

Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Educaplay* terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Febbi Nur Fadillah⁽¹⁾, Asri Diah Susanti⁽²⁾

^{1,2} Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email: ¹febbinurfadillah@student.uns.ac.id, ²asridiahsusanti@staff.uns.ac.id

Abstrak: Penelitian ini di latarbelakangi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK Negeri di Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *quasy experimental design*. Sumber data penelitian adalah siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri di Surakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dianalisis dengan uji *Independent Sample t-Test*, *Paired Sample t-Test*, dan *N-Gain* dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 26.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK Negeri di Surakarta. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *Independent Sample t-Test* dan *Paired Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi < 0.05 serta hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan di kelas kontrol berada pada kategori rendah.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-10-2024

Ditetujui pada : 20-10-2024

Dipublikasikan pada : 31-10-2024

Kata Kunci:

Media Gamifikasi, *Educaplay*, Motivasi Belajar, Akuntansi Dasar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1014

PENDAHULUAN

Motivasi merujuk pada perubahan tingkat energi seseorang, disertai dengan munculnya perasaan dan tanggapan yang akan menjadi acuan untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2011). Motivasi adalah penggerak utama yang dapat meningkatkan partisipasi dan optimism siswa terhadap pembelajaran (Djamarah, 2002). Tingkat optimisme belajar yang tinggi akan memotivasi siswa secara aktif untuk ikut terlibat di dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Selain itu, intensitas motivasi belajar akan sangat menentukan pencapaian prestasi siswa dalam belajar (Rahman, 2022).

Motivasi penting dimiliki bagi setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar yang tinggi menjadikan siswa lebih proaktif sehingga dapat mengarahkan siswa pada keterlibatan aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang termotivasi dalam belajar akan memiliki keinginan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan dan tidak mudah menyerah dalam kegiatan akademisnya. Sebaliknya, siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar cenderung lebih mudah menyerah bahkan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan belajarnya (Djamarah, 2011).

Melalui penelitian Wardana & Sagoro (2019) diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa saat ini masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang lebih mengandalkan komunikasi satu arah dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi (Triansari & Widayati, 2019). Disisi lain, Nikmah dkk (2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa materi pembelajaran yang dicerna siswa kurang maksimal dikarenakan guru

hanya menggunakan buku paket tanpa menggunakan variasi lain dalam penyajian materi. Oleh karena itu, siswa sering terlihat bosan saat mengikuti pembelajaran dan lebih memilih berbicara dengan teman. Penelitian Pringgar & Sujatmiko (2020) juga menyebutkan sebanyak 48,15% siswa merasa kurang termotivasi belajar dikarenakan media pembelajaran yang kurang beragam dan tergolong menggunakan teknologi lama, yaitu papan tulis, *powerpoint*, dan proyektor. Selain itu, kemajuan teknologi dan internet telah secara signifikan memengaruhi pola pikir siswa, khususnya generasi alpha (lahir 2010-2025). Purnama (2018) menjelaskan bahwa anak-anak yang termasuk dalam generasi alpha menunjukkan hubungan yang tak terpisahkan dengan dunia digital dalam kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SMK Negeri di Surakarta diperoleh fakta lapangan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru umumnya menggunakan buku paket sebagai media utama dan *powerpoint* sebagai media penunjang. Penggunaan media pembelajaran tersebut tidak cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini diamati dari sikap yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang lebih memilih melakukan kegiatannya sendiri, seperti berbincang dengan teman, bermain *gadget*, mendengarkan musik, tidur di kelas, dan pergi ke kantin. Berdasarkan pengamatan juga terlihat sedikit sekali interaksi antara guru dan siswa, hanya ada 2-3 siswa yang bertanya saat pembelajaran. Rendahnya partisipasi aktif siswa ini dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar siswa atau keterlibatan dalam metode pembelajaran konvensional (Wahyudi, 2023).

Apabila permasalahan tersebut terus dibiarkan akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Sebagaimana dijelaskan Schlutz (2019) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwasannya motivasi belajar yang rendah dapat menghambat kemajuan akademis, yang berakibat pada hasil belajar yang lebih rendah. Adapun tingkat motivasi belajar setiap siswa berbeda-beda. Siswa dengan motivasi intrinsik yang kuat cenderung berpartisipasi aktif di kelas dan tidak bergantung pada faktor eksternal untuk membantu proses belajar di kelas. Sebaliknya, terdapat siswa dengan motivasi belajar instrinsik yang rendah, sehingga minat untuk belajar sangat dipengaruhi oleh situasi atau kondisi luar dirinya (motivasi ekstrinsik). Menurut Slameto (2010), motivasi belajar dibentuk oleh banyak faktor, diantaranya adalah nilai, kemampuan kognitif, keadaan siswa, kondisi lingkungan, aspek dinamis dalam proses pembelajaran, dan upaya yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi pembelajaran siswa. Salah satu faktor penting dalam upaya guru membelajarkan siswa adalah melalui peran aktif guru dalam proses pembelajaran (Suriani et al, 2021).

Teori behavioristik memberikan penjelasan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui stimulus dan respon (Amsari, 2018). Perubahan perilaku dapat muncul sebagai peningkatan motivasi untuk belajar. Dalam rangka memunculkan respon peningkatan motivasi belajar siswa sebagai hasil dari stimulus, maka diperlukan stimulus dari peran aktif guru sebagai fasilitator. Pada proses pembelajaran, stimulus dapat berupa media pembelajaran, gambar-gambar, ataupun berbagai cara tertentu supaya dapat membantu proses pembelajaran (Budiningih, 2003). Guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menyelaraskannya dengan karakteristik siswa abad ke-21 dengan memasukkan gamifikasi ke dalam sebuah proses pembelajaran.

Penggunaan gamifikasi adalah pendekatan yang efektif bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan memprioritaskannya untuk siswa abad ke-21. Gamifikasi merujuk pada pemanfaatan fitur-fitur game di dalam lingkungan yang pada dasarnya bukan merupakan game, dengan tujuan untuk mengatasi masalah (Zimmerlin et al., 2019; Ding et al., 2018). Media pembelajaran gamifikasi terdiri dari beberapa level yang harus diselesaikan oleh siswa, sehingga melalui media ini siswa akan terpacu untuk mencapai orientasi tujuan yang lebih besar dengan meningkatkan antusiasmenya, belajar dengan pengulangan, terlibat dalam kolaborasi, dan membangkitkan persaingan yang menyenangkan dan bersahabat

bersama teman sebaya (Ding, 2019). Gamifikasi dapat diimplementasikan dengan cara menggunakan suatu media, salah satunya yaitu *Educaplay*. Media *Educaplay* sesuai digunakan untuk gamifikasi, karena di dalamnya terdapat unsur permainan yang karakteristiknya ada pada gamifikasi. *Educaplay* adalah sebuah platform yang memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan kegiatan interaktif dalam pembelajaran dengan cara bermain (Megias & Lozano, 2019; Solari, 2017). *Educaplay* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar baru yang terasa menyenangkan, memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif, meningkatkan pemahaman dan hasil belajar serta prestasi akademik siswa (Ganago & Salvati., 2018).

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang relevan, antara lain Sipayung & Sihotang (2022) yang menyatakan bahwasannya penggunaan teknologi pendidikan di dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi pendidikan tersebut berupa penggabungan gamifikasi (dalam hal penerapan elemen desain *game* pada konteks *non-game*) dan pendidikan, yang mana hasil penelitian Durrani et al (2022) dan Cabot et al (2020) mendukung hal ini dengan menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi pada proses pembelajaran memberikan pengaruh secara positif di dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, berkaitan dengan media gamifikasi, penelitian Enriquez (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *Educaplay* dengan akses yang terjangkau membuat siswa merasa lebih termotivasi. Adapun kebaruan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamifikasi berbasis media *Educaplay* pada mata pelajaran akuntansi dasar terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa SMK”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasy experimental design*). Adapun desain eksperimen yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Penelitian dilakukan pada SMK Negeri di Surakarta dalam kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga dari bulan Januari – Februari 2024. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan cara *cluster random sampling* dengan total sampel sebanyak 72 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, akan dilakukan *pre-test* pada kedua kelas tersebut untuk menentukan kondisi awal dan mengidentifikasi perbedaan awal antara kedua kelas sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan menggunakan media gamifikasi berbasis *eduplay* (X) sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan *post-test* pada kedua kelas sebagai evaluasi akhir.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan jenis kuesioner tertutup. Kuesioner yang diberikan terdiri dari *pre-test* dan *post-test* dan diukur dengan skala likert 1-5. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa pada kelas akuntansi dasar adalah menggunakan model ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller (1987). Uji hipotesis dilakukan melalui uji *Independent Sample t-Test* dan *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0.05 serta uji *N-Gain* berbantuan aplikasi SPSS versi 26.0.

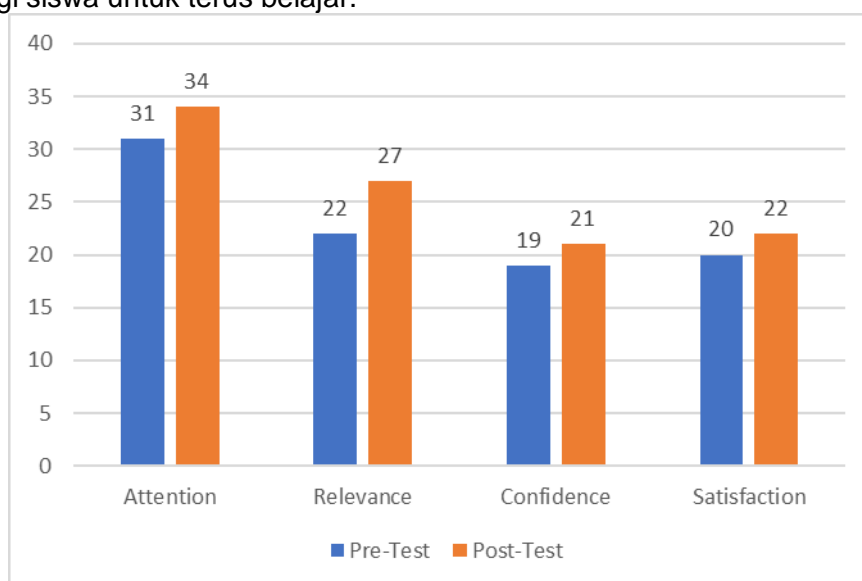
HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat setelah diberikan perlakuan, yang diamati dari data kuesioner. Hasil dari uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan tingkat

signifikansi sebesar 0,022 yang lebih kecil dari ambang batas 0,05. Oleh karena itu, penggunaan media gamifikasi melalui *Educaplay* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran mampu memengaruhi motivasi belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test*, terdapat perbedaan yang mencolok pada nilai rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen yang menggunakan media gamifikasi berbasis *Educaplay* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media gamifikasi berbasis *Educaplay*. Hasil uji pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan hasil yang sama yaitu 0,000. Hasil tersebut berada di bawah nilai yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Di sisi lain, melalui hasil dari uji *N-gain* pada kelas eksperimen terlihat mengalami peningkatan motivasi belajar sebesar 0,3690 yang menempatkannya dalam klasifikasi sedang ($0.30 \leq N\text{-Gain} < 0.70$). Sementara pada kelas kontrol, peningkatan motivasi belajar siswa berada dalam klasifikasi rendah ($N\text{-Gain} < 0.30$), yaitu sebesar 0.1257. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* memiliki tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Pada penelitian ini, indikator ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987) terdiri dari *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction* digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan indikator ini memberikan gambaran lebih jelas tentang bagaimana media gamifikasi berbasis *Educaplay* memengaruhi motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Melalui penggunaan elemen-elemen permainan seperti tantangan, papan peringkat, poin, dan umpan balik secara efektif melibatkan siswa dan memotivasi siswa untuk secara aktif dan antusias berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penyajian materi pembelajaran yang relevan dan praktis melalui penggunaan permainan merangsang proses pembelajaran siswa dalam membuat hubungan antara materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata atau tujuan yang ingin dicapainya. Hal ini memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi dan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa juga akan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan karena memiliki pengalaman positif dari interaksi dengan permainan dan pencapaian dalam pembelajaran. Selain itu, pengalaman belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan pemahaman dan hasil belajar memberikan kepuasan bagi siswa untuk terus belajar.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa per Indikator

Menurut hasil dari analisis data, peningkatan indikator motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada saat setelah diberikan perlakuan dengan media gamifikasi berbasis *Educaplay* menunjukkan hasil nilai rata-rata tertinggi pada indikator *Relevance*. Peningkatan ini dapat terjadi dikarenakan guru sangat baik dalam menghubungkan media gamifikasi dengan materi yang akan dipelajari sehingga pembelajaran semakin menantang dan relevan bagi siswa. Dengan itu, siswa dapat melihat keterkaitan langsung antara penggunaan media gamifikasi dan materi pembelajaran yang kemudian mendorong pemikiran siswa untuk mencapai orientasi tujuan yang lebih besar. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, berdasarkan hasil temuan dari penelitian ini indikator yang mempunyai nilai rata-rata terendah berada pada indikator *Confidence* dan *Satisfaction*. Rendahnya nilai rata-rata ini disebabkan kebanyakan siswa masih merasa kurang percaya diri dalam menyelesaikan permainan karena adanya batasan waktu dan kesempatan menjawab sehingga berdampak pada ketidakpuasan siswa terhadap hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, indikator *Confidence* dan *Satisfaction* memperoleh rata-rata yang lebih rendah jika dibandingkan dengan indikator motivasi belajar lainnya.

Dari perspektif teori behavioristik, penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran dapat dilihat sebagai penerapan prinsip penguatan positif (*positive reinforcement*). Menurut teori ini, pembelajaran adalah proses di mana siswa mengalami transformasi dalam kemampuannya untuk menunjukkan dan melakukan perilaku baru sebagai konsekuensi dari interaksi antara stimulus dan respons (Mardiyani, 2022). Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa motivasi belajar, interaktif, kemampuan daya ingat, dan toleransi (Majid & Suyadi, 2020). Berdasarkan *Law of Effect* diketahui bahwa siswa akan termotivasi apabila siswa memahami efek yang akan dihasilkan setelah belajar. Oleh karena itu pada penelitian ini, motivasi belajar siswa diperkuat dengan konsekuensi yang menyenangkan agar siswa terpacu untuk mencapai orientasi tujuan yang lebih besar. Dalam konteks pembelajaran dengan media gamifikasi berbasis *Educaplay*, penguatan positif (*positive reinforcement*) diberikan melalui papan peringkat, poin, dan pencapaian yang diperoleh siswa yang berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai target tertentu. Hal ini dapat memberikan stimulus positif yang mendorong siswa untuk terus berpartisipasi dan berusaha dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip dasar teori behavioristik dalam memahami proses pembelajaran.

Penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut diantaranya mayoritas siswa tidak memiliki kuota. Sementara itu, jaringan *Wi-Fi* sekolah tidak menjangkau di semua ruang kelas sehingga membuat proses pembelajaran dengan gamifikasi berbasis media *Educaplay* sedikit terhambat. Dalam hal ini, guru perlu menyiapkan segala keperluan agar proses pembelajaran dengan media gamifikasi berbasis *Educaplay* yang memerlukan jaringan internet kencang dapat berjalan lancar. Selain itu, media gamifikasi dapat mendorong persaingan yang berisiko meningkatkan kecemasan beberapa siswa melalui perbandingan sosial (Kyewski & Kramer, 2018). Penggunaan peringkat dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang lebih kompetitif, tetapi bagi beberapa siswa yang merasa dirinya rendah di papan peringkat akan mengalami penurunan motivasi belajar karena kecemasan dan kehilangan minat dalam gamifikasi (Chen & Zhao, 2022). Akan tetapi kondisi tersebut tidak akan terjadi apabila guru memberikan desain gamifikasi yang menarik dan kompleks (Ozhan & Kocadere, 2020). Ding (2019) dan Shaw, dkk (2020) membuktikan bahwa desain gamifikasi yang kompleks dapat memberikan siswa tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi, bahkan dengan penggunaan gamifikasi yang lebih lama.

Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil yaitu terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa

pada mata pelajaran akuntansi dasar. Motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Maka dengan itu, guru dapat menggunakan media gamifikasi berbasis *Educaplay* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memperhatikan beberapa kelemahannya.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Sipayung & Sihotang (2022), Durrani et al (2022), dan Cabot et al (2020) yang membahas tentang penggunaan media teknologi dalam pendidikan dan pemanfaatan gamifikasi yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, juga mendukung penelitian Enriquez (2022) dan Ganago & Salvati (2018) yang membahas tentang *Educaplay* sebagai salah satu platform gamifikasi yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Adapun pada penelitian ini peneliti memiliki keterbatasan pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Waktu yang digunakan untuk pengambilan data tidak sesuai dengan perencanaan awal dan mengalami keterlambatan dikarenakan siswa sedang menjalani libur semester
2. Beberapa siswa yang tidak masuk sekolah saat pengambilan kuesioner menyebabkan siswa kurang memahami maksud dari tiap pernyataan.
3. Sampel yang digunakan masih kurang luas, karena hanya menggunakan satu sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa hasil, yaitu hasil uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0.016 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan, hasil uji *Paired Sample t-Test* yang memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0.000 < 0.05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata data *pre-test* dan hasil *post-test* kelas eksperimen; dan hasil uji *N-Gain* di kelas eksperimen sebesar 0.3640 yang menempatkan motivasi belajar siswa pada klasifikasi sedang membuktikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

DAFTAR RUJUKAN

- Amsari, D. (2018). Implikasi teori belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52-60.
<https://www.neliti.com/publications/278126/implikasi-teori-belajar-ethorndike-behavioristik-dalam-pembelajaran-matematika>
- Budiningsih, C. Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Chen, Y., & Zhao, S. (2022). Understanding Chinese EFL learners' acceptance of gamified vocabulary learning apps: an integration of self-determination theory and technology acceptance model. *Sustainability*, 14(18), 11288.
<https://doi.org/10.3390/su141811288>
- Ding, L. (2019). Applying Gamifications to Asynchronous Online Discussions: A Mixed Methods Study. *Computers in Human Behavior*, 91, 1–11.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.022>
- Ding, L., Er, E., & Orey, M. (2018). An Exploratory Study of Student Engagement in Gamified Online Discussions. *Computers & Education*, 120, 213–226.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.007>
- Djamarah Syaiful Bahri. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar Edisi Revisi II*. Jakarta : Rineka Cipta

- Durrani, U. K., Al Naymat, G., Ayoubi, R. M., Kamal, M. M., & Hussain, H. (2022). Gamified Flipped Classroom Versus Traditional Classroom learning: Which Approach is More Efficient in Business Education?. *The International Journal of Management Education*, 20(1), 1005-95. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.10059>
- Enríquez, E. L. J. (2022). *Educaplay*. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de educación superior*, 41(2), 165-182. <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/1184>
- Facey-Shaw, L., Specht, M., van Rosmalen, P., & Bartley-Bryan, J. (2020). Do Badges Affect Intrinsic Motivation in Introductory Programming Students? *Simulation & Gaming*, 51(1), 33-54. <https://doi.org/10.1177/1046878119884996>
- Gañango, J. M. S., & Salvati, A. (2020). *Educaplay* como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Franz Tamayo-Revista de Educación*, 2(4), 88-104. <https://revistafranztamayo.org/article/view/297>
- Garcia-Cabot, A., Garcia-Lopez, E., Caro-Alvaro, S., Gutierrez-Martinez, J. M., & de-Marcos, L. (2020). Measuring the effects on learning performance and engagement with a gamified social platform in an MSc program. *Computer Applications in Engineering Education*, 28(1), 207-223. <https://doi.org/10.1002/cae.22186>
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kyewski, E., & Krämer, N. C. (2018). To gamify or not to gamify? An experimental field study of the influence of badges on motivation, activity, and performance in an online learning course. *Computers & Education*, 118, 25-37. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131517302506>
- Majid, M. F., & Suyadi. (2020). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran PAI. *Konseling*, 1 (3), 95-103. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/konseling/article/view/343>
- Mardiyani, K. (2022). Tujuan dan Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 2 (5), 260-271. <http://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/30>
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *Planning and design of recreational activities (Children's play and its methodology)*. Editex.
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44-52. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/wasis/article/view/4895>
- Özhan, Ş. Ç., & Kocadere, S. A. (2020). The effects of flow, emotional engagement, and motivation on success in a gamified online learning environment. *Journal of Educational Computing Research*, 57(8), 2006-2031. <https://doi.org/10.1177/0735633118823159>
- Pringgar, R. F., & Sujatmiko, B. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) Modul Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 317-329. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37489>
- Purnama, S. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1, 493-502. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/38804/>
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.pps.unq.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Schultz, T. R. 2019. *Interpersonal Communication: Wheres Minds Meet*. California: Wadsworth Inc.

- Sipayung, Z., & Sihotang, H. (2022). Peranan Belajar Behaviorisme dalam Hubungannya dengan Teknologi Pendidikan Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7129-7138. <http://repository.uki.ac.id/9397/>
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Solari, A. (2017). *La revolución Ceibal: El sueño que cumplió 10 años*. Sudamericana.
- Suriani, A., Chandra, Sukma, E., & Habibi. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800–807. Diakses dari <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.832>
- Wahyudi, M. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Permainan Bola Basket. *Global Journal Sport Science*, 1(3), 574-579. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss/article/view/1686/890>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46-57. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/28693>
- Zimmerling, E., Höllig, C. E., Sandner, P. G., & Welp, I. M. (2019). Exploring the influence of common game elements on ideation output and motivation. *Journal of Business Research*, 94, 302–312. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S014829631830105X>