

Systematic Literatur Review Perkembangan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi

Farma Ladia Saady*¹, Edi Suryadi², Amir Machmud³

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

e-mail: farmaladia@upi.edu¹, armaladia@upi.edu²

Abstrak

Riwayat Artikel
Tanggal diajukan:
1 Juli 2021

Tanggal diterima:
21 April 2022

Tanggal
dipublikasikan:
26 Juni 2022

Gamifikasi muncul sebagai salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap literatur yang ada mengenai perkembangan gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi yang kemudian memperoleh sebaran untuk tahun 2020-2024. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengunduh file pada database scopus untuk melihat tren publikasi dengan jumlah terbesar, jumlah dokumen, klasifikasi pemeringkatan institusi atau universitas, jurnal, dan dokumen, serta penggunaan kata kunci bersama. Metode yang digunakan adalah analisis bibliometrik. Sebanyak 32 dokumen dikumpulkan melalui database scopus kemudian disatukan dalam 1 file berformat ris dan dimasukkan ke dalam aplikasi VOSviewer untuk mendapatkan visualisasi jaringan dan visualisasi overlay. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tren publikasi terkait pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran ekonomi mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Jumlah dokumen terbanyak terdapat pada "*Springer Proceedings in Business and Economics*" dengan empat dokumen. Publikasi dengan judul "*The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children*" yang ditulis oleh Martinez et al., (2021) dengan total 14 sitasi. Student merupakan kata kunci gamifikasi yang paling banyak digunakan bersama dengan 5 *cooccurrence*. Berdasarkan kata kunci yang divisualisasikan, terdapat beberapa kata kunci yang menjadi tren. Penelitian berfokus pada pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi, yaitu *students, e-learning, economic diciplines, higher education, education, experiential learning, online learning, flipped classroom, innovation*.

Kata kunci: Pembelajaran Gamifikasi; Pendidikan; Ekonomi

Abstract

Gamification has emerged as an approach that can increase student engagement and motivation in economics learning. The aim of this research is to conduct a systematic review of existing literature regarding the development of gamification in economic learning and then obtain a distribution for 2020-2024. The data collection technique is carried out by downloading files on the Scopus database to see trends in publications with the largest number, number of documents, ranking classifications of institutions or universities, journals and documents, as well as the use of shared keywords. The method used is bibliometric analysis. A total of 32 documents were collected through the Scopus database and then

Pengutipan:
Saady, F.L,
Suryadi, E,
Machmud, A.
(2024) Systematic
Literatur Review
Perkembangan
Pembelajaran
Gamifikasi dalam
Pembelajaran
Ekonomi. *Jurnal
Pendidikan
Ekonomi
Undiksha*, 16(3),
491-502.
doi:
10.23887/jjpe.v16
i3.80666

combined into one file in ris format and entered into the VOSviewer application to obtain network visualization and overlay visualization. The research results show that the trend of publications related to gamification learning in economics learning has increased from year to year. The largest number of documents is in "Springer Proceedings in Business and Economics" with four documents. A publication with the title "The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children" written by Martinez et al. (2021) with a total of 14 citations. Student is the most widely used gamification keyword along with 5 cooccurrences. Based on the keywords visualized, there are several keywords that are trending. Research focuses on gamification learning in economic learning, namely students, e-learning, economic disciplines, higher education, education, experiential learning, online learning, flipped classroom, innovation.

Keywords: Gamification Learning; Education; Economy

PENDAHULUAN

Pembelajaran ekonomi sering kali dianggap oleh banyak siswa sebagai disiplin ilmu yang sulit, membosankan, dan tidak menarik Aminuddin et al., (2021) sehingga dapat mengurangi minat serta motivasi belajar mereka. Hal ini dapat berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran ekonomi dan rendahnya kompetensi yang seharusnya dimiliki oleh siswa. Dalam beberapa dekade terakhir, gamifikasi telah muncul sebagai pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran Oktaviyanthi et al., (2017). Gamifikasi yang memanfaatkan peluang baru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Gamifikasi merupakan konsep penggunaan mekanika, estetika, dan pemikiran game untuk menarik pengguna dan memecahkan masalah Yaniaja et al., (2021).

Gamifikasi banyak diterapkan di berbagai bidang pendidikan, termasuk dalam pembelajaran ekonomi. Pembelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang penting untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal keuangan, manajemen, dan pengambilan keputusan ekonomi Sari et al., (2022). Pembelajaran ekonomi merupakan pembelajaran yang luas yang mencakup pengajaran dan pembelajaran ekonomi sebagai tema sentral namun mencakup aspek lain

seperti pendidikan kewirausahaan, literasi keuangan, dan perilaku ekonomi Rohmanto & Susanti (2021). Oleh karena itu, pembelajaran ekonomi harus dilakukan dengan cara yang menarik dan efektif untuk memastikan siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi dengan baik. Gamifikasi telah muncul sebagai salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi (Rohmanto & Susanti, 2021; Nashrulloh et al., 2023).

Meskipun gamifikasi telah diadopsi dalam berbagai bidang pendidikan, masih terdapat kesenjangan dalam literatur mengenai implementasi dan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi. Berbagai metode tinjauan literatur dapat digunakan untuk mengumpulkan pengetahuan yang ada dan menangkap situasi atau lanskap penelitian saat ini (Oktaviyanthi et al., 2017; Yaniaja et al., 2021). Literatur mengenai gamifikasi dalam pendidikan menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Marisa et al., 2020; Amany & Desire, 2020; Zulfikar & Unggul, 2022; Yaniaja et al., 2021). Beberapa studi menunjukkan bahwa elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan umpan balik dapat meningkatkan pembelajaran dan prestasi akademik (Marisa et al., 2020; Hidayat et al., 2020; Zulfikar & Unggul, 2022; Yaniaja

et al., 2021). Namun, terdapat variasi yang signifikan dalam bagaimana gamifikasi diterapkan dan dampaknya pada hasil belajardi berbagai disiplin ilmu, termasuk ekonomi (Amany & Desire, 2020; Marisa et al., 2020; Yaniaja et al., 2021).

Beberapa penelitian telah menyelidiki penerapan gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi (Marisa et al., 2020; Yaniaja et al., 2021; Amny & Desire, 2020; Zulfikar & Unggul, 2022). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap topik ekonomi (Marisa et al., 2020; Zulfikar & Unggul, 2022). Sebagai contoh, Zulkifar dan Unggul menyimpulkan bahwa gamifikasi pada modul e-learning Service Excellence dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan menciptakan pembelajaran yang menarik melalui permainan Zulfikar & Unggul (2022). Namun, ada juga studi yang menemukan bahwa implementasi gamifikasi yang tidak optimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang memuaskan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap literatur yang ada mengenai perkembangan gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi. Tinjauan ini akan mengidentifikasi praktik-praktik terbaik, tantangan, dan peluang dalam menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran ekonomi siswa. Dengan melakukan SLR ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang implementasi gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan penelitian lebih lanjut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan tujuan untuk menganalisis publikasi terkait perkembangan pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dan berbagai faktor yang mempengaruhi serta

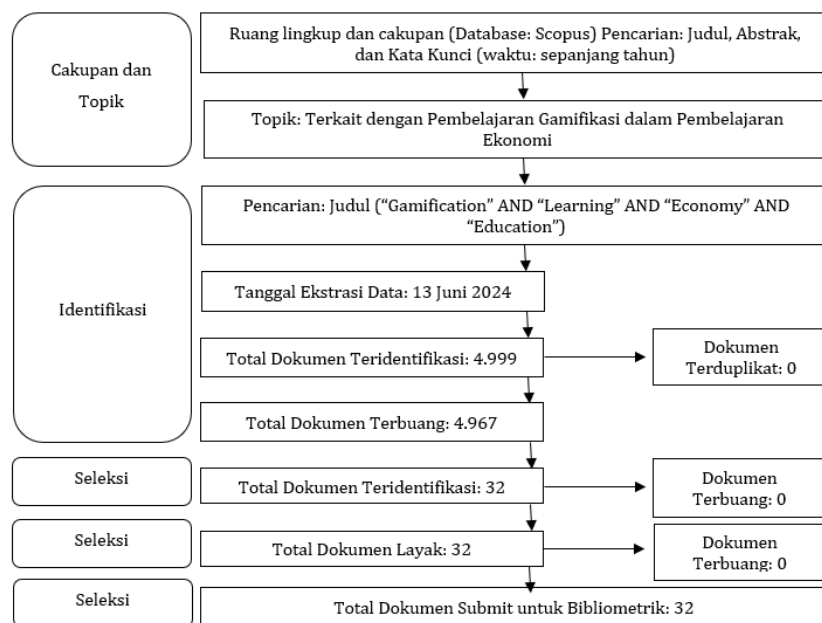
memvisualisasikannya. Pencarian literatur dilakukan pada database jurnal ilmiah yang relevan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *scopus database* (www.scopus.com) karena luasnya cakupan interdisiplin. *Scopus* merupakan *database* terbesar yang terindeks secara luas dan menyediakan akses ke publikasi jurnal ilmiah terbaru Murdianto et al., (2023). Jurnal ilmiah terideks *Scopus* mencakup berbagai bidang ilmu, termasuk ekonomi, pendidikan, dan teknologi informasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometrik. Bibliometrik merupakan metode yang cocok untuk melihat studi penelitian pendidikan, karena dapat mengungkap evolusi dan mengukur hubungan batin berbagai item dengan titik temu yang luas dan kombinasi statistik, filologim dan ilmu informasi serta metode statistik dalam menganalisis publikasi ilmiah Marisa et al., (2020). Bibliometrik merupakan analisis statistik terhadap publikasi ilmiah, seperti artikel jurnal, untuk mendeteksi tren dan pola perkembangan suatu bidang ilmu Aryantie et al., (2020). Bibliometrik merupakan landasan untuk menentukan publikasi paling populer dan signifikan dalam bidang tertentu dan telah menjadi cara yang matang untuk menganalisis perkembangan riset di ranah pembelajaran dan pendidikan Marisa et al., (2020). Bibliometrik merupakan metode yang cocok untuk memetakan dan menganalisis perkembangan penelitian tentang pembelajaran gamifikasi dalam ekonomi. Sehingga, dapat diartikan bahwa bibliometrik merupakan suatu metode statistik yang digunakan untuk menganalisis dan memvisualkan aktivitas penelitian dan publikasi ilmiah dalam suatu bidang.

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini. Pertama, yaitu proses identifikasi. Peneliti menentukan kata kunci pencarian yang relevan dengan topik, yaitu "*gamification*" AND "*learning*" AND "*economic*" AND "*education*", dan kombinasi keyword lainnya. Hasil identifikasi ini menghasilkan data publikasi

sebanyak 4.984 artikel. Kedua, yaitu proses seleksi. Peneliti melakukan penyaringan dan seleksi berdasarkan kriteria, yaitu artikel dipublikasikan dalam jurnal internasional bereputasi, dan artikel diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024. Hasil seleksi ini menghasilkan 32 artikel, yang berarti sebanyak 4.952 publikasi telah dibuang dan tidak dilanjutkan pada proses selanjutnya. Setelah melalui proses seleksi, peneliti melakukan publikasi hasil screening dengan menelaah abstrak, pendahuluan, metode, pembahasan, dan kesimpulan

dari 32 artikel. Pada akhir tahap ketiga ini, diperoleh 32 publikasi yang sesuai dan dipertahankan untuk analisis lebih lanjut. Data ini diambil pada 13 Juni 2024 pada tahap inklusi. Kecenderungan publikasi terkait gamifikasi dan pembelajaran ekonomi dilakukan dengan analisis deskriptif yang diambil dari *scopus database* dengan analisis bibliometrik. Jumlah publikasi dan garis linier tren publikasi tiap tahunnya akan ditampilkan dalam bentuk grafik dengan menggunakan *software Microsoft Word*.



Gambar 1. Rangkaian Proses Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode visualisasi dan analisis bibliometrik. Analisis bibliometrik merupakan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan evaluative dan deskriptif untuk mempresentasikan tren penelitian dan ciri-ciri utama berbagai publikasi. Metode visualisasi bibliometrik menyajikan kecenderungan penelitian baik secara temporal, subjek, kolaborasi, dan evolusi tematik dalam bentuk visualisasi yang mempermudah dalam menarik kesimpulan Said (2023).

Teknik analisis bibliometrik terbagi menjadi dua kategori yaitu analisis kinerja dan pemetaan Donthu et al. (2021).

Analisis hasil yang diperoleh: jumlah terbitan setiap tahun, dokumen yang mendapat sitasi terbanyak, lembaga yang mendapat sitasi terbanyak, jurnal yang mendapat sitasi terbanyak, dan penggunaan kata kunci dengan penulis; kemudian pemetaan atau identifikasi yaitu visualisasi jaringan, visualisasi overlay, dan visualisasi densitas. Fokus penelitian pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dilakukan dengan bantuan aplikasi VOS viewer dengan menganalisis peristiwa dengan kata kunci. Peneliti menetapkan batasan untuk menampilkan fokus penelitian yaitu

minimal 2 publikasi yang menggunakan kata kunci secara bersamaan.

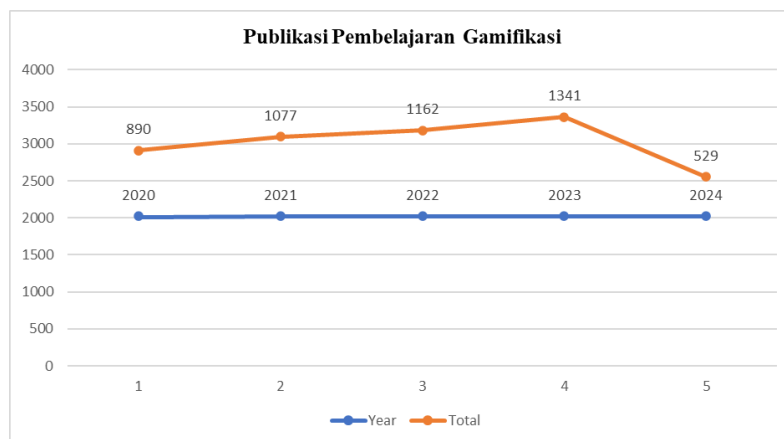
Dalam menyajikan hasil analisis bibliometrik pada penelitian ini mengacu pada jumlah dokumen dan kutipan dari negara, lembaga, jurnal, penulis, dan kemunculan kata kunci secara bersamaan (Donthu et al., 2021; Ellili, 2022). Peneliti memulainya sesuai kebutuhan mulai dari jumlah sitasi dan publikasi dari lembaga atau universitas serta dokumen, dilanjutkan dengan hasil analisis munculnya shared kata kunci yang divisualisasikan dengan VOSviewer

HASIL DAN PEMBAHASAN

seperti Visualisasi Jaringan, dan Visualisasi Overlay.

Tren Jumlah Publikasi

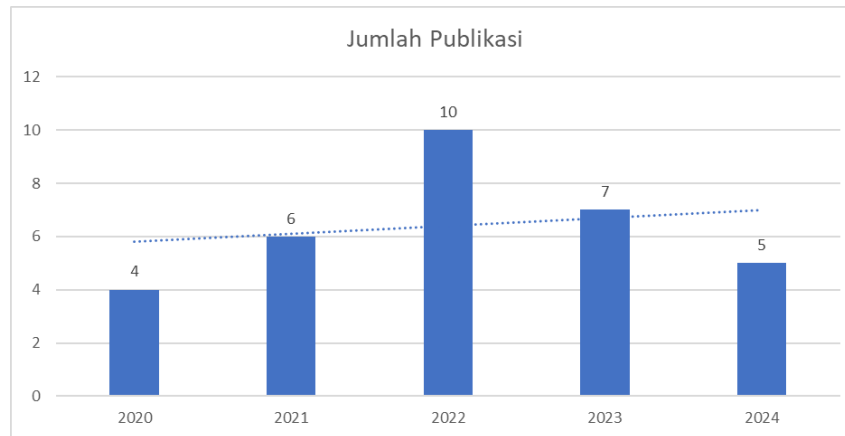
Publikasi terkait pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi telah melalui proses pengumpulan data sehingga diperoleh 32 data publikasi dari tahun 2020 hingga 2024 yang memenuhi kriteria kemudian dilakukan analisis deskriptif bibliometrik. Tren publikasi, kutipan, dan jurnal serta fokus penelitian akan dibahas secara rinci.



Gambar 2. Jumlah Publikasi Pembelajaran Gamifikasi 5 Tahun Terakhir

Pada gambar di atas terlihat jumlah publikasi terkait pembelajaran gamifikasi dalam lima tahun terakhir. Pada tahun 2020 terdapat 890 publikasi atau 17,80% terkait pembelajaran gamifikasi, kemudian pada tahun 2021 terdapat 1077 publikasi atau 21,54% yang berarti meningkat dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2022 terdapat 1162 publikasi atau 23,24%. Pada tahun

2023 meningkat menjadi 1341 publikasi atau 26,83%. Kemudian pada tahun 2024, menurun menjadi 529 publikasi atau 10,58%. Penyaringan dan kelayakan yang telah diolah menghasilkan 32 dokumen terkait pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Jumlah Publikasi Pembelajaran Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi

Jika melihat dari 32 publikasi 5 tahun terakhir, ditemukan bahwa jumlah publikasi cenderung fluktuatif. Pada tahun 2024 mengalami penurunan sebesar 15,63%. Penurunan ini disinyalir akibat saat penelitian ini dilakukan masih berlangsung pada tahun 2024, sehingga data publikasi belum lengkap. Secara keseluruhan, jumlah publikasi pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi mengalami peningkatan yang signifikan dan dapat

dibuktikan dengan garis tren publikasi yang menunjukkan peningkatan.

Tren Publikasi berdasarkan Jenis Dokumen

Banyaknya dokumen dapat diketahui berdasarkan jenis dokumen yang berasal dari berbagai sumber tertulis. Jenis publikasi mengenai pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi tahun 2020-2024 tercantum pada tabel berikut.

Tabel 1. Jumlah dan Presentase Publikasi Pembelajaran Gamifikasi pada Pembelajaran Ekonomi Tahun 2020-2024 berdasarkan Jenis Dokumen

No	Tipe Dokumen	Jumlah Publikasi	Persentase
1	Artikel	21	65,62%
2	Buku	6	18,75%
3	Conference Paper	4	12,5%
4	Conference Review	1	3,13%
	Total	32	100%

Berdasarkan tabel di atas, jumlah dokumen terkait pembelajaran gamifikasi pada pembelajaran ekonomi tahun 2020-2024, yang terbanyak adalah jenis publikasi artikel, yaitu sebanyak 21 publikasi atau 65,62%. Kemudian jenis dokumen kedua, yaitu buku, sebanyak 6 publikasi atau 18,75%. Lalu, jenis dokumen *conference paper* sebanyak 4 publikasi atau 12,5% dan *convergence review* sebanyak 1 publikasi atau 3,13%.

Mitra Bibliografi Institut

Dokumen terindeks *Scopus* terkait pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi dipublikasikan dari beberapa institusi atau universitas. Institusi atau perguruan tinggi dengan jumlah publikasi terbanyak dan diikuti dengan jumlah sitasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Jumlah dan Persentase Publikasi Pembelajaran Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi Tahun 2020-2024 berdasarkan Penerbit

No	Penerbit	Jumlah Publikasi	Jumlah Kutipan
1	Springer Proceedings in Business and Economics	4	0

2	Universidad Y Sociedad	3	4
3	Business Systems Research	2	2
4	Humanities and Social Sciences Communications	2	14
5	Innovations	2	1
6	Transformations in Business and Economics	2	5
7	Business and Professional Communication Quarterly	1	0
8	Eastern Economic Journal	1	0
9	Emerald Emerging Markets Case Studies	1	0
10	European Journal of Sustainable Development	1	12

Data di atas menunjukkan tren jurnal dengan dokumen tertinggi. *Springer Proceedings in Business and Economics* menduduki peringkat pertama dengan empat dokumen dan nol sitasi., disusul dengan *Universidad Y Sociedad* di peringkat kedua dengan tiga dokumen dan empat sitasi. Dari 10 jurnal teratas di atas, enam diantaranya terindeks Scopus Quartile 2 yaitu *Business Systems Research, Humanities and Social Sciences Communications, Transformations in Business and Economics, Business and Professional Communication Quarterly, Eastern Economic Journal, serta European Journal of Sustainable Development*. Jurnal

lainnya adalah jurnal terindeks Google Scholar, Crossref, dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi mengikuti fokus dan ruang lingkup jurnal-jurnal di atas, sehingga bermanfaat bagi peneliti yang akan mempublikasikan dokumen penelitian mengenai pembelajaran ekonomi.

Pasangan Bibliografi Dokumen

Dokumen pertumbuhan ekonomi Indonesia yang terindeks *Scopus* dipublikasikan di jurnal nasional dan jurnal internasional. Dokumen yang memiliki kutipan lebih dari 10 disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Publikasi dengan Jumlah Sitasi Tertinggi terkait Pembelajaran Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi Tahun 2020-2024

No	Nama Penulis	Judul	Penerbit	Jumlah Kutipan
1	Martinez-Hita, M., Gomez-Carraso, C.J., Miralles-Martinez, P.	The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children	Humanities and Social Sciences Communications	14
2	Donath, L., Mircea, G., Rozman, T.	E-learning platforms as leverage for education for sustainable development	European Journal of Sustainable Development	12
3	Tjernstrom, E., Lybbert, T. J., Hernandez, R.F., Correa, J.S	Learning by (virtually) doing: Experimentation and belief updating in smallholder agriculture	Journal of Economic Behavior and Organization	11
4	Jayawardena, N.S.	The e-learning persuasion through gamification: an elaboration likelihood model perspective	Young Consumers	9
5	Kecerauskas, T., Sedereviciute-Paciauskiene, Z., Sliogeriene, J.	Gamification in socio-cultural structures: advantages and disadvantages	Transformations in Business and Economics	4

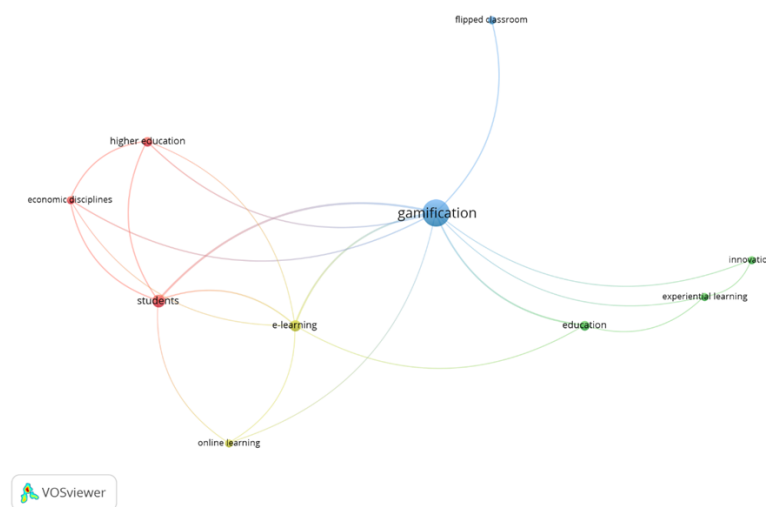
Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa publikasi dengan judul *“The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children”* yang ditulis oleh Martinez et al., (2021) menempati posisi teratas dengan 14 sitasi. Di urutan kedua adalah publikasi berjudul *“E-learning platforms as leverage for education for sustainable development”* yang ditulis oleh Donath et al., (2020) dengan 12 sitasi. Publikasi dengan urutan ketiga, berjudul *“Learning by (virtually) doing: Experimentation and belief updating in smallholder agriculture”* yang ditulis oleh Tjernstorm et al., (2021) dengan

11 sitasi. Publikasi dengan urutan keempat berjudul *“The e-learning persuasion through gamification: an elaboration likelihood model perspective”* yang ditulis oleh Jayawardena (2021) dengan 9 sitasi. Di urutan kelima, yaitu publikasi dengan judul *“Gamification in socio-cultural structures: advantages and disadvantages”* yang ditulis oleh Kecerauskas et al., (2022) dengan 4 sitasi. Dokumen-dokumen di atas dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya yang mengambil tema pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi.

Tren Penelitian Gamifikasi

Data yang telah diperoleh dari database scopus kemudian diunduh dalam format ris, kemudian file tersebut dimasukkan ke dalam software VOSviewer untuk mendapatkan hasil analisis bibliometrik. Peneliti menggunakan ambang batas dalam menentukan penggunaan kata kunci bersama yaitu minimal 2 kata kunci bersama, artinya 1 kata kunci digunakan pada minimal 2 dokumen berbeda yang muncul pada visualisasi di VOSviewer.

Kualifikasi dokumen berdasarkan ambang batas yang ditentukan akan menampilkan beberapa kata kunci yang muncul secara bersamaan yang digunakan oleh minimal 2 dokumen secara bersamaan. Peneliti memilih kata kunci yang muncul dan menyesuaikannya dengan fenomena penelitian terkait pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi. Kata kunci yang muncul mencerminkan kepopuleran kata kunci yang paling banyak digunakan dalam penelitian pembelajaran gamifikasi. Tren penelitian pembelajaran gamifikasi ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Visualisasi Jaringan Munculnya Kata Kunci Bersama

Gambar di atas menunjukkan visualisasi jaringan penggunaan kata kunci bersama (minimal 2). Kata kunci

“gamification” paling banyak ditemukan yaitu 21 kegunaan bersama, hal ini terlihat dari besarnya lingkaran pada kata kunci

“*gamification*”, semakin besar lingkarannya maka kata kunci tersebut sudah banyak digunakan oleh para peneliti yang berhubungan dengan pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi.

Untuk lebih jelasnya mengenai penggunaan kata kunci bersama dapat dilihat pada tabel berikut.

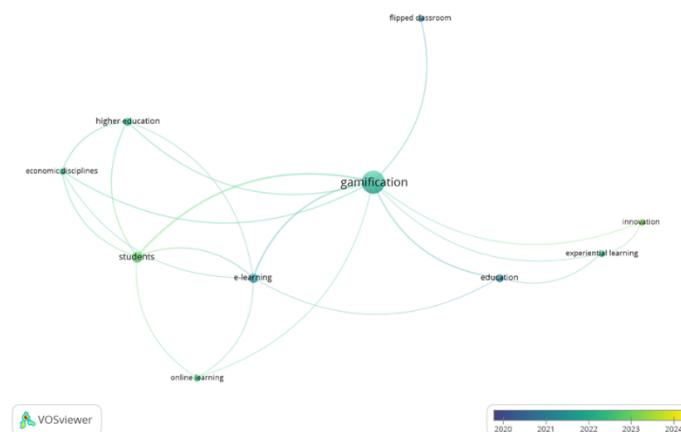
Tabel 4. Kata Kunci yang Paling Banyak Muncul terkait Pembelajaran Gamifikasi

No	Keyword	Cooccurrence
1	Gamification	21
2	Students	5
3	E-Learning	4
4	Economic Diciplines	2
5	Higher Education	3
6	Education	3
7	Experiential Learning	2
8	Online Learning	2
9	Flipped Classroom	2
10	Innovation	2

Pada Tabel 4, terlihat pembelajaran gamifikasi sangat diminati peneliti, hal ini terlihat dari penggunaan *coocurance* sebanyak 21. Disusul *students* dengan 5 *coocurance*, diurutkan ketiga ada *e-learning* dengan 4 *coocurance*. Kata kunci lain yang juga masuk dalam *coocurance* terbanyak adalah *economic diciplines*, *higher education*, *education*, *experiential learning*, *online learning*, *flipped classroom*, *innovation*. Kata kunci “*students*” paling banyak digunakan setelah kata kunci “*gamification*”, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. Pernyataan tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh Rofiqi et al (2023) dan

Rahman (2023), yang menjelaskan bahwa pembelajaran gamifikasi efektif dalam meingkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Hasil visualisasi jaringan pada Gambar 4 menunjukkan terdapat 4 cluster dengan 10 item mengenai pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi, yaitu, 1) *Cluster 1* (berwarna merah) terdiri dari 3 item (*students*, *economic diciplines*, *higher education*); 2) *cluster 2* (berwarna hijau) terdiri dari 3 item (*education*, *experiential learning*, *innovation*); 3) *cluster 3* (berwarna biru) terdiri dari 2 item (*gamification* dan *flipped classroom*); 4) *cluster 4* (berwarna kuning) terdiri dari 2 item (*e-learning* dan *online learning*).



Gambar 5. Visualisasi Overlay Munculnya Kata Kunci Bersama Berdasarkan Tahun Terbit

Dari gambar di atas, ada tiga warna berbeda. Warna hijau kekuningan menunjukkan penggunaan kata kunci tersebut secara bersamaan sekitar tahun 2023-2024, dan warna biru kehijauan menunjukkan penggunaan kata kunci secara bersamaan sekitar tahun 2022 dan warna biru sekitar tahun 2020-2021. Hal ini menunjukkan adanya perubahan syarat dalam jangka waktu tertentu. Kata kunci yang menjadi tema baru adalah *students* dan *innovation*. Sementara kata kunci yang menjadi tema lama adalah *e-learning*, *education*, dan *flipped classroom*. Hal ini dapat diartikan bahwa akan selalu terjadi perubahan dalam penelitian pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi.

Dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan di atas, penelitian atau jumlah publikasi terkait pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi mengalami perubahan yang stagnan dan cenderung meningkat setiap tahunnya. Jumlah dokumen terbanyak terdapat pada "*Springer Proceedings in Business and Economics*" dengan empat dokumen dan nol sitasi. Kemudian, publikasi dengan judul "*The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children*" yang ditulis oleh Martinez et al., (2021) dengan total 14 sitasi. *Student* merupakan kata kunci gamifikasi yang paling banyak digunakan bersama dengan 5 *cooccurrence*. Berdasarkan kata kunci yang divisualisasikan, terdapat beberapa kata kunci yang menjadi tren. Penelitian berfokus pada pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi, yaitu *students*, *e-learning*, *economic disciplines*, *higher education*, *education*, *experiential learning*, *online learning*, *flipped classroom*, *innovation*. Tema-tema terkini seperti *students* dan *innovation* menjadi isu baru. Kesenjangan ini dapat bermanfaat untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi.

SIMPULAN DAN SARAN

Tren publikasi pada jurnal terindeks

Copyright © 2022 Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha This is an open access article distributed under the CC BY-NC 4.0 license -<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

scopus terkait pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi cenderung meningkat dari tahun ke tahun. Jumlah dokumen terbanyak terdapat pada "*Springer Proceedings in Business and Economics*" dengan empat dokumen dan nol sitasi. Kemudian, publikasi dengan judul "*The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children*" yang ditulis oleh Martinez et al., (2021) dengan total 14 sitasi. *Student* merupakan kata kunci gamifikasi yang paling banyak digunakan bersama dengan 5 *cooccurrence*. Berdasarkan kata kunci yang divisualisasikan, terdapat beberapa kata kunci yang menjadi tren. Penelitian berfokus pada pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi, yaitu *students*, *e-learning*, *economic disciplines*, *higher education*, *education*, *experiential learning*, *online learning*, *flipped classroom*, *innovation*. Tema-tema terkini seperti *students* dan *innovation* menjadi isu baru. Kesenjangan ini dapat bermanfaat untuk penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi. Kemudian, untuk penelitian selanjutnya, dapat diperluas kata kunci yang akan digunakan pada topik penelitian, dan saat mencari atau mengumpulkan data, dapat menggunakan database selain Scopus, seperti Dimensions dan Web of Science (WoS).

DAFTAR PUSTAKA

- A. Aminuddin, A.S. Harahap, dan M.N. Dawi. (2021). Sistem Finansial Pendidikan di Indonesia (Analisis Tentang Signifikansinya Terhadap Pengelolaan Human Capital). *Hikmah*, 18(2), 119-130. doi: <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i2.125>
- Amany, D., dan Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 1(1), 48-55. doi: <https://doi.org/10.34306/abdi.v1i1.116>

- Anggraeni, I., Firmansyah, F. H., Ramadhina, R. A. ., & Faza, N. N. (2022). Urgensi kecakapan pembelajaran abad 21 model inkuiri pada siswa SMK kompetensi keahlian multimedia. *Jurnal Taman Vokasi*, 10(1), 81-89. doi:<https://doi.org/10.30738/jtvok.v10i1.11669>
- Aryantie, M. H., Hidayatm M. Y., Ratnaningsih, D., Nasution, E. L. (2020). Analisis Scientometrics Penelitian Merkuri pada Penambangan Emas Skala Kecil di Indonesia Tahun 2009-2019. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 18(1), 185-192. doi:<https://doi.org/10.14710/jil.18.1.185-192>
- Donath, L., Mircea, G., dan Rozman, T. (2020). E-Learning Platforms as Leverage for Education for Sustainable Development. *European Journal of Sustainable Development*, 9(2), 1-19. doi:[10.14207/ejsd.2020.v9n2p1](https://doi.org/10.14207/ejsd.2020.v9n2p1)
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., dan Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 133, 285-296. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- Hidayat, W.N., Fitranti, A., Firdaus, A. F., Kartikasari, C.D.I., Sutikno, T. A. (2019). Aplikasi mobile berbasis gamifikasi sebagai inovasi media pembelajaran untuk pembelajaran pemrograman dasar. *Seri Konferensi IOP: Ilmu dan Teknik Material*, 732. doi:[10.1088/1757-899X/732/1/012113](https://doi.org/10.1088/1757-899X/732/1/012113)
- Jayawardena, N. S. (2021). The e-learning persuasion through gamification: an elaboration likelihood model perspective. *Young Consumers*, 22(3), 480-502. doi:[10.1108/YC-08-2020-1201](https://doi.org/10.1108/YC-08-2020-1201)
- Kačerauskas, T., Sedereviciute-Paciauskiene, Z., dan Sliogeriene, J. (2022). Gamification in socio-cultural structures: advantages and disadvantages. *Transformations in Business & Economics*, 21(2), 181. Retrieved from <https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A3%3A12262035/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A157061087&crl=f>
- Mansyur, M., Rofiqi, Iksan. (2023). Melangkah Menuju Kesehatan Mental Yang Optimal: Program Inovatif Di Lembaga Pendidikan Islam. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 76-99. doi:<https://doi.org/10.19105/ec.v4i2.9237>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228. doi:<https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Martínez-Hita, M., Carrasco, C. J. G., dan Martínez, P. M. (2021). The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8(122), 1-11. doi:<https://doi.org/10.1057/s41599-021-00796-9>
- Murdianto, D., Nurdin, M. F., Santoso, D., Silalahi, P. R. L. (2023). Rancang Bangun Alat Penyaring Susu Kedelai Menggunakan Motor Listrik. *Jurnal SIMETRIS*, 14(1), 1-7. doi:<https://doi.org/10.24176/simet.v14i1.9344>
- Nashrulloh, M. R., Yanti, Y., Riyandi, F. A.-F., Nurodin, A. M., Alinurdin, R., Jipar, M. A., Faris, S. A., Dzulkhomzah, M. R., Kifti, J., Masripah, U., Alawiyah, D., Muttaqin, I. N., Mubarak, M. I. H., Maulana, M. A. A., Akib, Y. A., Sidik, G. M. (2023). Seminar Literasi Digital Bertema : Meningkatkan Ekonomi dan Menjaga Budaya di Era Digital. *Jurnal PkM MIFTEK*, 4(1), 54-59.

- doi:<https://doi.org/10.33364/miftek/v.4-1.1326>
- R. Oktaviani, E. Safaah, R. A. Noviana. (2017). Pemberdayaan Keterampilan Guru Matematika dalam Menyusun Bahan Ajar Berbantuan Mathematics Education Software. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 19-24.
doi:<https://doi.org/10.30656/jpmwp.v1i1.270>
- Rahman, H. (2023). Analisis Bibliometrik: Upaya Pemberdayaan Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Pemerintahan dan Kebijakan (JPK)*, 4(2), 107-121.
doi:<https://doi.org/10.18196/jpk.v4i2.18211>
- Rohmanto, F., dan Susanti, A. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Lifestyle Hedonis, dan Sikap Keuangan Pribadi terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa. *ECOBISMA (Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Manajemen)*, 8(1), 40-48.
doi:<https://doi.org/10.36987/ecobi.v8i1.2057>
- Sari, W. P., Salmiah, Ernita, M., Rohani, Risqa, I. (2022). Pelatihan E-Module Materi Ekonomi Menggunakan Flip Pdf Profesional untuk Kemandirian Belajar Ekonomi dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Tasnim Journal for Community Service*, 3(2), 42-47. Retrieved from <https://ejournal.anotero.org/index.php/tasnim>