

Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Sebagai Solusi Penurunan *Attention Span* di Era Digital

Fauziah Latif¹, Nur Ainy Hidayat^{2*}, Nur Faizah³, Vina Sipadilla⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding email: nurainyhidayat16@upi.edu

Abstrak - Di era digital ini, meningkatnya penggunaan integrasi teknologi ke dalam pendidikan sudah menjadi hal yang lumrah dilakukan. Dengan berbagai macam manfaat yang didapat, penggunaan teknologi pada media sosial dapat menjadi salah satu faktor menurunnya *attention span* atau rentang perhatian peserta didik. Dalam mengatasi hal tersebut, media pembelajaran berbasis gamifikasi adalah satu metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan rentang perhatian. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa metode tinjauan literatur integratif. Dengan menggunakan metode tersebut dilakukan penelaahan literatur melalui proses menganalisis, mengkritisi, dan mensintesis sejumlah literatur representatif mengenai topik yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti dapat meningkatkan *attention span* peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Rentang Perhatian, Gamifikasi

Abstract - In this digital era, along with the increasing use of technology integration into education has become commonplace. With various benefits, the use of technology on social media can be one of the factors in decreasing the *attention span* of students. In overcoming this, gamification-based learning media is one method that can be used in increasing *attention span*. The method used in this research is an integrative literature review method. By using this method, the literature is reviewed through the process of analyzing, criticizing, and synthesizing a number of representative literatures on relevant topics. The results show that the use of gamification-based learning media is proven to increase students' *attention span*.

Keywords: Learning Media, Attention Span, Gamification

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, integrasi teknologi ke dalam pendidikan sudah menjadi hal yang lumrah dilakukan. Integrasi teknologi melalui perangkat digital serta berbagai macam sumber dari jejaring internet membuat pembelajaran menjadi semakin efisien dan fleksibel. Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi esensial dalam upaya meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. (Gabriel & Yanuar, 2024).

Dengan banyaknya manfaat yang didapat, tentu integrasi teknologi juga memiliki tantangan. Penggunaan gadget yang berlebihan, hingga video berdurasi pendek yang membuat peserta didik mudah kehilangan fokus menjadi beberapa tantangan yang mesti diperhatikan oleh pendidik. Anak-anak memiliki emosi yang sangat mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar (Gabriel & Yanuar, 2024).

Hal tersebut kemudian menciptakan tantangan baru dalam mempertahankan *attention span* yang semakin menurun. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dari *International Journal of professional Business Review* yang menyoroti bahwa paparan internet (terutama media sosial) dapat berdampak pada penurunan *attention span*. Studi menunjukkan bahwa orang-orang sering terganggu hingga 40% dari waktu mereka dan membutuhkan waktu 25 menit untuk kembali fokus. (Alghandi & Aljabr, 2024).

Penurunan *attention span* ini menyebabkan masalah pribadi yang menyebabkan terhambatnya perkembangan, dan berkurangnya komitmen dalam hal-hal yang serius. (Davy T, Rodgers CL, 1989). Pada pembelajaran, hal tersebut dapat berpengaruh terhadap kualitas informasi yang diterima peserta didik. Dengan penurunan *attention span*, peserta didik akan kesulitan fokus dan menerima informasi pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan *attention span* dan keterlibatan aktif peserta didik. media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurfadhillah, S., et al., 2021).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis game. Handriyantini (2009) (dalam Hasanah., et al., 2021) mengemukakan bahwa game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang

berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.

Dengan visual atau audio yang menarik, integrasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi upaya yang solutif menciptakan pembelajaran efektif dan efisien dalam meningkatkan attention span peserta didik.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan menggunakan metode tinjauan literatur integratif. Dengan menggunakan metode tersebut dilakukan penelaahan literatur melalui proses menganalisis gambar mengkritisi, dan mensintesis sejumlah literatur representatif mengenai topik yang relevan dengan masalah secara terintegrasi sedemikian rupa sehingga dihasilkan kerangka kerja dan perspektif baru (Callahan, 2010). Yaitu dalam hal ini permasalahan terhadap attention span pada siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, perlu fokus untuk memperhatikan materi yang dijelaskan oleh pengajar mereka. Maka, rentang fokus berkaitan dengan hal tersebut. Oleh karena itu, (bingung isi apa). Metode ini menggabungkan berbagai artikel berbasis empiris penelitian, buku, dan literatur lain yang relevan dengan permasalahan yang dikaji.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengertian Media Pembelajaran Gamifikasi

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan. Menurut Arsyad (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk melakukan pesan dalam pembelajaran, merangsang minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Gagne & Reiser (1983:49) dalam bukunya yang berjudul *Selecting Media for Instruction* menyatakan bahwa “*Instructional media are the physical means by which an instructional message is communication*” yang berarti “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran”.

Salah satu inovasi dari media pembelajaran yang saat ini semakin populer adalah dengan menggunakan penerapan elemen-elemen permainan atau biasa disebut gamifikasi. Menurut Prahana (2018), Gamifikasi adalah proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah game atau video game dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik. Gamifikasi memanfaatkan aspek-aspek dalam permainan seperti pemberian tantangan dan hadiah, kompetisi, dan kesiapan belajar. Dengan variasi yang dimiliki, gamifikasi dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Dalam konteks belajar, gamifikasi melibatkan banyak elemen-elemen seperti tantangan, level, poin, kompetisi, dan hadiah sebagai usaha untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran (Hakeu., et al., 2023). Pembelajaran berbasis permainan ini akan membuat peserta didik merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Aktivitas belajar siswa yang menggunakan gamifikasi dapat memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks, juga menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, tanggung jawab, dan kerjasama siswa. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih senang dalam belajar. Peserta didik dapat belajar dan bermain dalam waktu yang bersamaan dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga guru mudah dalam memonitoring aktivitas peserta didik melalui leaderboard dan antusiasme siswa saat bermain gamifikasi tersebut. (Isnawati and Hadi 2021).

B. Rentang Perhatian dan Faktor yang Memengaruhi Penurunan Attention Span

Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus memberikan perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik agar materi dapat diterima dengan baik. Perhatian menurut Warsah & Daheri (2021) adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atas sekumpulan objek. Perhatian yang baik akan berpengaruh pada kualitas informasi yang diterima individu.

Dalam bukunya yang berjudul *Psikologi: Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*, Warsah & Daheri (2021) menyebutkan terdapat lima jenis perhatian yaitu:

1. Perhatian spontan atau disengaja, yaitu perhatian yang timbul karena didorong oleh keinginan atau kemauan individu.

2. Perhatian statis atau dinamis, yaitu perhatian yang tetap dengan rentang waktu yang agak lama.
3. Perhatian konsentratif dan distributif, yaitu perhatian yang hanya ditujukan kepada suatu objek tertentu.
4. Perhatian sempit dan luas dimana perhatian sempit adalah perhatian yang terpusat pada objek yang terbatas sedangkan perhatian luas merupakan perhatian terhadap objek yang banyak dan mudah teralihkan oleh objek lainnya.
5. Perhatian Fiktif dan Fluktuatif, yakni perhatian yang terarah pada satu objek dengan rentang waktu yang lama dan pengamatan yang mendalam.

Setiap orang memiliki kemampuan untuk memusatkan perhatian dengan rentang waktu yang berbeda-beda. Hal tersebut lebih dikenal dengan *attention span*. Perhatian atau *attention span* sangat penting dalam proses pembelajaran karena merupakan langkah awal untuk memahami informasi. Perhatian sangat penting dalam pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk fokus pada informasi penting dan mengabaikan rangsangan yang tidak relevan. (Khotimah, et al., 2019).

Perhatian yang menurun tentu menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi penurunan rentang perhatian adalah maraknya video pendek pada jejaring media maya. Menurut Asif & Kazi (2024) dalam hasil penelitiannya yang berjudul *Examining the Influence of Short Videos on Attention Span and its Relationship with Academic Performance*, video pendek telah menjadi kontribusi besar dalam perubahan pola hidup dan kebiasaan. Sebagian besar responden pada penelitian tersebut juga melaporkan mengalami penurunan kemampuan untuk fokus akibat menonton video pendek. Frasa seperti "Tidak bisa fokus" dan "Kadang tidak bisa fokus" muncul berulang kali dalam komentar mereka, yang menunjukkan adanya tantangan dalam mempertahankan konsentrasi dan perhatian.

Individu dengan kecanduan video pendek rentan akan penundaan tugas akademik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul *The effect of short-form video addiction on undergraduates' academic procrastination: a moderated mediation model* (Xie, J., et al., 2023) dimana video pendek menyebabkan penurunan rentang perhatian yang berpengaruh pada fokus siswa yang mudah teralihkan. Bagi siswa yang menderita kecanduan video

pendek, video berdurasi pendek adalah pembawa "kesenangan kecil", sehingga siswa dengan kecanduan video pendek mungkin menghabiskan lebih banyak waktu menjelajahi video pendek untuk hiburan dan terus memeriksa berita dan pesan dari teman-teman mereka. (Xie, J., et al., 2023).

C. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Attention Span Dalam Pembelajaran

Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dan interaktif terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan attention span siswa, terutama dalam mengatasi permasalahan penurunan konsentrasi. Menurut Palunsu et al. (2024), siswa kelas 2 SD Inpres 3 Birobuli menunjukkan peningkatan konsentrasi dan partisipasi aktif yang signifikan setelah diterapkannya media interaktif seperti game edukatif dan video pembelajaran. Hal ini penting karena rentang perhatian siswa yang menurun kerap terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut bisa dikarenakan bosan, tidak paham dengan materi atau tidak tertarik dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran banyak metode yang digunakan pendidik dalam mengajar, salah satunya adalah metode ceramah yang tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa yang bisa menyebabkan penurunan rentang perhatian dalam pembelajaran. Dengan demikian Hakeu, Pakaya dan Tangkudung (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menarik daya pikir siswa yang menjadi sebuah pembelajaran yang efektif. Dan pendekatan ini juga menjadikan siswa untuk berpartisipasi secara aktif yang dapat meningkatkan attention span dan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

Tingkat pencapaian rentang perhatian, sebagai peningkatan kemampuan berpikir mencerminkan kemampuan siswa untuk berkonsentrasi pada suatu tugas dalam jangka tertentu tanpa terganggu, jika terganggu bisa mengakibatkan rendahnya konsentrasi belajar karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Menggunakan pembelajaran berbasis gamifikasi yang menekankan pentingnya penggabungan aspek emosi dalam pengalaman belajar yang terjadi pada MIS Terpadu AL-Azfar bahwa pembelajaran gamifikasi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik yang menunjukkan siswa memiliki minat, semangat dalam

berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan hasil akademis juga mempengaruhi baik dalam peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis. (hakeu, pakaya dan tangkudung 2023)

Strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di era digital dengan media gamifikasi. Gamifikasi memiliki dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademik siswa dalam pendidikan. Ini sangat relevan di era digital yang mana teknologi menjadi integral dalam pembelajaran yang mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran. Suparmini, Suwindia, & Winangun (2024). Penggunaan gamifikasi dapat mendorong pembelajaran abad ke 21, dan keterlibatan dari pemain dengan cara yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum.

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, visual dan kinestetik. Visualisasi dan gamifikasi melalui platform seperti Wordwall memberikan stimulus tambahan secara audio-visual yang terbukti dapat memicu motivasi intrinsik siswa untuk terus terlibat dalam kegiatan belajar. Selain meningkatkan fokus, metode ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual. Dalam penelitian Palunsu et al. (2024), mengindikasikan bahwa perhatian yang lebih baik selama pembelajaran berdampak langsung terhadap prestasi akademik.

Selaras dengan itu, Resti et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya bermanfaat dalam meningkatkan literasi digital, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk memicu perhatian dan motivasi siswa. Media yang menarik dapat merangsang semua indera belajar siswa dan memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis. Media seperti video pembelajaran, animasi, simulasi digital dan game edukatif akan lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional dalam mempertahankan fokus siswa, terutama karena dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa (Resti et al., 2024)

Peran media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meminimalisir pengaruh attention span di era digital, dalam era digital pelajar lebih memilih media visual karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan teks panjang. Penggunaan elemen dalam gamifikasi seperti level, tantangan yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang juga dapat meningkatkan motivasi intrinsik karena membuat emosi positif, seperti kegembiraan, keterlibatan aktif, dan pencapaiannya. Selain itu

Sari dan Alfian (2023) menyatakan bahwa gamifikasi juga dapat memberikan pembelajaran yang efektif seperti pemberian umpan balik, tujuan yang jelas, dan dapat mempengaruhi perilaku belajar peserta didik.

Selain manfaat pedagogis, aspek psikologis seperti peningkatan rasa percaya diri dan rasa pencapaian juga muncul saat siswa berinteraksi dengan media yang gamifikatif. Lingkungan belajar yang dirancang dengan elemen permainan yang memfasilitasi terciptanya tantangan dan umpan balik instan yang mendukung terbentuknya perhatian berkelanjutan. Menurut Ramli dan Hidayat (2021) dalam Palunsu et al., (2024), penggunaan game edukatif tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memperpanjang durasi konsentrasi siswa melalui rangsangan kognitif yang konsisten. Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan mengubah tugas menjadi sebuah permainan yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik melalui poin dalam bermain. Gamifikasi dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran atau dalam meningkatkan literasi digital yang merujuk pada kemampuan siswa untuk menggunakan, memahami, dan berpartisipasi dalam dunia digital secara efektif. (Sari dan Alfian, 2023).

Kesimpulan

Dalam menghadapi tantangan dengan menurunnya rentang perhatian (attention span) di era digital, yang mudah teralihkan akibat konsumsi media digital, khususnya video berdurasi pendek yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran perlu diperbaiki kembali agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik saat pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti menjadi strategi yang relevan dan efektif. Gamifikasi yang menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa melalui elemen-elemen seperti poin, tantangan, dan peningkatan level. Pendekatan ini mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, dan memperpanjang konsentrasi mereka selama proses pembelajaran. Walaupun perlu diperhatikan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan juga harus dilakukan dengan bijaksana. Keberhasilan gamifikasi pada perencanaan yang matang dan penerapan yang tepat. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya sekedar hiburan dalam pembelajaran, melainkan menjadi media strategis untuk meningkatkan fokus, pemahaman konsep, serta motivasi belajar siswa.



Referensi

Sumber Buku;

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gagne, Robert M. & Robert A. Raiser. (1983). *Selecting Media For Instruction*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Mark, G. (2023). *Attention span: A groundbreaking way to restore balance, happiness and productivity*. Harlequin.
- Oemar Hamalik (1989), *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya, hal 12.
- Warsah, I., & Daheri M., (2021). *Psikologi: Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Tunas Gemilang Press

Sumber jurnal;

- Asif, M., & Kazi, S. (2024). Examining the Influence of Short Videos on Attention Span and its Relationship with Academic Performance. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 13(4), 1877–1883. <https://doi.org/10.21275/sr24428105200>
- Callahan, J. L. (2010). Constructing a manuscript: Distinguishing integrative literature reviews and conceptual and theory articles. *Human Resource Development Review*. <https://doi.org/10.1177/1534484310371492>
- Fitriana. (2024). Media Sosial Dalam Membentuk Pola Komunikasi dan Pemikiran Generasi Z. *Retorika: jurnal kajian komunikasi penyiaran islam*, 6(2), 2715-2103. <https://doi.org/10.47435/retorika.v3i1.577>
- Gabriel, R., & Yanuar, M. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Hakeu, F., Pangkaya I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu AL-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6 (2), 2656-7296. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Isnawati, A U, and S Hadi. 2021. “Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok.” *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan*: 205 16. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/370%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>.
- Palunsu, Y. S., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Kelas II Pada Jam Teraktif di SD Inpres 3 Birobuli. *Jurnal Edu Research*, 5(3), 539-348. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.393>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma’arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah





Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)

e-ISSN: 2963-3176 Page. 49-58

Vol. 04 No. 03 (2025): Juni 2025

DOI: <https://doi.org/10.9000/jpt.v4i3.2039>

Received: 16 April. Revised: 28 April. Published: 1 Juni.

Available online at : <https://jupetra.org/index.php/jpt/issue/archive>



- Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sari, Dwi Novita & Ahmad Rifqy Alfiyan.(2023). Peran Adaptasi Game(Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*,5 (1), 43-52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Suparmini, K., Suwindia, G., & Winangun, M, R.,(2024). Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Education and Social Sciences Review*, 5 (2), 2720-8923.<https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Xie, J., Xu, X., Zhang, Y., Tan, Y., Wu, D., Shi, M., & Huang, H. (2023). The effect of short-form video addiction on undergraduates' academic procrastination: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1298361>

