, menghubungkan informasi, dan menafsirkan makna bacaan. Temuan ini mendukung penelitian (Yanda, 2026) yang

menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan pemahaman bacaan, penguasaan kosakata, dan kemampuan menulis siswa sekolah dasar. Dalam perspektif *Constructivist Learning Theory*, proses belajar terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan *Game-Based Learning* (GBL) memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengonstruksi pemahaman terhadap unsur intrinsik karya sastra melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran (Mir et al., 2025); (Sudarmana, I. G. A., Sueca, I. N., & Suardana, 2025). Aktivitas seperti identifikasi tokoh, analisis alur, penentuan latar, hingga penafsiran amanat cerita dapat dikembangkan menjadi tantangan berbasis permainan yang menuntut keterlibatan kognitif siswa secara lebih mendalam. Penelitian (Baiti & Nopriansyah, 2025) juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan interaktif mampu membantu siswa memahami struktur bahasa dan meningkatkan kesadaran fonologis secara kontekstual.

Dalam konteks psikologi belajar, keberhasilan gamifikasi juga berkaitan erat dengan konsep *Flow Theory* yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi. Kondisi flow muncul ketika siswa mengalami keseimbangan antara tingkat tantangan dan kemampuan yang dimiliki sehingga mereka dapat fokus secara optimal dalam aktivitas belajar. Penelitian (Oliveira et al., 2021), (Challco et al., 2023), dan (Kinanti et al., 2026) menunjukkan bahwa penggunaan sistem progresi level, tantangan bertahap, dan umpan balik instan dalam gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan. Integrasi elemen narasi, fantasi, dan visual interaktif juga terbukti dapat menurunkan kecemasan belajar siswa dan meningkatkan kenyamanan afektif selama proses pembelajaran berlangsung (Christopoulos, 2023). Hal tersebut relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas visual, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung. Dengan demikian, gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap kebutuhan perkembangan kognitif dan emosional peserta didik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki kontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Temuan (Atika & Purbosari, 2026) memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dalam literasi digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut sejalan dengan konsep *Higher-Order Thinking Skills* (HOTS) yang menekankan kemampuan analisis, evaluasi, dan sintesis informasi dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran sastra, kemampuan berpikir kritis tercermin ketika siswa mampu memahami hubungan antar peristiwa dalam cerita, menginterpretasikan pesan moral, serta mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Melalui mekanika permainan seperti teka-teki naratif, simulasi interaktif, dan tantangan pemecahan masalah, siswa terdorong untuk berpikir lebih mendalam terhadap teks sastra yang dipelajari (Qonita et al., 2026); (Septiana et al., 2024). Penelitian (Akbar, M. R., Syihabuddin, Widayati, U., Irawan, D., 2026) dan (Mir et al., 2025) juga menegaskan bahwa pendekatan konstruktivistik berbasis permainan mampu meningkatkan kreativitas berpikir serta retensi pemahaman literasi jangka panjang karena siswa terlibat langsung dalam proses eksplorasi makna teks.

Di sisi lain, hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi tidak bersifat universal. Penelitian Pratama (2024) menemukan bahwa penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak menunjukkan perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran, kesesuaian elemen permainan dengan tujuan pembelajaran, kesiapan guru, serta karakteristik siswa. Kondisi ini sejalan dengan pandangan (Mogavi et al., 2022) yang menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi yang terlalu berorientasi pada *reward* eksternal berpotensi menimbulkan fenomena *pointsification*, yaitu kondisi ketika siswa lebih berfokus mengejar poin dibanding memahami substansi materi pembelajaran. Penggunaan sistem penghargaan yang tidak proporsional juga dapat menyebabkan siswa belajar

secara terburu-buru hanya untuk memperoleh pencapaian virtual tanpa memahami isi bacaan secara mendalam. Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis gamifikasi masih menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat, kesenjangan infrastruktur teknologi (*digital divide*), serta rendahnya literasi digital pendidik (Baiti & Nopriansyah, 2025); (Sudarmana, I. G. A., Sueca, I. N., & Suardana, 2025). Oleh karena itu, implementasi gamifikasi perlu dirancang secara seimbang agar unsur permainan tetap mendukung tujuan pedagogis dan tidak menggeser fokus utama pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada sintesis berbagai kajian nasional dan internasional yang memperlihatkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan teknologi atau unsur permainan, melainkan oleh integrasi antara desain pedagogis, kebutuhan psikologis siswa, dan tujuan pembelajaran literasi sastra. Dengan menghubungkan *Self-Determination Theory*, *Flow Theory*, *Constructivist Learning Theory*, konsep *Game-Based Learning*, serta *Higher-Order Thinking Skills*, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif apabila dirancang secara terstruktur, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi gamifikasi dalam pembelajaran literasi sastra di sekolah dasar efektif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan literasi, serta keterampilan berpikir kritis. Efektivitas tersebut didukung oleh penggunaan elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, level, tantangan, dan misi naratif, yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Namun, keberhasilan penerapannya dipengaruhi oleh kualitas desain instruksional, karakteristik siswa, kesiapan infrastruktur digital, serta kompetensi pedagogis guru.

Melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), penelitian ini menghasilkan sintesis konseptual yang mengintegrasikan *Self-Determination Theory*, *Flow Theory*, *Constructivist Learning Theory*, dan *Game-Based Learning* sebagai landasan teoretis gamifikasi dalam pembelajaran sastra. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi pemberian penghargaan, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mampu mendorong keterlibatan kognitif dan konstruksi pengetahuan secara aktif apabila dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran.

Secara praktis, guru dan pengembang media pembelajaran perlu menyeimbangkan aspek motivasi ekstrinsik dan intrinsik agar siswa tetap berfokus pada substansi pembelajaran sastra. Selain itu, guru perlu memiliki kompetensi literasi digital dan kemampuan memberikan scaffolding yang tepat selama proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji dampak jangka panjang gamifikasi, mengembangkan model gamifikasi yang inklusif bagi sekolah dengan keterbatasan teknologi, serta merumuskan standar desain instruksional gamifikasi yang sesuai untuk pembelajaran sastra di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Akbar, M. R., Syihabuddin, Widayati, U., Irawan, D., & R. (2026). (2026). Konsep Homo Ludens dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan : Kajian Narrative Literature Review. *Peneroka: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 84–98. <https://doi.org/10.30739/peneroka.v6i1.4554>

- 1139 *Analisis Sistematis terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Literasi Sastra: Sebuah Studi Literatur – Risa Safitri Rahmadani, Annisa Dzulfia, Febriyanti Nurfaidah, Irma Nurmalasari, Encep Kusumah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12309>
- Al-dosakee, K. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559–577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Ansori, R., Sananta, I., & Huda, R. (2025). Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 5(1), 50–66. <https://doi.org/10.69503/2hzm2n20>
- Atika, A. N., & Purbosari, P. M. (2026). The Influence of Digital Literacy-Based Gamification on Elementary School Students' Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 166–177. <https://doi.org/10.22437/gentala.v11i1.53303>
- Baiti, A. N., & Nopriansyah, U. (2025). Eksplorasi Interaksi Anak Usia Dini dengan Aplikasi Pembelajaran Fonik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1547>
- Challco, G. C., Ibert, I., Reis, M., & Isotani, S. (2023). Gamiflow: towards a Flow Theory-Based Gamification Framework for Learning Scenarios. *Springer Nature Link*, 1831, 415–421. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-36336-8\\_65](https://doi.org/10.1007/978-3-031-36336-8_65)
- Christopoulos, A. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*, 3(3), 1223–1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3030089>
- Dewi, A. C. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Sultra Elementary School*, 6(1), 1144–1154. <https://doi.org/10.64690/jses.v6i1.466>
- Dinihari, Y. (2025). *Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi dan Pedagogi Modern*. <https://press.eduped.org/index.php/pedia/article/view/116>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Hafizha & Rakhmania. (2024). Dampak Program Penguatan Literasi pada Hasil Asesmen Kompetensi Minimum di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 171–179. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6907>
- Ishaq, K., Azan, N., Zin, M., Rosdi, F., Ishaq, S., & Abid, A. (2021). Mobile-Assisted and Gamification-Based Language Learning: A Systematic Literature Review. *PeerJ Computer Science*, 7(496), 1–57. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.496>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kinanti, A. D., Sani, N. H., & Wicaksono, D. (2026). Peran Gamification dalam Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh: Suatu Studi Literatur. *Pandita: Interdisciplinary Journal of Public Affairs*, 9(1), 35–58. <https://doi.org/10.11332/ijpa.v9i1.430>
- Krath, J., Schürmann, L., & Korfflesch, H. F. O. Von. (2021). Computers in Human Behavior Revealing the Theoretical Basis of Gamification: A Systematic Review and Analysis of Theory in Research on Gamification, Serious Games and. *Computers in Human Behavior*, 125(July), 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Mir, A. H., Alam, M. N., Modi, A., & Sabo, T. (2025). Constructivist Learning Theory: A Framework for Student-Centered Instruction in The 21st Century Classroom. *International Journal of Educational Review, Law and Social Sciences*, 4(4), 1273–1284. <https://doi.org/10.54443/ijerlas.v5i4.3456>
- Mogavi, R. H., Sar, H. K., Sar, H. K., Sar, H. K., Sar, H. K., & Sar, H. K. (2022). When Gamification Spoils Your Learning: A Qualitative Case Study of Gamification Misuse in a Language-Learning App. In *Proceedings of the Ninth ACM Conference on Learning @ Scale (L@S '22), June 1â•fi3, 2022, New York City, NY, USA* (Vol. 1, Issue 1). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3491140.3528274>

- 1140 *Analisis Sistematis terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Literasi Sastra: Sebuah Studi Literatur – Risa Safitri Rahmadani, Annisa Dzulfia, Febriyanti Nurfaidah, Irma Nurmalasari, Encep Kusumah*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12309>
- Novianti, A. E. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca , Menulis dan Berbicara dalam Literasi Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar melalui Gamifikasi. *Jurnal Syntax Admirition*, 5(2), 612–630. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1043>
- Oliveira, W., Pastushenko, O., Rodrigues, L., Toda, A. M., & Palomino, P. T. (2021). Does Gamification Affect Flow Experience ? A Systematic Literature Review. *ArXiv*, 2883(12), 7–10. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2106.09942>
- Pratama, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gimkit terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Sogaten Kota Madiun (Skripsi Sarjana, Universitas PGRI Madiun). <https://eprint.unipma.ac.id/1199/>
- Proulx, J., Romero, M., & Arnab, S. (2018). Mechanics Under the Perspective of Self-Determination Theory to Foster Motivation in Digital Game Based Learning . *Simulation & Gaming , Learning Mechanics and Game Mechanics Under the Perspective of Self-Determination Theory to Foster Motivation in Digit. ArXiv*, 48(1), 81–97. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1805.08053>
- Putri, S. C., & Nainggolan, N. A. (2025). Kajian Literatur : Efektivitas Cerpen dalam Menumbuhkan Kreativitas Menulis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 243–244. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1696>
- Qonita, N., Gowinda, D., Safitri, L., & Ningrum, A. (2026). *Strategi Gamifikasi Flash Card Adaptif: Kontribusi terhadap SDG 4 dalam Stimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. 7(1), 1472–1481. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2115>
- Sarah, S. (2025). Pengembangan Media Abiqu dengan Gamifikasi pada Materi Cerita. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora ( AJSH )*, 5(1), 891–900. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i1.1162>
- Sari, D. N., Alfian, A. R., & Bisnis, I. (2023). Peran Adaptasi Game ( Gamifikasi ) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital : Systematic Literature Review. *Upgrade: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v>
- Septiana, N., Fadhillah, M. N., & Madura, I. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6, 239–253. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology : An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104(March), 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Suartika, I., Raini, Y., Al-Hafizh, M. A. A., & Pratama, S. (2026). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Karadenan Kaum Kabupaten Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 143–156. <https://doi.org/10.32832/educate.v11i1.22625>
- Sudarmana, I. G. A., Sueca, I. N., & Suardana, I. P. O. (2025). (2025). Penerapan Metode Discovery Learning dengan Model Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di SD Negeri 2 Sumita. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 371–385. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v9i2.4916>
- Yanda, F. (2026). Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–11. <https://publikasi.feliciajurnal.com/index.php/JPGSD/index>