



<http://ijec.ejournal.id>

INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING

ISSN 2541-2779 (print) || ISSN 2541-2787 (online)

UNIVERSITAS MATHLA'UL ANWAR BANTEN



Research Based Article

Layanan Bimbingan dan Konseling Berbasis Gamifikasi: Studi Literatur

Agung Nugroho¹, Retno Tri Hariastuti², Elisabeth Christiana³, Bahkrudin All Habsy⁴

¹⁻⁴ Universitas Negeri Surabaya

Article History

Received: 19.04.2025
Received in revised form:
20.05.2025
Accepted: 26.05.2025
Available online: 31.07.2025

ABSTRACT

GAMIFICATION-BASED GUIDANCE AND COUNSELING SERVICES: A LITERATURE REVIEW. Gamification is the application of elements of gaming into non-gaming situations with the aim of increasing individual participation and motivation. In the context of guidance and counseling, gamification can be used as an innovative approach to improve the quality of services, both in individual and group counseling, and in guidance programs. The purpose of this study is to 1) explore the role of gamification in guidance and counseling services, and 2) examine how its application can increase student involvement in participating in BK services. This study uses a qualitative method by analyzing various literature such as scientific articles and research results. The findings show that the use of gamification elements such as points, badges, leaderboards, and game-based challenges is able to drive student motivation and participation in BK services. In addition, this approach also supports the development of social skills, emotional management, and independence in solving problems. Therefore, gamification has great potential as an innovative method in increasing the effectiveness and attractiveness of guidance and counseling services for students.

KEYWORDS: Guidance, counseling, gamification.

DOI: 10.30653/001.202592.490



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2025. Agung Nugroho, Retno Tri Hariastuti, Elisabeth Christiana, Bahkrudin All Habsy.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mempunyai kontribusi penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi tantangan dimasa yang akan datang. Dalam prosesnya peserta didik tidak harus selalu menguasai materi akademik, melainkan harus juga untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam belajar baik di sekolah maupun diluar sekolah, kenyataan dilapangan menunjukkan masih banyak peserta didik yang mengalami penurunan motivasi dalam belajar yang berdampak pada prestasi peserta didik dan kontribusinya dalam pembelajaran.

¹ Corresponding author's address: Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Surabaya; Jl. Lidah Wetan Kec. Lakarsantri, Surabaya. Email: 24011355030@mhs.unesa.ac.id

Bimbingan dan konseling merupakan layanan yang bertujuan untuk membantu individu memahami dan mengembangkan potensi dirinya serta mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi. Dalam era abad ke-21, tantangan yang dihadapi dalam layanan bimbingan dan konseling semakin kompleks seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan sosial. Peserta didik saat ini dituntut untuk memiliki empat kompetensi utama, yaitu keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, serta kolaborasi (Trilling & Fadel, 2009). Namun, rendahnya keterlibatan peserta didik dalam sesi BK masih menjadi kendala utama (Gibson & Mitchell, 2016). Alam realitas pendidikan saat ini, masih banyak dijumpai penerapan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada menurunnya motivasi belajar peserta didik (Badryatusyahryah et al., 2022). Padahal, motivasi merupakan komponen kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Fitriani et al., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih inovatif untuk mendorong peningkatan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah gamifikasi, yakni integrasi elemen-elemen permainan seperti poin, lencana (*badge*), dan papan peringkat (*leaderboard*) ke dalam kegiatan belajar guna menciptakan suasana yang lebih interaktif, menantang, dan memotivasi peserta didik (Prabayun et al., 2016).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, integrasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan, menjadi suatu keniscayaan (Saman, 2022). Peningkatan pemahaman mengenai pentingnya motivasi dan keterlibatan siswa turut mendorong meningkatnya perhatian terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Era Industri 4.0 ditandai oleh transformasi digital di berbagai bidang, termasuk pendidikan, yang mempengaruhi kurikulum, peran pendidik, serta pola belajar peserta didik (Shandilia et al., 2024). Gamifikasi dalam konteks pendidikan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif (Fadilla & Nurfadhilah, 2022). Gagasan utama dari gamifikasi berangkat dari kenyataan bahwa pendekatan tradisional seringkali kurang mampu menarik minat siswa (Marisa et al., 2022). Gamifikasi sendiri didefinisikan sebagai penerapan prinsip-prinsip permainan dalam konteks non-permainan, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi individu. Dalam bidang Bimbingan dan Konseling, gamifikasi dapat dioptimalkan untuk memberikan layanan yang lebih menarik, interaktif, dan menyentuh aspek emosional peserta didik. Penerapan gamifikasi terbukti dapat mendorong partisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok (Astuti, 2023). Dengan mengusung konsep pembelajaran yang menyenangkan, gamifikasi membantu siswa merasa lebih antusias dan terhindar dari kejenuhan dalam proses belajar (Rahardja et al., 2018). Elemen-elemen seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan berbasis permainan telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan psikologi (Hamari et al., 2014). Elemen-elemen permainan ini dikembangkan dalam kerangka ilmu gamifikasi, yang kemudian diterapkan di berbagai bidang dengan tujuan menciptakan mekanisme sistem yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna secara signifikan (Marisa et al., 2022). Gamifikasi dalam BK juga dapat dikaitkan dengan model layanan yang ada, seperti layanan responsif, perencanaan individual, serta dukungan sistem (Gysbers & Henderson, 2012). Penggunaan gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik merupakan inovasi penting dalam pengembangan proses pembelajaran (Meyhart Bangkit Sitorus, 2016).

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam artikel ini meliputi bagaimana penerapan konsep gamifikasi dapat diterapkan dalam layanan bimbingan dan konseling, apa manfaat gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta layanan BK, serta apa saja tantangan dalam penerapan gamifikasi dalam BK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep gamifikasi dan penerapannya dalam layanan BK, mengidentifikasi manfaat penerapan gamifikasi dalam meningkatkan efektivitas layanan BK, serta mengkaji tantangan dan solusi dalam implementasi gamifikasi dalam layanan bimbingan dan konseling. Penggunaan game edukatif dalam proses pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti materi yang disampaikan. Rasa ingin tahu yang muncul sebagai respons terhadap metode pembelajaran ini berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar, karena ketertarikan terhadap materi merupakan indikator utama efektivitas pembelajaran (Shaliha & Fakhzikril, 2022). Selain itu, penelitian ini juga mempunyai urgensi dimana zaman sekarang peserta didik sangat membutuhkan model bimbingan dan konseling yang terbaru inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 dan gamifikasi menawarkan pendekatan kreatif yang dapat menjawab tantangan itu. Untuk mendorong terciptanya peserta didik yang aktif dan kreatif, peran utama terletak pada pendidik dalam membangun suasana kelas yang dinamis dan kondusif bagi partisipasi aktif siswa (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Siswa SMA memiliki beragam karakteristik dalam cara mereka belajar. Beberapa siswa lebih cepat menangkap informasi melalui media visual seperti gambar dan ilustrasi, sementara yang lain lebih suka belajar melalui kegiatan mendengarkan atau diskusi (Nurhikmah et al., 2023). Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran seperti gamifikasi bisa menjadi solusi yang tepat untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar tersebut. Salah satu gaya belajar yang umum di kalangan siswa SMA adalah gaya belajar visual, yaitu siswa yang lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual seperti grafik dan ilustrasi. Dalam pendekatan gamifikasi, tantangan dan misi pembelajaran disajikan dalam bentuk visual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dengan demikian, gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan sosial siswa (Nurhikmah et al., 2023). Dalam era digital, peserta didik lebih tertarik pada pendekatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Gamifikasi dalam BK berpotensi menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan peserta layanan. Isu utama yang dikaji dalam artikel ini adalah efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Peluang yang dihadirkan oleh gamifikasi dalam BK adalah peningkatan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan inovatif. Namun, penelitian ini memiliki batasan dalam cakupan analisis, yakni hanya meninjau penerapan gamifikasi dalam setting pendidikan formal dan tidak mencakup aspek terapi klinis.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, baik dalam konteks pembelajaran formal maupun dalam layanan bimbingan dan konseling. Salah satu temuan yang relevan dikemukakan oleh Shalihah (2022), yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan strategi untuk memotivasi peserta didik melalui pemberian penghargaan atas pencapaian tertentu, khususnya setelah berhasil menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga proses pembelajaran selanjutnya dapat berlangsung lebih optimal. Dalam hal ini, motivasi merupakan faktor krusial yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut (Fadilla & Nurfadhilah, 2022)

penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Terlebih dalam konteks pembelajaran jarak jauh, gamifikasi dinilai sebagai pendekatan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam penerapannya, gamifikasi mendorong peserta didik untuk lebih aktif karena penyampaian materi dilakukan secara interaktif dan menantang. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, dengan tetap memperhatikan keberhasilan dalam membangun motivasi intrinsik pada setiap individu peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif literatur *review*. Metode yang digunakan dalam studi literatur ini adalah analisis kualitatif terhadap berbagai sumber literatur yang relevan. Sumber-sumber yang digunakan mencakup artikel jurnal, tesis, dan laporan penelitian yang membahas tentang gamifikasi. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi mendalam dari berbagai penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik gamifikasi.

Proses pencarian data dapat dilakukan secara sistematis melalui beberapa basis data ilmiah seperti *Google Scholar*, *Scopus*, *Garuda* (garba Rujukan Digital). Pemilihan sumber data ini berkaitan dengan kekinian jurnal publikasi yang ada.

Adapun artikel yang dianalisa merupakan terbitan dari tahun 2015 sampai dengan tahun 2025. Berikut artikel yang relevan :

Tabel 1. *Data Literatur*

No	Text Data	Data Code	Data Code Informasi
1	Bimbingan dan konseling	DT//PPPBK/ULF/2022	Text data Pelatihan Penyusunan Program Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Layanan Bimbingan dan Konseling. Ulfa 2022
		DT/ MBKS/ EV/2020	Text data Manfaat Bimbingan dan Konseling Bagi Siswa. Evi 2020
		DT/ BKI/HN/2021	Text data Bimbingan Konseling dan Implementasinya (masalah dalam praktek bimbingan dan konseling di era digital dan bagaimana mengatasinya?) Herman Nirwana, 2021
2	Gamifikasi	DT/ PGBP/ FBR/2021	Text data Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. Febriansyah 2021
		DT/ ESETGTL/ALX/2019	Text data <i>Enhancing Student Engagement Through Gameful Teaching and Learning. February</i> . Alexander 2019
		DT/ PGPP/ HJ/2016	Text data Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Heni Jusuf 2016
		DT/GKP/MR/2022	Text data Gamifikasi (<i>gamification</i>) konsep dan penerapan. Marisa 2022
		DT/ DPG/BR/2024	Text data Dampak Penerapan <i>Gamification</i> dalam Menstimulasi Semangat dan Partisipasi Peserta Bimbingan dan Konseling Islam

Berlian 2024	
DT/PMGLBK/MR/2022	Text data Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling
DT/GMMPG/MBS/2016	Text data Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan
DT/GMMPG/MFBM/2024	Text data Analisis Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Program Bimbingan Karir
DT/GMMBSPJJ/PDN/2022	Text data Penerapan Gamification untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh
DT/AGBMLD/SA/2023	Text data Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review
DT/MGSMP/AP/2016	Text data Model Gamifikasi untuk Sistem Manajemen Pembelajaran
DT/PGIDU/RU/2018	Text data Pengaruh Gamifikasi pada IDU (Ilearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah merupakan institusi yang berperan sebagai tempat pembelajaran sekaligus wadah untuk membentuk karakter siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota dari masyarakat (Evi, 2020). Selain menyampaikan materi pelajaran, guru juga memberikan layanan bimbingan dan konseling yang bertujuan membantu siswa dalam menggali serta mengembangkan potensi dan karakter yang dimilikinya. Dalam konteks pendidikan, bimbingan dan konseling memiliki peranan yang sangat penting. Bimbingan merupakan proses pemberian dukungan oleh seorang profesional kepada individu atau kelompok untuk membantu mereka mengatasi berbagai masalah atau mencapai tujuan tertentu, agar mereka mampu memahami diri, mengenal lingkungannya, serta merancang masa depannya secara lebih baik. Bimbingan juga bertujuan membantu individu dalam menghadapi berbagai persoalan yang dialaminya. Sementara itu, konseling adalah interaksi antara konselor dan klien yang bertujuan untuk membantu klien dalam mengatasi permasalahan yang dihadapinya. Menurut (Evi, 2020), bimbingan dan konseling adalah layanan yang diberikan oleh konselor kepada peserta didik agar mereka mampu mengenali diri sendiri, membuat keputusan secara tepat, memahami potensi yang ada dalam dirinya, serta bertanggung jawab atas keputusan yang diambil. Tujuan utama layanan ini adalah mendukung siswa dalam mencapai tugas-tugas perkembangannya, baik dalam aspek akademik, sosial, pembelajaran, maupun karier. Keberhasilan proses pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh keberadaan layanan Bimbingan dan Konseling, karena BK berfungsi untuk membantu siswa mengoptimalkan potensi dirinya dan memfasilitasi pencapaian tugas-tugas perkembangan mereka (Evi, 2020).

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru diharapkan mampu bersikap adaptif, kreatif, inovatif, dan berpikir kritis dalam menjalankan proses pembelajaran. Adaptif berarti mampu menyesuaikan diri dengan kondisi dan kebutuhan

zaman. Perubahan dalam dunia pendidikan terjadi sangat cepat mengikuti perkembangan teknologi, baik dari sisi alat dan media pembelajaran, materi ajar, maupun kompetensi yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Perubahan ini juga sering dikaitkan dengan pergeseran generasi, yang membawa perubahan dalam pendekatan dan strategi pendidikan. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan gamifikasi. Gamifikasi, bersama dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), menjadi strategi yang banyak digunakan dalam pembelajaran abad ke-21. Inovasi ini telah merambah ke dunia pendidikan (Domínguez et al., 2013), dan diterapkan dalam berbagai konteks dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Febriansah et al., 2021).

Gamifikasi mencakup berbagai elemen seperti poin, level, hadiah, papan peringkat, narasi, dan lencana, yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksperimen dengan aturan, emosi, dan peran sosial mereka (Febriansah et al., 2021). Gamifikasi menjadi topik yang semakin populer karena terbukti dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta membentuk pola perilaku positif dalam penggunaan layanan (Febriansah et al., 2021). (Alexander et al., 2019), gamifikasi adalah penerapan elemen desain permainan dalam aktivitas yang bukan permainan, seperti dalam pembelajaran. Elemen-elemen tersebut mencakup poin, level, penghargaan, papan peringkat, narasi, dan lencana. Karakteristik lain dari gamifikasi yang mendukung proses belajar adalah keberadaan tantangan, yang menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan dan menarik.

Gamifikasi telah terbukti sebagai metode yang efektif dalam menstimulasi semangat peserta pendidikan selama sesi bimbingan konseling Islam. Penerapan elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, lencana, dan tantangan yang menarik berperan penting dalam mendorong peserta pendidikan untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan. Elemen-elemen ini tidak hanya memberikan penghargaan kepada peserta pendidikan atas keterlibatan mereka, tetapi juga menciptakan suasana kompetisi yang sehat, yang dapat menstimulasi semangat intrinsik mereka. Gamifikasi juga dapat memberikan warna baru pada proses pembelajaran karena proses pembelajaran menjadi tidak monoton.

Hal ini sejalan dengan artikel sebelumnya (Nurjannah et al., 2021) menjelaskan Terdapat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pemberian gamifikasi sehingga dapat disimpulkan bahwa pemberian gamifikasi efektif dalam pembelajaran. Menurut (Partisipasi et al., 2024) Gamification telah terbukti sebagai metode yang efektif dalam menstimulasi semangat peserta pendidikan selama sesi bimbingan konseling Islam. Penerapan elemen-elemen permainan seperti pemberian poin, lencana, dan tantangan yang menarik berperan penting dalam mendorong peserta pendidikan untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan bimbingan. Elemen-elemen ini tidak hanya memberikan penghargaan kepada peserta pendidikan atas keterlibatan mereka, tetapi juga menciptakan suasana kompetisi yang sehat, yang dapat menstimulasi semangat intrinsik mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Permata & Kristanto, 2020) menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan strategi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, gamifikasi berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai mekanisme seperti pemberian poin, level, tantangan, penghargaan, serta sistem umpan balik yang lebih dinamis. Penerapan gamifikasi dalam bimbingan dan konseling dapat membantu konselor dalam

menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, mengurangi rasa canggung atau ketakutan dalam sesi bimbingan dan konseling, serta memberikan pengalaman yang lebih personal bagi siswa. Penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran diharapkan mampu mendorong motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Ariani, 2020). Gamifikasi dinilai memiliki potensi dalam meningkatkan semangat belajar, keterlibatan, serta membangun interaksi sosial positif di antara peserta didik (Sheng Mei & Surat, 2021). Lebih lanjut, pendekatan ini dapat diintegrasikan dengan berbagai layanan dalam bimbingan dan konseling guna meningkatkan efektivitas pencapaian hasil belajar. Melalui metode ini, suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan dapat tercipta. Sebagai contoh, dalam konteks kelompok, siswa bisa saling mendukung sekaligus berkompetisi secara positif melalui fitur-fitur gamifikasi seperti pemberian poin dan sistem penghargaan.

Pendekatan gamifikasi dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah semakin dianggap relevan untuk menghadapi dinamika peserta didik di era digital ini. Hasil penelusuran literatur menunjukkan bahwa penerapan unsur-unsur permainan seperti sistem poin, tantangan, level, serta penghargaan, dapat menumbuhkan keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses layanan, terutama layanan bimbingan klasikal. Misalnya, penelitian oleh Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam program bimbingan karier. Penggunaan elemen-elemen seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan tantangan mingguan terbukti mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Siswa merasa lebih termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas bimbingan karier karena adanya insentif berupa poin tambahan yang dapat diperoleh dari keterlibatan mereka.

Temuan serupa juga disampaikan oleh Nurfadhilah (2022), yang mengungkapkan bahwa dalam penerapan gamifikasi, peserta didik dituntut untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung karena materi disajikan secara interaktif. Pendekatan ini dinilai tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh, dengan tetap menjaga motivasi belajar setiap individu. Sementara itu, (Sari, et al., 2023) menekankan bahwa pemanfaatan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran juga berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek motivasional, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Lebih lanjut, Prambayun (2016) menjelaskan bahwa model gamifikasi dalam sistem manajemen pembelajaran merupakan respons terhadap tantangan dalam pembelajaran daring (*e-learning*), khususnya dalam menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan secara digital.

Tidak hanya terbatas pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, penerapan gamifikasi juga relevan dalam dunia pendidikan tinggi. Rahardja (2018) menemukan bahwa implementasi gamifikasi melalui platform *iDu (iLearning Education)* dapat secara optimal meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti perkuliahan serta lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen, karena suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Meskipun gamifikasi menawarkan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, Shalihah (2022) menekankan pentingnya peran pendidik dalam merancang materi ajar yang menyerupai permainan. Pendidik diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga kontekstual, dengan cara mengintegrasikan elemen-elemen dari kehidupan nyata ke dalam dunia digital. Hal ini dapat dilakukan dengan memasukkan pengalaman atau situasi yang relevan dengan

kehidupan sehari-hari peserta didik ke dalam skenario game yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam proses desain tersebut, penting juga untuk mempertimbangkan efisiensi biaya, agar tidak menimbulkan beban finansial yang berlebihan. Selain itu, bagi peserta didik, gamifikasi diharapkan dapat menumbuhkan semangat untuk terus menjadi “pemenang” dalam setiap tantangan pembelajaran yang diberikan. Siswa diharapkan mampu menghadapi setiap tugas dengan percaya diri tanpa rasa takut atau ragu. Namun demikian, penting pula untuk menanamkan nilai-nilai etika dalam proses ini. Setiap aturan yang telah ditetapkan harus tetap dipatuhi, dan sikap kejujuran serta sportivitas harus dijunjung tinggi, agar proses belajar tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik secara moral dan karakter.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam mendukung keberhasilan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, namun efektivitasnya sangat bergantung pada desain, implementasi, serta kesiapan/kompetensi guru BK dalam menyesuaikan metode dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah beberapa sumber literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Melalui penerapan elemen-elemen permainan seperti sistem poin, jenjang level, serta penghargaan, layanan BK dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu membangun partisipasi aktif peserta didik. Strategi ini dinilai efektif membantu guru BK dalam menumbuhkan motivasi serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses layanan. Meski demikian, efektivitas gamifikasi sangat ditentukan oleh kemampuan guru BK dalam mendesain layanan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Oleh sebab itu, penguatan kompetensi profesional guru BK dalam merancang layanan berbasis gamifikasi menjadi hal yang krusial untuk keberhasilan implementasinya.

REFERENSI

- Alexander, J. A., Tech, T., Cruz, L. E., State, P., Torrence, M. L., State, M., & College, C. (2019). *Gold Star : Enhancing Student Engagement Through Gameful Teaching and Learning*. February.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Astuti, I. (2023). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran Kimia di SMA Santo Paulus Pontianak*. 7(1), 58–63.
- Badryatusyahryah, B., Winarsih, M., Kustandi, C., Putro, P. A., & Pendidikan, J. T. (2022). Implementation of Gamification in Physics Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 283–301. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw>
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers and Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Evi, T. (2020). Manfaat Bimbingan Dan Konseling Bagi Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 72–75. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.589>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>

- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2021). Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Fitriani, W., Batusangkar, M. Y., Info, S., Motivation, S., & Guidance, C. (2024). *ANALISIS PERAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN*. 9(3), 471–476.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2022). *JOINTECS*. 3(28), 219–228.
- Meyhart Bangkit Sitorus. (2016). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi. *Studi Literatur*, 1–10.
- Nurhikmah, H., Aswan, D., Bena, B. A. N., Ramli, A. M., & Kunci, K. (2023). *Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas*. 6, 146–155.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Partisipasi, D. A. N., Bimbingan, P., & Islam, K. (2024). *Jurnal Psikologi, Filsafat dan Saintek*. 8762, 13–21.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Prambayun, A., Suyanto, M., & Sunyoto, A. (2016). *Model gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran*. 6–7.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120–124. <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>
- Saman. (2022). PKM Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi MGBK. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 293–300. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/1849%0Ahttps://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/download/1849/657>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79–86. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Shandilia, C., Ambawani, L., Meista, T., Kusuma, M., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 636–644.
- Sheng Mei, A. P., & Surat, S. (2021). Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(12), 125–136. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1208>