SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 403-409
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23977510

Analisis Penggunaan Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Anak Usia Dini

Septi Setiawati [1]*, Yayan Sudrajat[2]
[1] *Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Terbuka, Palembang, Indonesia*
[2] *Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI.*
Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15437, Banten, Indonesia
Jl. Nangka Raya No. 58C (atau No. 58), Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530, Indonesia
***Email:** 050402525@ecampus.ut.ac.id*

ABSTRACT
This study aims to analyze the use of gamification in improving early childhood learning comprehension. In practice, early childhood education is still dominated by Teacher Centered Learning, which makes children quickly bored, while children are more comfortable with gadgets and games. Gamification offers a solution by embedding game elements such as points, badges, leaderboards, and missions into learning. This research used a qualitative approach with library research adapted from the Systematic Literature Review based on PRISMA 2020 guidelines. The data sources were 10 national journal articles from 2021-2026 on gamification for children aged 0-6 years. Data collection was carried out through documentation and literature selection, while data analysis used descriptive thematic analysis.The findings show that gamification increases motivation and engagement, transforming passive children into active learners who complete challenges. Gamification also accelerates reading and numeracy comprehension because repetition is packaged in fun missions, and it trains critical thinking, computational thinking, and social-emotional skills. The success of gamification is not determined by expensive technology, but by teacher creativity in modifying digital badges into physical star stickers. In conclusion, gamification is an innovative strategy relevant to children's digital world to create active, enjoyable, and meaningful early childhood learning.
Keywords: *Gamification, Early Childhood Education, Learning Comprehension*

PENDAHULUAN

Menurut Deterding et al. (2011) yang dikutip oleh Mubaroh et al. (2025, hlm. 2) dijelaskan bahwa gamifikasi merupakan pemanfaatan berbagai elemen permainan di dalam konteks yang bukan permainan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 sebagaimana dikutip oleh Laru et al. (2026, hlm. 973) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebuah usaha pembinaan yang diarahkan kepada anak mulai dari saat dilahirkan hingga mencapai usia enam tahun.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang diperuntukkan bagi anak dengan rentang usia 0-6 tahun sebagai upaya pembinaan guna mendukung pertumbuhan jasmani serta rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar (menurut Laru et al., 2026). Pada tahap ini anak paling baik belajar melalui aktivitas yang menarik dan eksplorasi

Vol. 4 No. 4, 2026, 403-409
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23977510

yang aktif sebagaimana dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget (menurut Wijayanti et al., 2025).

Realitas di lapangan ternyata menunjukkan adanya kesenjangan. Pengamatan yang dilakukan di PAUD Desa Karanggintung serta TK Tunas Jaya Sungailiat dan TK Bintang Timur Desa Gempollegundi Gudo Jombang menghasilkan temuan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru atau Teacher Centered Learning (TCL) melalui metode ceramah. Dalam pendekatan tersebut guru berperan sebagai pusat kegiatan belajar sedangkan peserta didik lebih banyak berdiam diri sambil mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan temuan Mubaroh et al. (2025) dan Wisnumurti et al. (2023).

Pada masa ketika teknologi digital begitu menguasai kehidupan sehari-hari, anak-anak usia dini kerap tampak lebih betah berinteraksi dengan gadget serta permainan video dibandingkan dengan buku pelajaran yang bersifat tradisional menurut Wijayanti et al. (2025). Gejala seorang anak berusia 5 tahun yang dengan mudah menguasai aplikasi permainan di ponselnya tetapi justru mengalami kesulitan dalam menyusun pola logika sederhana memperlihatkan bahwa pendidikan dini masih belum cukup selaras dengan dunia mereka yang sarat teknologi menurut Stighfarrinata et al. (t.t.). Gamifikasi hadir di titik ini sebagai sebuah solusi yang inovatif. Berbeda dari game-based learning yang menjadikan permainan sebagai sarana utama, gamifikasi hanya menyisipkan struktur permainan seperti tujuan atau mission dan aturan serta umpan balik instan kemudian poin dan lencana lalu tantangan bertingkat serta papan peringkat dan juga kerja sama demi memperkaya aktivitas belajar yang sudah ada menurut Fauziyah et al. (2025) dan Wijayanti et al. (2025).

Penjelasan dari Sebastian Deterding mengenai teori gamifikasi menyatakan bahwa elemen-elemen di dalamnya mampu mendorong peningkatan motivasi intrinsik sehingga sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan Abraham Maslow (Wijayanti et al., 2025; Fauziyah et al., 2025). Penerapan konsep tersebut bukan hanya menarik pada tataran teoretis akan tetapi telah terbukti efektif dalam praktik untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Mubaroh et al., 2025). Berdasarkan 10 file kajian yang ditelaah ditemukan bahwa pendekatan kualitatif dipandang sangat relevan guna memahami fenomena ini secara mendalam. Pendekatan kualitatif deskriptif diterapkan dalam penelitian di Madrasah Ibtidaiyah agar implementasi gamifikasi dapat dipahami secara mendalam melalui observasi partisipatif serta wawancara mendalam dan dokumentasi sebagaimana dijelaskan oleh Luthfi et al. (2025, hlm. 145).

Vol. 4 No. 4, 2026, 403-409
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23977510

Pendekatan tersebut memunculkan tiga tema pokok yang tidak mampu dijabarkan oleh data angka. Tema pertama adalah meningkatnya motivasi serta keterlibatan siswa secara aktif. Tema kedua berupa kreativitas guru ketika merancang gamifikasi yang selaras dengan nilai Islami melalui modifikasi badge menjadi stiker bintang. Tema ketiga ialah keterbatasan sarana yang diatasi dengan metode sederhana tetapi efektif. Menurut Luthfi et al. (2025), ketiga tema itu tidak dapat diungkap oleh angka.

Konsep tersebut tidak sekadar memikat pada tataran teoretis sebab penerapannya terbukti memberi hasil nyata dalam praktik untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan menurut Mubaroh et al. (2025). Berdasarkan sepuluh berkas kajian yang ditelaah ditemukan bahwa pendekatan kualitatif memiliki keterkaitan erat guna menggali fenomena tersebut sampai ke lapisan yang paling dalam. Penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah ini memakai pendekatan kualitatif deskriptif agar implementasi gamifikasi dapat dipahami secara mendalam melalui observasi partisipatif serta wawancara mendalam dan dokumentasi sebagaimana dijelaskan oleh Luthfi et al. (2025, hlm. 145). Pendekatan tersebut memunculkan tiga tema pokok yang tidak mampu dijelaskan oleh data angka. Tema pertama adalah meningkatnya motivasi serta keterlibatan siswa secara aktif. Tema kedua berupa kreativitas guru ketika merancang gamifikasi yang selaras dengan nilai Islami melalui modifikasi badge menjadi stiker bintang. Tema ketiga ialah keterbatasan sarana yang diatasi dengan metode sederhana tetapi efektif menurut Luthfi et al. (2025).

Implementasi Bamboomedia BMGames Apps Pintar Membaca yang terdiri atas 12 level serta media pembelajaran huruf dan angka berbasis Android juga memperlihatkan temuan yang serupa sebagaimana diungkapkan oleh Laru dan kawan-kawan (2026) serta Fandol dan kawan-kawan (2022). Metode desain berbasis UX-Driven Design yang diajukan oleh Bing Ning terdiri atas tiga tingkatan yaitu Tujuan dan Aturan serta Alat [PBL: Point, Badge, Leaderboard] sehingga gamifikasi dapat membantu anak dalam kegiatan membaca hingga mereka mampu membaca dengan baik dan lancar sebab aktivitas membaca yang dilakukan secara berulang-ulang akan berubah menjadi rutinitas yang menyenangkan menurut Fandol et al. (2022, hlm. 192). Tinjauan sistematis yang menggunakan metode SLR dengan pedoman PRISMA 2020 terhadap delapan studi empiris juga mengungkapkan bahwa asesmen berbasis gamifikasi bukan sekadar mengukur kemampuan siswa melainkan mendorong mereka agar terlibat secara aktif dan reflektif sehingga terbentuk pola belajar yang konsisten dan kompetitif secara positif menurut Fauziyah et al. (2025). Wawancara yang

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 403-409
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23977510

dilakukan dengan guru di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 32 Malang menekankan bahwa motivasi intrinsik anak tergolong lebih tinggi sebab sebanyak 80% anak mampu menuntaskan tantangan dalam game tanpa bantuan tambahan serta tampak lebih antusias menurut Stighfarrinata et al. (t.t.) dan Pudiarsini et al. (2024) serta Mukarromah dan Agustina (2021).

METODE

Pendekatan kualitatif diterapkan dalam penelitian ini melalui jenis studi pustaka (library research) yang diadaptasi dari metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020 agar fenomena gamifikasi PAUD dapat dipahami secara mendalam menurut Fauziyah et al. (2025) dan Luthfi et al. (2025). Data sekunder yang dimanfaatkan dalam penelitian ini berbentuk sepuluh artikel jurnal nasional dalam rentang tahun 2021 hingga 2026 yang telah dipilih melalui kriteria inklusi yakni relevan dengan gamifikasi anak usia 0-6 tahun serta full-text dan membahas implementasi atau model gamifikasi. Artikel-artikel tersebut yaitu Fauziyah et al. (2025), Pudiarsini et al. (2024), Laru et al. (2026), Stighfarrinata et al., Fandol et al. (2022), Mukarromah & Agustina (2021), Wijayanti et al. (2025), Mubaroh et al. (2025), Wisnumurti et al. (2023), dan Luthfi et al. (2025).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dokumentasi yang mencakup tiga tahapan yaitu (1) penelusuran literatur pada Google Scholar dan Sinta menggunakan kata kunci "gamifikasi PAUD" (2) pemilihan 10 jurnal melalui tahapan PRISMA yang terdiri atas identifikasi lalu skrining kemudian kelayakan serta inklusi dan (3) pembacaan secara mendalam guna memperoleh 2 kutipan langsung dan 10 kutipan tidak langsung yang berkaitan dengan teori Deterding dan Piaget serta Maslow dan UX-Driven Design Bing Ning menurut Fandol et al. (2022). Analisis data dilakukan melalui pendekatan tematik deskriptif yang mencakup beberapa tahap yakni reduksi data dengan memilih pokok bahasan lalu penyajian data dalam bentuk narasi sistematis yang dilengkapi sitasi APA 7 serta penarikan kesimpulan yang didasarkan pada sintesis temuan dari implementasi BMGames menurut Laru et al. (2026) dan TK Tunas Jaya menurut Mubaroh et al. (2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menurut Fauziyah et al. (2025) dan Luthfi et al. (2025) ditemukan bahwa elemen PBL yang terdiri dari Point dan Badge serta Leaderboard mampu membuat anak

Vol. 4 No. 4, 2026, 403-409
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23977510

yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran Teacher Centered Learning menjadi aktif dalam bertanya dan menyelesaikan misi. Observasi yang dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 32 Malang menunjukkan bahwa 80% anak berhasil menyelesaikan tantangan tanpa bantuan menurut Stighfarrinata et al. (t.t.) dan Wijayanti et al. (2025). Laru et al. Menurut Bamboomedia BMGames (2026) yang menyediakan 12 level membaca dan Wisnumurti et al. (2023) lewat aplikasi huruf-angka berbasis Android terbukti bahwa pengulangan yang dikemas dalam misi permainan mampu mengubah rutinitas membosankan menjadi menyenangkan hingga anak lebih cepat lancar membaca permulaan. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Fandol et al. (2022) melalui model UX-Driven Design yang merekonstruksi pengalaman emosional anak. Pudiarsini et al.

Menurut temuan tahun 2024, kemampuan bernalar kritis anak usia 5-6 tahun dipengaruhi oleh gamifikasi yang disesuaikan dengan gaya kognitif mereka sedangkan Wijayanti et al. (2025) melaporkan bahwa keterampilan berpikir komputasional meningkat melalui pola misi bertingkat. Mukarromah & Agustina (2021) turut menegaskan bahwa gamifikasi berbasis aplikasi dapat melatih perkembangan sosial-emosional sebab di dalamnya terdapat elemen kerjasama. Mubaroh et al. (2025) di TK Tunas Jaya menemukan kenyataan bahwa tidak seluruh siswa memiliki perangkat Android. Modifikasi lencana digital menjadi stiker bintang fisik dilakukan oleh guru sebagai solusi serta poin tambahan diberikan kepada siswa yang membantu teman menurut Luthfi et al. (2025). Hal tersebut memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak selalu memerlukan biaya besar.

Pembahasan

Temuan pertama ini memperkuat teori gamifikasi dari Deterding et al. (2011) sebagaimana dikutip oleh Mubaroh et al. (2025) yang menyatakan bahwa penerapan elemen game dalam konteks non-game memang dimaksudkan untuk mendorong motivasi intrinsik. Teori motivasi Maslow juga mendukung hal tersebut di mana pemberian penghargaan berupa poin dan lencana dapat memenuhi kebutuhan akan penghargaan menurut Wijayanti et al. (2025). Apabila dalam pembelajaran konvensional anak menjadi cepat bosan sebab hanya mendengarkan menurut Hutabri et al. (2019) maka melalui gamifikasi peran anak diubah dari pendengar pasif menjadi pemain aktif. Temuan kedua tersebut memperkuat teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini memperoleh pembelajaran terbaik melalui aktivitas menarik serta eksplorasi aktif menurut Wijayanti et al. (2025).

SINAU: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
Vol. 4 No. 4, 2026, 403-409
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23977510

Desain UX-Driven Design yang dikembangkan oleh Bing Ning serta mencakup Tujuan dan Aturan juga Alat terbukti sanggup merekonstruksi kebutuhan aktual anak sehingga materi membaca yang diulang-ulang tidak dirasakan sebagai beban (Fandol et al., 2022). Temuan ketiga memperlihatkan bahwa gamifikasi tidak hanya ditujukan untuk kesenangan melainkan juga demi capaian kognitif tingkat tinggi. Hasil SLR PRISMA 2020 dalam kajian Fauziyah et al. Menurut Luthfi dan kawan-kawan (2025), sebuah analisis terhadap 8 studi empiris mengungkap bahwa asesmen berbasis gamifikasi mampu mendorong belajar reflektif serta meningkatkan harga diri. Hal ini menjawab keraguan yang menyatakan bahwa bermain game hanya membuang waktu. Temuan keempat pun menjadi catatan penting. Keberhasilan gamifikasi tidak ditentukan oleh kecanggihan teknologi melainkan oleh kreativitas guru dalam mendesain aturan yang sesuai dengan konteks lokal dan nilai Islami. Inovasi berupa stiker bintang pun muncul akibat adanya keterbatasan sarana dan hal tersebut pada dasarnya memiliki makna yang serupa dengan badge digital.

SIMPULAN

Penerapan gamifikasi terbukti efektif untuk memperdalam pemahaman belajar anak usia dini. Pembelajaran yang tadinya pasif dan berpusat pada guru dapat diubah oleh gamifikasi menjadi pembelajaran aktif serta menyenangkan lewat pemberian poin dan lencana hingga papan peringkat. Motivasi dan keterlibatan anak meningkat berkat gamifikasi yang sekaligus mempermudah pemahaman konsep dasar membaca dan berhitung sebab materi yang diulang-ulang dikemas dalam bentuk misi permainan yang menarik. Pengembangan keterampilan berpikir kritis serta berpikir komputasional dan kemampuan sosial-emosional anak juga turut diperoleh melalui kerja sama yang terjalin dalam permainan. Kreativitas guru dalam memodifikasi media pembelajaran sesuai kondisi dan konteks lokal menjadi penentu keberhasilan gamifikasi dan bukan ketergantungan pada teknologi mahal. Gamifikasi merupakan solusi inovatif yang selaras dengan dunia digital anak sehingga pembelajaran anak usia dini dapat tercipta secara aktif serta menyenangkan dan juga bermakna.

REFERENSI

Fandol, Z. W., Khanifudin, A., Umam, S. N., & Setiawan, R. A. (2022). Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran membaca anak usia dini berbasis ux-driven design. Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 191-196.

Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. A. (2025). Transformasi pembelajaran dengan gamifikasi strategi untuk meningkatkan motivasi

Vol. 4 No. 4, 2026, 403-409
E-ISSN 2964-5824
https://instructionaljournal.com/index.php/sinau/
https://doi.org/10.5281/zenodo.23977510

belajar siswa. Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora, 12(1), 15-25.

Laru, F. Y. E., Weking, A. N., & Ishak, M. I. (2026). Perancangan aplikasi pembelajaran membaca permulaan anak usia dini menggunakan gamification berbasis media animasi bergambar. Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 8(4), 972-984.

Luthfi, G. A., Kustandi, C., & Kusumawardani, D. (2025). Gamifikasi dan pembelajaran kontekstual untuk perkembangan sosial anak usia dini. Proceeding of Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 3(1), 145-155.

Mubaroh, S., Fujiyanti, L., Al Giffhary, M. R., & Meika, Z. (2025). Implementasi rancangan digital gamifikasi dalam pembelajaran di TK Tunas Jaya Sungailiat. Jurnal Pengabdian Masyarakat-Teknologi Digital Indonesia, 4(1), 65-72.

Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi berbasis aplikasi dan pembelajaran anak usia dini. Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini, 18(1), 18-27.

Pudiarsini, N. L., Aditya, A. P., & Astawan, I. G. (2024). Model pembelajaran gamification dan gaya kognitif terhadap bernalar kritis anak usia 5-6 tahun. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora, 8(3), 372-381.

Stighfarrinata, R., Kurnia, S., & Afrizal, A. L. K. (t.t.). Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Wijayanti, A., Hamidah, S., & Yayuk, E. (2025). Implementasi gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam mengembangkan keterampilan berpikir komputasional pada anak usia dini. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(04), 242-251.

Wisnumurti, A. S., Mahendra, C., & Yani, R. (2023). Penerapan gamifikasi pada pembelajaran huruf dan angka untuk anak usia dini berbasis Android. Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika, 2(1), 20-30.