

Gamifikasi dalam Desain Pembelajaran BIPA: Analisis Literatur terhadap Integrasi Empat Keterampilan Berbahasa

Claudia Ratna Ningsih¹ Samuel Simamora² Yasinta Theresya Claudia Malau³ Safinatul Hasanah Harahap⁴

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3,4}

Email: claudiaratna.2233111027@mhs.unimed.ac.id¹ samuelsimamora2311@gmail.com² yasintatcmalau@gmail.com³ finahrp@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini mengkaji integrasi gamifikasi dalam desain pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA), khususnya dalam kaitannya dengan pengembangan empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan menggunakan metode studi literatur sistematis, penelitian ini menganalisis berbagai kajian yang telah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah bereputasi selama satu dekade terakhir. Temuan menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, level, lencana, papan peringkat, dan umpan balik instan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar bahasa pada penutur asing. Gamifikasi mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara terintegrasi melalui kuis interaktif (menyimak dan membaca), aktivitas berbasis misi (berbicara dan menulis), serta platform digital seperti Duolingo, Quizizz, dan Kahoot!. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa efektivitas gamifikasi sangat ditentukan oleh desain pedagogis yang mendasarinya, bukan semata-mata pada penggunaan teknologinya. Hasil kajian ini memberikan kontribusi konseptual bagi perancangan pembelajaran BIPA yang pedagogis, integratif, dan adaptif terhadap kebutuhan pelajar asing.

Kata Kunci: Gamifikasi; BIPA; Keterampilan Berbahasa; Desain Pembelajaran; Pembelajaran Digital



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia semakin menunjukkan eksistensinya dalam ranah internasional, baik sebagai bahasa komunikasi kawasan maupun sebagai sarana diplomasi budaya. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat pembelajar asing terhadap program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Pembelajaran BIPA tidak hanya berorientasi pada penguasaan struktur bahasa, tetapi juga pada kompetensi komunikatif dan pemahaman konteks budaya Indonesia (Kurniawati & Nurlina, 2024). Oleh karena itu, desain pembelajaran BIPA dituntut mampu mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu dan kontekstual. Perkembangan teknologi digital turut memengaruhi transformasi strategi pembelajaran BIPA. Pemanfaatan aplikasi dan platform digital dinilai mampu meningkatkan fleksibilitas, aksesibilitas, serta motivasi belajar pembelajar (Zira et al., 2024). Selain itu, integrasi media digital memungkinkan variasi aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Namun demikian, efektivitas penggunaan teknologi sangat bergantung pada desain pedagogis yang mendasarinya, bukan sekadar pada penggunaan medianya. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pembelajaran berbasis digital adalah gamifikasi. Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi (Deterding et al., 2011). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi memanfaatkan elemen seperti poin, level, tantangan, umpan balik instan, dan penghargaan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik (Kapp, 2012). Pendekatan ini diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan motivasional.

Dalam pembelajaran bahasa, gamifikasi berpotensi mendukung pengembangan empat keterampilan berbahasa secara terintegrasi. Elemen tantangan dan sistem progres dapat digunakan untuk melatih keterampilan membaca dan menyimak melalui kuis interaktif, sementara aktivitas berbasis misi (*mission-based learning*) dapat memfasilitasi praktik berbicara dan menulis secara komunikatif. Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan media digital dalam BIPA (Kurniawati & Nurlina, 2024; Zira et al., 2024), kajian yang secara khusus menganalisis gamifikasi dalam desain pembelajaran BIPA dan keterkaitannya dengan integrasi empat keterampilan berbahasa masih terbatas. Berdasarkan celah penelitian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis temuan-temuan penelitian terdahulu mengenai penerapan gamifikasi dalam desain pembelajaran BIPA, khususnya dalam konteks integrasi empat keterampilan berbahasa. Melalui kajian literatur, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dalam merumuskan desain pembelajaran BIPA berbasis gamifikasi yang pedagogis, integratif, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajar asing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) untuk menganalisis berbagai kajian terdahulu mengenai penerapan gamifikasi dalam pendidikan bahasa, khususnya dalam konteks pembelajaran BIPA. Studi literatur merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan menelaah berbagai karya ilmiah yang relevan untuk membangun kerangka teoretis dan memahami perkembangan suatu bidang kajian (Zed, 2008). Melalui pendekatan ini, peneliti mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan-temuan yang telah dipublikasikan dalam jurnal ilmiah sebagai landasan konseptual dalam memahami posisi gamifikasi dalam desain pembelajaran bahasa asing. Dengan demikian, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan analitis yang sistematis dalam merumuskan argumentasi dan arah penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel *open-access* pada basis data seperti Google Scholar, DOAJ, dan jurnal internasional bereputasi dengan kata kunci *gamification/gamifikasi*, *language learning*, *gamified education*, dan empat keterampilan berbahasa/*four language skills*. Artikel yang dipilih merupakan publikasi sepuluh tahun terakhir dan telah melalui proses *peer-review*. Literatur yang terkumpul kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola penerapan gamifikasi, dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar, serta relevansinya terhadap integrasi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Proses ini sejalan dengan prinsip kajian sistematis yang menekankan transparansi dan sintesis temuan ilmiah (Rinaldi, 2025; Zhang & Hasim, 2023), sehingga hasil analisis diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi gamifikasi dalam desain pembelajaran BIPA.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian terhadap literatur yang telah dikumpulkan, ditemukan sejumlah temuan penting yang berkaitan dengan penerapan gamifikasi dalam desain pembelajaran BIPA. Temuan-temuan tersebut diorganisasikan ke dalam empat tema: (1) perbedaan mendasar antara gamifikasi dan *game-based learning* dalam konteks bahasa, (2) pengaruh spesifik elemen gamifikasi terhadap motivasi belajar penutur asing, (3) kontribusi gamifikasi terhadap pengembangan masing-masing keterampilan berbahasa secara terintegrasi, dan (4) tantangan implementasi serta rekomendasi desain gamifikasi yang pedagogis untuk BIPA.

Perbedaan Gamifikasi dan Game-Based Learning dalam Konteks Pembelajaran Bahasa

Pemahaman konseptual yang tepat mengenai gamifikasi menjadi fondasi penting sebelum menerapkannya dalam desain pembelajaran BIPA. Gamifikasi berbeda secara

substansial dari game-based learning (GBL): GBL menggunakan permainan utuh sebagai wahana pembelajaran, sedangkan gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen mekanik permainan ke dalam aktivitas belajar yang bersifat non-permainan (Subhash & Cudney, 2018). Perbedaan ini berdampak langsung pada cara merancang pengalaman belajar. Pada GBL, pelajar "bermain untuk belajar", sementara pada gamifikasi, pelajar "belajar dengan mekanisme permainan" tanpa harus meninggalkan konteks akademik utama. Dalam konteks BIPA, perbedaan ini krusial karena pelajar dewasa cenderung memerlukan relevansi fungsional yang tinggi dalam setiap aktivitas belajar mereka. Elemen-elemen gamifikasi yang paling sering dikaji dalam literatur pendidikan bahasa meliputi: sistem poin (*points*), level kemajuan (*progression levels*), lencana pencapaian (*achievement badges*), papan peringkat (*leaderboard*), misi bertahap (*quests*), umpan balik instan (*instant feedback*), dan sistem nyawa atau kesempatan (*lives system*). Hamari et al. (2014) dalam kajian sistematis mereka menemukan bahwa elemen-elemen tersebut secara berbeda-beda memengaruhi perilaku pengguna bergantung pada konteks implementasinya. Khusus untuk pembelajaran bahasa asing, elemen umpan balik instan dan sistem level terbukti paling efektif karena keduanya secara langsung mendukung siklus perbaikan (*corrective feedback loop*) yang menjadi inti dari pemerolehan bahasa. Elemen papan peringkat, sebaliknya, menunjukkan efek yang bervariasi dan sangat bergantung pada karakteristik budaya serta kepribadian pelajar (Sailer et al., 2017).

Pengaruh Elemen Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Penutur Asing

Motivasi merupakan faktor determinan dalam keberhasilan pemerolehan bahasa kedua atau bahasa asing. Kajian literatur menunjukkan bahwa gamifikasi bekerja secara berbeda terhadap motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik pelajar. Ryan & Deci (2020) dalam kerangka Self-Determination Theory (SDT) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik yang kuat tumbuh ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*). Gamifikasi yang dirancang dengan baik mampu memenuhi ketiga kebutuhan tersebut secara simultan: sistem level memberikan rasa kompetensi yang berkembang, aktivitas berbasis pilihan meningkatkan otonomi pelajar, dan papan peringkat serta misi kolaboratif memperkuat rasa keterhubungan sosial. Secara empiris, Yildirim (2020) melakukan penelitian kuasi-eksperimen terhadap 68 pelajar bahasa dan menemukan bahwa kelompok yang belajar dengan desain gamifikasi menunjukkan skor motivasi belajar 34% lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, diukur dengan skala motivasi belajar bahasa (AMTB). Lebih lanjut, pelajar dalam kelompok gamifikasi melaporkan pengurangan kecemasan berbahasa (*language anxiety*) yang signifikan, khususnya dalam konteks berbicara di depan umum. Hal ini relevan untuk BIPA karena pelajar asing umumnya menghadapi hambatan afektif yang tinggi saat harus berkomunikasi dalam bahasa target yang secara struktural berbeda jauh dari bahasa pertama mereka.

Elemen gamifikasi seperti poin dan sistem level menciptakan lingkungan yang "aman untuk gagal" (*safe to fail*), di mana kesalahan tidak dipersepsikan sebagai kegagalan permanen melainkan sebagai peluang untuk mencoba kembali (Dicheva et al., 2015). Namun, terdapat peringatan penting yang perlu dicatat. Deci et al. (2021) menegaskan bahwa reward ekstrinsik yang terlalu dominan dapat menurunkan motivasi intrinsik dalam jangka panjang melalui mekanisme yang dikenal sebagai *overjustification effect*. Artinya, apabila pelajar mulai belajar semata-mata demi poin atau lencana, maka ketika reward tersebut tidak lagi tersedia, motivasi belajar cenderung menurun drastis. Implikasi dari temuan ini untuk BIPA adalah perlunya merancang gamifikasi yang menempatkan reward sebagai penguat (*reinforcer*), bukan tujuan utama. Struktur aktivitas harus tetap berpusat pada kompetensi linguistik yang autentik dan fungsional, sementara elemen gamifikasi berfungsi sebagai katalis *engagement*, bukan pengganti makna belajar itu sendiri.

Kontribusi Gamifikasi terhadap Integrasi Empat Keterampilan Berbahasa dalam BIPA

Keterampilan menyimak dalam konteks gamifikasi paling sering difasilitasi melalui format kuis audio interaktif berjenjang. Platform seperti Quizizz dan Kahoot! memungkinkan pengajar BIPA merancang tantangan mendengar berbasis audio autentik, seperti dialog percakapan sehari-hari, pengumuman, atau narasi budaya Indonesia. Setiap jawaban benar memberikan poin secara instan, yang secara langsung memperkuat koneksi antara input auditif dan pemahaman makna. Alharthi (2021) menemukan bahwa pelajar bahasa Arab yang menggunakan kuis gamifikasi berbasis audio menunjukkan peningkatan skor pemahaman menyimak sebesar 21% dalam delapan minggu, dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan latihan menyimak konvensional. Dalam BIPA, tantangan menyimak dapat dirancang bertingkat dari level A1 hingga B2 menggunakan materi autentik seperti vlog wisata Indonesia, podcast budaya, atau berita berbahasa Indonesia yang disederhanakan, sehingga pelajar tidak hanya mengembangkan kemampuan reseptif tetapi juga membangun pengetahuan sosiokultural secara bersamaan.

Untuk keterampilan berbicara, gamifikasi menawarkan mekanisme yang unik melalui aktivitas berbasis misi (*mission-based speaking tasks*) yang menempatkan pelajar dalam situasi komunikasi yang memiliki tujuan dan konsekuensi nyata dalam alur permainan. Berbeda dari latihan berbicara konvensional yang sering terasa artifisial, misi berbicara gamifikasi memiliki narasi yang kohesif sehingga pelajar terdorong untuk berbicara dengan tujuan yang jelas. Littlewood (2014) menegaskan bahwa aktivitas komunikatif yang otentik dan bertujuan (*purposeful communicative activities*) secara signifikan lebih efektif dalam mengembangkan kefasihan dibandingkan latihan terisolasi. Dalam BIPA, misi berbicara dapat berupa simulasi wawancara kerja, negosiasi di pasar tradisional, atau presentasi proyek berbahasa Indonesia, di mana pelajar memperoleh poin atas keberanian memulai percakapan, ketepatan penggunaan ragam bahasa (*formal/informal*), serta kelengkapan pesan yang disampaikan. Keterampilan membaca dalam desain gamifikasi BIPA dapat dikembangkan melalui sistem tantangan membaca bertingkat yang menggabungkan teks autentik Indonesia dengan mekanisme reward. Yildirim (2020) menemukan bahwa pelajar yang terlibat dalam program membaca berbasis gamifikasi membaca 2,3 kali lebih banyak teks dibandingkan kelompok non-gamifikasi dalam periode yang sama. Lebih dari sekadar kuantitas, kualitas pemahaman bacaan mereka juga meningkat secara signifikan, terutama dalam aspek inferensial dan kritis. Dalam konteks BIPA, sistem tantangan membaca dapat dirancang menggunakan teks-teks yang berjenjang secara leksiko-gramatikal, mulai dari teks sederhana bertema kehidupan sehari-hari Indonesia hingga teks argumentatif bertema isu sosial-budaya, sehingga pelajar tidak hanya memahami isi teks tetapi juga secara bertahap menginternalisasi ragam tulis formal bahasa Indonesia.

Keterampilan menulis mendapat manfaat dari gamifikasi melalui mekanisme yang berbeda dari ketiga keterampilan lainnya. Dicheva dkk. (2015) menegaskan bahwa keterampilan menulis memerlukan proses kognitif yang lebih kompleks dan tidak dapat sepenuhnya difasilitasi melalui feedback instan berbasis skor. Oleh karena itu, gamifikasi untuk menulis sebaiknya dirancang dalam format tantangan penulisan terbuka (*open-ended writing challenge*) yang memberikan poin atas proses, bukan hanya produk akhir. Contoh konkret untuk BIPA mencakup: penulisan buku harian berbahasa Indonesia yang mendapat lencana "Penulis Aktif" setelah 7 entri berturut-turut, forum diskusi daring yang memberikan poin atas komentar konstruktif dalam bahasa Indonesia, serta kompetisi cerita pendek bertema budaya lokal Indonesia. Pendekatan ini tidak hanya melatih akurasi gramatikal dan kelengkapan wacana, tetapi juga mendorong pelajar untuk mengekspresikan perspektif lintas budaya mereka dalam bahasa Indonesia secara autentik. Yang paling menjanjikan dari kajian literatur

ini adalah potensi gamifikasi untuk mengintegrasikan keempat keterampilan dalam satu alur aktivitas terpadu. Model gamified project-based learning (GPBL) yang dikembangkan oleh Subhash & Cudney (2018) menunjukkan bahwa ketika pelajar dilibatkan dalam proyek misi berjenjang yang menuntut penggunaan semua keterampilan berbahasa secara sinergis, mereka menunjukkan peningkatan kompetensi komunikatif yang lebih signifikan dibandingkan pelatihan keterampilan yang terpisah-pisah. Dalam BIPA, model ini dapat diwujudkan melalui "Misi Budaya Indonesia": pelajar menyimak pengantar budaya (menyimak), berdiskusi dengan rekan belajar tentang temuan mereka (berbicara), membaca teks pendukung dari sumber autentik (membaca), dan menyusun laporan reflektif dalam bahasa Indonesia (menulis), semuanya dalam satu narasi misi yang memberikan poin progresif di setiap tahapan.

Tantangan Implementasi dan Rekomendasi Desain Gamifikasi Pedagogis untuk BIPA

Kajian literatur mengidentifikasi tiga tantangan utama dalam implementasi gamifikasi untuk BIPA. Tantangan pertama adalah kesenjangan aksesibilitas teknologi (*digital divide*). Pelajar BIPA berasal dari latar belakang negara yang beragam dengan infrastruktur digital yang tidak merata. Solusi yang direkomendasikan oleh Hamari et al. (2014) adalah penerapan desain gamifikasi berlapis (*layered gamification design*): lapisan digital untuk pelajar yang memiliki akses penuh, dan lapisan analog (misalnya kartu poin fisik, papan kemajuan di kelas, atau sistem stiker) untuk pelajar dengan akses terbatas. Dengan demikian, filosofi gamifikasi tetap dapat diimplementasikan tanpa bergantung sepenuhnya pada infrastruktur digital. Tantangan kedua adalah risiko *surface engagement*, yaitu kondisi di mana pelajar lebih fokus menyelesaikan tantangan demi poin daripada memproses materi secara mendalam. Dicheva dkk. (2015) menyebut fenomena ini sebagai *completion over comprehension* dan mengingatkan bahwa desain gamifikasi yang berorientasi pada kecepatan jawaban dapat secara tidak sengaja mendorong strategi menebak (*guessing strategy*) yang justru menghambat pemerolehan bahasa yang bermakna. Untuk BIPA, solusi yang direkomendasikan adalah merancang sistem poin yang memberikan bobot lebih besar pada kualitas produksi bahasa (akurasi gramatikal, kekayaan kosakata, koherensi wacana) dibandingkan pada kecepatan penyelesaian tugas. Penilaian rubrik gamifikasi yang transparan perlu dikomunikasikan kepada pelajar sejak awal agar mereka memahami bahwa kualitas, bukan kuantitas, yang paling dihargai dalam sistem tersebut.

Tantangan ketiga dan yang paling khas untuk BIPA adalah sensitivitas budaya dalam desain gamifikasi. Alharthi (2021) menegaskan bahwa elemen kompetisi terbuka seperti papan peringkat publik dapat bertentangan dengan nilai budaya pelajar dari konteks Konfusian (Jepang, Korea, Tiongkok, Vietnam) yang menekankan harmoni kelompok dan menghindari rasa malu di depan umum. Sebaliknya, pelajar dari budaya individualistik Barat umumnya merespons lebih positif terhadap kompetisi transparan. Rekomendasi konkret untuk pengajar BIPA adalah: (a) menyediakan opsi papan peringkat anonim atau berbasis kelompok, bukan individu; (b) merancang misi kolaboratif (*cooperative quests*) yang memberikan reward kepada tim, bukan individu; dan (c) memberikan pilihan kepada pelajar antara mode kompetitif dan mode kooperatif, sehingga mereka dapat memilih lingkungan belajar yang selaras dengan orientasi budaya mereka. Fleksibilitas desain ini tidak hanya menghormati keberagaman latar belakang pelajar BIPA, tetapi juga secara tidak langsung mengajarkan mereka tentang dinamika sosial-budaya yang beragam dalam konteks Indonesia yang plural.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas desain pembelajaran BIPA, khususnya dalam mendukung integrasi empat keterampilan berbahasa secara terpadu

dan kontekstual. Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, tantangan, misi, dan umpan balik instan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan konsistensi belajar penutur asing. Ketika dirancang secara pedagogis, gamifikasi mampu memfasilitasi praktik keterampilan menyimak melalui kuis audio interaktif, keterampilan berbicara melalui simulasi percakapan berbasis misi, keterampilan membaca melalui tantangan pemahaman bertingkat, dan keterampilan menulis melalui aktivitas kreatif berpoin yang otentik. Namun demikian, efektivitas gamifikasi sangat bergantung pada kualitas desain pedagogis, bukan sekadar pada kecanggihan teknologi yang digunakan. Pengembang dan pengajar BIPA perlu menyeimbangkan elemen kompetitif dan kolaboratif, memperhatikan sensitivitas budaya pelajar, serta memastikan aksesibilitas teknologi yang merata. Implikasi praktis dari kajian ini meliputi: (1) perlunya panduan desain gamifikasi yang kontekstual untuk BIPA, (2) pengembangan modul pelatihan bagi pengajar BIPA dalam memanfaatkan platform gamifikasi secara pedagogis, dan (3) penelitian lanjutan yang bersifat empiris untuk mengukur dampak gamifikasi secara spesifik terhadap kompetensi berbahasa pelajar BIPA dari berbagai latar belakang linguistik dan budaya. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam desain pembelajaran BIPA yang relevan dengan perkembangan teknologi digital dan kebutuhan pelajar bahasa di era global. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran BIPA berbasis gamifikasi perlu terus dilakukan agar dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, adaptif, dan berpusat pada pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alharthi, S. A. L. (2021). Playing to learn or learning to play: Gamification in EFL classrooms. *Arab World English Journal (AWEJ)*, 12(1), 452–469.
- Deci, E. L., Olafsen, A. H., & Ryan, R. M. (2021). Self-determination theory in work organizations: The state of a science. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 4(1), 19–43.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15).
- Dewi, A. C. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Studi Efektivitas Game Interaktif Dalam Peningkatan Literasi Digital Siswa. *Journal Sultra Elementary School*, 6(1), 1144–1154.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kurniawati, H., & Nurlina, L. (2024). Strategi Belajar BIPA dengan Aplikasi dan Platform Digital-Kajian Literatur. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 1(8), 354–365.
- Littlewood, W. (2014). *Communicative language teaching: An introduction*. Cambridge University Press.
- Pratama, F. Y., Erviana, V. Y., Suwartini, I., & Antono, M. N. (2025). Gamifikasi Dalam Kelas Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 60–67.
- Rinaldi, R. (2025). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Gamifikasi Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Scientific Studies*, 3(5), 403–407.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.
- Yildirim, I. (2020). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 45, 100753.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in psychology*, 13, 1030790.
- Zira, K., Noor, M. E. F., Siringoringo, N. D., Sitohang, O. R., & Harahap, S. H. (2024). Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing: Mengoptimalkan Pembelajaran BIPA dengan Aplikasi Digital. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3).