

# EFEKTIVITAS PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP MUHAMADIYAH 2 BOYOLALI PK PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Ni Daun Naimah \*<sup>1</sup>  
Imam Muhijuddin Tibyan <sup>2</sup>  
Rafi Afif Khayruzaki <sup>3</sup>  
Farah Najwa Maulina <sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

\*e-mail: [nidaanaimah@gmail.com](mailto:nidaanaimah@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhijuddintibyan@gmail.com](mailto:muhijuddintibyan@gmail.com)<sup>2</sup>, [apippkhayruzaki@gmail.com](mailto:apippkhayruzaki@gmail.com)<sup>3</sup>, [najwalina093@gmail.com](mailto:najwalina093@gmail.com)<sup>4</sup>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Arab. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar bahasa Arab yang masih sering ditemui di SMP 2 Muhammadiyah PK Boyolali. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan *quasi-experiment*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu IX A (17 peserta didik) sebagai kelompok kontrol dan IX B (17 peserta didik) sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui angket dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan *Levene*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji *independent sample t-test* dengan tingkat signifikansi sebesar ( $p < 0,05$ ). Rata-rata motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 79,29 lebih tinggi dari kelas kontrol yang memiliki rata-rata 70,71. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab serta memberikan implikasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

**Kata kunci:** gamifikasi, motivasi belajar, Bahasa arab

## Abstract

*This study aims to examine the effect of using the gamification learning model on students' learning motivation in Arabic language learning. The background of this research lies in the low level of students' motivation to learn Arabic, which is still commonly found at SMP 2 Muhammadiyah PK Boyolali. The research employed an experimental method with a quasi-experimental design. The sample consisted of two classes, namely Class IX A (17 students) as the control group and Class IX B (17 students) as the experimental group, selected using cluster random sampling. Data were collected through questionnaires, with prerequisite tests including the Kolmogorov-Smirnov normality test and the Levene homogeneity test. Data analysis was conducted using the independent sample t-test. The findings revealed a significant difference in learning motivation between the two groups, as indicated by the independent sample t-test result with a significance level of ( $p < 0.05$ ). The average learning motivation of the experimental group after the treatment was 79.29, which was higher than the control group's average of 70.71. Therefore, it can be concluded that the gamification learning model has a positive effect on improving students' motivation in learning Arabic and provides implications for the development of more engaging and effective learning methods.*

**Keywords:** gamification, learning motivation, Arabic

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab seringkali dianggap sebagai tantangan bagi siswa karena berbagai faktor, termasuk kerumitan tata bahasa, perbedaan sistem penulisan, dan kurangnya motivasi. Selain itu, lingkungan yang kurang mendukung penggunaan bahasa Arab turut memperburuk situasi, mengakibatkan kesulitan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep yang sudah diajarkan dan mengalami penurunan motivasi serta ketertarikan mereka. Dengan adanya berbagai tantangan tersebut, guru dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam metode agar proses pembelajaran tetap tercapai (Wahyu Hidayat M et al., 2023).

Metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah satu arah, cenderung membuat siswa merasa jenuh dan pada akhirnya akan berdampak negatif pada motivasi dan prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga meningkatkan keaktifan mereka selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada prestasi belajar mereka.

Motivasi belajar siswa dapat diukur menggunakan empat indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penjabaran indikator ini merupakan pendapat dari Veraksa, Gavrilova, and Lepola, 'Learning Motivation Tendencies among Preschoolers: Impact of Executive Functions and Gender Differences', *Acta Psychologica*, 2 (2022), dimana mereka menjelaskan ada empat indikator: 1) Antusias, siswa yang antusias dalam pembelajaran dapat dilihat dari semangat siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, 2) Tekun, siswa tekun dan konsisten saat dihadapkan oleh sebuah tugas, 3) Ulet, siswa yang ulet dan gigih saat mengalami kesulitan belajar, dan 4) Keyakinan, siswa percaya diri dengan kemampuan diri sendiri.

Motivasi tidak bisa tumbuh dengan sendirinya pada siswa, melainkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Maka dari itu penelitian ini didasarkan pada dua teori utama, yaitu teori belajar konstruktivisme dan teori motivasi intrinsik. Teori belajar konstruktivisme, sebagaimana dikemukakan oleh (Piaget, 1970), yang menekankan bahwa pengetahuan bukan hanya ditransfer dari guru ke siswa, tetapi dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka. Gamifikasi dengan elemen-elemen interaktif dan menantang, menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung, dan menemukan makna dari materi pelajaran.

Di sisi lain, teori motivasi intrinsik, yang dipelopori oleh (Deci & Ryan, 1985), mengemukakan bahwa motivasi yang berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu, kepuasan, dan tantangan, lebih efektif dalam mendorong perilaku dan pembelajaran. Gamifikasi dengan elemen-elemen seperti poin, lencana, dan papan peringkat, dapat memicu rasa ingin tahu, kepuasan, dan tantangan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Wijaya, 2021) yang menyatakan bahwa, untuk meningkatkan semangat siswa dalam menyelesaikan setiap tugas pembelajaran dan memberikan rasa puas pada emosional siswa dapat melalui pengaplikasian elemen-elemen *game* berupa hadiah dan tantangan. Dalam studi yang dilakukan (Pratiwi & Mahendra, 2020), dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran menggabungkan elemen gamifikasi bukan hanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran namun juga dapat membantu mereka untuk memahami dan membangun konsep dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui proses eksplorasi mandiri.

Dengan menggabungkan kedua teori ini, penelitian ini berusaha untuk mengungkap bagaimana gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menantang, sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara aktif dan membangun pemahaman mereka sendiri.

Untuk mengatasi tantangan tersebut dan menghindari dampak negatifnya, penting untuk menerapkan metode yang lebih inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, penelitian ini mengusung konsep gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Gamifikasi merujuk pada penerapan elemen desain game dan prinsip-prinsip game dalam konteks non-game, yang menggunakan elemen desain game untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, produktivitas organisasi, dan lain-lain (Alisandra Senabre, 2017). Konsep ini mengadopsi elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi dalam proses pembelajaran bahasa Arab, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Konsep ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi pada penelitian yang dilakukam oleh (Hamari et al., 2019) , penelitian itu menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti papan peringkat dan penghargaan secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Siswa juga akan merasakan pengalaman yang serupa dengan pengalaman yang muncul saat sedang memainkan suatu game, yaitu adanya interaksi

yang menyenangkan (Pramana, n.d.). Gamifikasi juga menjadi solusi karena terbukti berpengaruh terhadap partisipasi siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan model konvensional, seperti yang telah dipaparkan oleh (Pradana et al., 2018) bahwa pretest kelas eksperimen memiliki mean 35,54, sedangkan posttest menunjukkan peningkatan menjadi mean 49,36, yang mengindikasikan adanya peningkatan partisipasi setelah penerapan gamifikasi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penerapan elemen-elemen ini tentunya akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Melihat dari penelitian yang dilakukan oleh (Mulia et al., 2023) yang berjudul 'Pengaruh Terhadap Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab' telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, serta meningkatkan keterampilan berbahasa melalui elemen-elemen permainan dan memberikan umpan balik yang positif. bahkan akan meningkatkan keterampilan bahasa. Dengan cara ini, gamifikasi berpotensi untuk meningkatkan minat dan juga prestasi siswa. Namun, penelitian tentang penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia masih terbilang jarang diterapkan, terutama di tingkat SMP.

Meskipun beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa, masih sedikit penelitian yang mencoba untuk menerapkan gamifikasi secara spesifik pada pembelajaran Bahasa Arab khususnya pada siswa SMP di Indonesia, dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa dan jenis gamifikasi yang digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan gamifikasi berbasis poin, papan peringkat, dan hadiah dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab di kalangan siswa SMP Muhammadiyah Boyolali. Secara spesifik, penelitian ini akan menganalisis dampak gamifikasi terhadap motivasi intrinsik siswa, serta sikap siswa terhadap pembelajaran bahasa Arab

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan peran bagi pengembangan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif. Sejalan dengan analisis (Suharyanto et al., 2022), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi berbasis budaya lokal dengan nyata mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga mencapai 85 %, terlebih pada pembelajaran bahasa berbasis konteks lokal. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Widiastuti & Ismail, 2021) menegaskan bahwa model pembelajaran gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan minat siswa terhadap bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih kreatif, penelitian ini diharapkan mampu memperkuat kemampuan berbahasa siswa, tidak hanya itu namun juga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru bahasa Arab dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berbasis gamifikasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa. Serta mengembangkan kurikulum dan metode pengajaran yang lebih efektif dan relevan di masa depan, serta memberikan dorongan bagi para guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan *quasi experimental* dimana untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan pemberian *pretest* dan *posttest*. Metode eksperimen dengan pendekatan *quasi experimental* merupakan penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Populasi yang diambil sebagai sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 9 SMP Muhammadiyah 2 Boyolali PK. Sampel yang peneliti peroleh untuk penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 9B (kelas putra) sebagai kelas eksperimen dan kelas 9C (kelas putra) sebagai kelas kontrol, yang dimana sebagian besar siswa belum mengenal konsep gamifikasi dalam pembelajaran mereka sehari-hari, terutama dalam mata pelajaran bahasa Arab.

Prosedur pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan pada kedua kelas. *Pretest* dilakukan sebelum

adanya perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Perlakuan yang diberikan ke setiap kelas berbeda satu dengan yang lainnya. Pada kelas kontrol, model pembelajaran yang diberikan adalah model pembelajaran seperti yang biasa dilakukan oleh guru yaitu model *discovery learning*, sedangkan pada kelas eksperimen model yang digunakan adalah model pembelajaran gamifikasi.

Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (*independent*) yaitu model pembelajaran gamifikasi ( $X_1$ ) serta satu variabel terikat (*dependent*) yaitu motivasi belajar (Y). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik kuantitatif yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis, karena data yang diperoleh berupa angka, sehingga perlu menggunakan pendekatan untuk dapat mengolah data statistik atau matematik yang diperoleh. Kelebihan metode ini adalah kesimpulan yang diperoleh bisa lebih terukur dan menyeluruh. Penyajian data dilakukan dengan cara menarasikan informasi-informasi yang telah diperoleh dari hasil analisis data sehingga bisa dilakukan penarikan kesimpulan dan pengambilah keputusan. Penarikan kesimpulan yang dimaksud adalah sebagai salah satu langkah yang peneliti ambil untuk mencari makna secara menyeluruh dari apa yang diperoleh selama penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil analisis deskriptif data**

Data penelitian variabel bebas (*independent*) diperoleh melalui angket *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa SMP Muhammadiyah 2 Boyolali PK sebagai responden. Responden yang bersangkutan sejumlah 34 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis data ditampilkan dalam dua tahapan yaitu data motivasi awal kelas sebelum dibrikan perlakuan, dan data motivasi akhir kelas setelah diberikan perlakuan. Berikut adalah rincian dari analisis data yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

**Motivasi Belajar Awal (Sebelum Perlakuan)**

**Tabel 1.** Deskripsi data motivasi awal

**DESKRIPSI DATA MOTIVASI AWAL**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	17	36	51	87	71.29	8.950
Kelas Eksperimen	17	22	59	81	70.65	6.393
Valid N (listwise)	17					

(Sumber : Data yang diolah 2024)

**Tabel 2.** Kategori data motivasi awal kelas kontrol

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	
			KELAS KONTROL	PRESENTASE
1	$X < 62$	RENDAH	2	11,76%
2	$62 \leq X \leq 80$	SEDANG	13	76,47%
3	$X > 80$	TINGGI	2	11,76%
JUMLAH			17	100%

(Sumber : Data Primer diolah 2024)

**Tabel 3.** Kategori data motivasi awal kelas eksperimen

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	
			KELAS EKSPERIMEN	PRESENTASE
1	$X < 64$	RENDAH	4	23,53%
2	$64 \leq X \leq 77$	SEDANG	11	64,71%
3	$X > 77$	TINGGI	2	11,76%
JUMLAH			17	100%

(Sumber : Data Primer diolah 2024)

Berdasarkan data yang telah disajikan, tabel 2 dan 3 menunjukkan perbandingan setiap kategori pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan. Data diambil dari rumus yang tertera dalam tabel dengan cara menambahkan rata-rata dengan standar deviasi atau mengurangi rata-rata dengan standar deviasi.

**Motivasi Belajar Akhir (Setelah Perlakuan)**

**DESKRIPSI DATA MOTIVASI AKHIR**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Kontrol	17	32	52	84	70.71	8.350
Kelas Eksperimen	17	36	61	97	79.29	9.518
Valid N (listwise)	17					

**Tabel 4.** Deskripsi data motivasi akhir  
(Sumber : Data yang diolah 2024)

**Tabel 5.** Kategori data motivasi akhir kelas kontrol

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	
			KELAS KONTROL	PRESENTASE
1	$X < 62$	RENDAH	2	11,76%
2	$62 \leq X \leq 79$	SEDANG	13	76,47%
3	$X > 79$	TINGGI	2	11,76%
JUMLAH			17	100%

(Sumber : Data Primer diolah 2024)

**Tabel 6.** Kategori data motivasi akhir kelas eksperimen

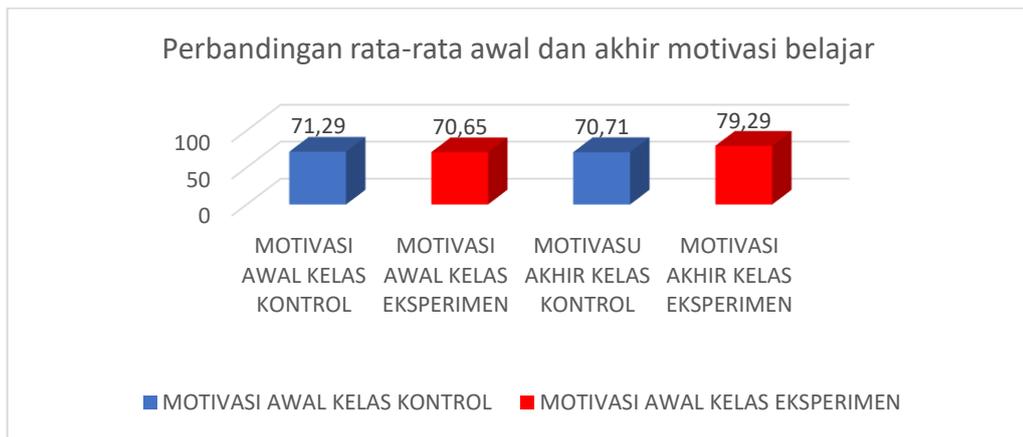
NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	
			KELAS EKSPERIMEN	PRESENTASE
1	$X < 70$	RENDAH	3	17,65%
2	$70 \leq X \leq 89$	SEDANG	11	64,71%
3	$X > 89$	TINGGI	3	17,65%
JUMLAH			17	100%

(Sumber : Data Primer diolah 2024)

Berdasarkan data yang telah disajikan, tabel 5 dan 6 menunjukkan setelah adanya perlakuan model pembelajaran gamifikasi, motivasi belajar siswa pada kategori tinggi di kelas eksperimen mengalami peningkatan dan pada kategori rendah mengalami penurunan. Untuk memeberikan gambaran yang lebih jelas terkait adanya pengaruh model gamifikasi, maka dapat dibuat diagram perbandingan.

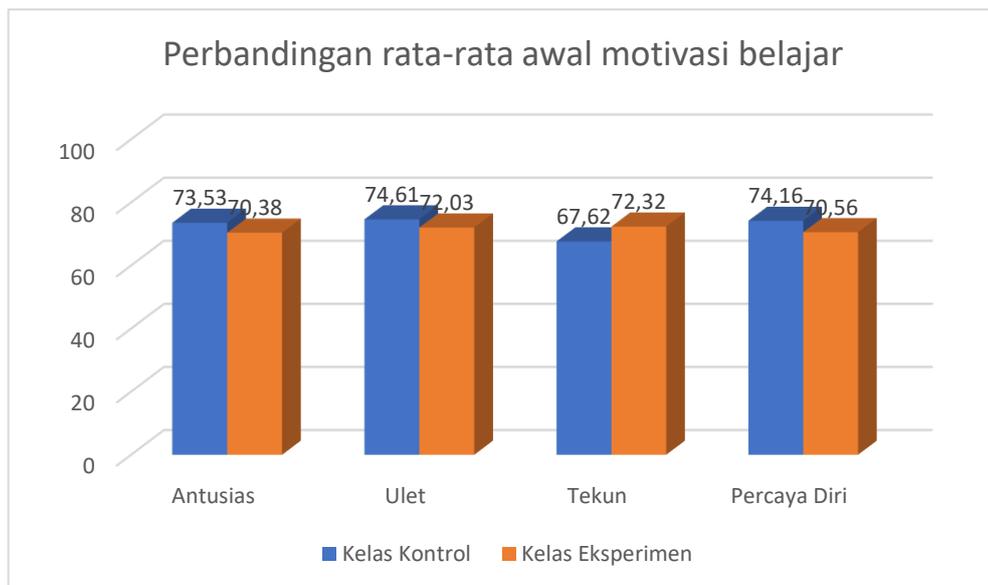
**Perbandingan Hasil Awal dan Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Perbandingan data dilakukan untuk memeberikan gambaran terkait peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang akan dibandingkan sebagai berikut:



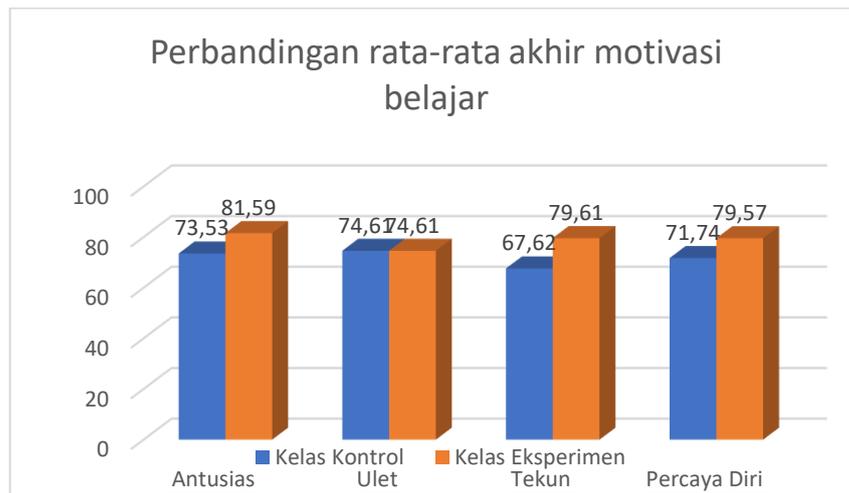
**Gambar 1.** Perbandingan rata-rata awal dan akhir motivasi belajar

Dari data perbandingan pada gambar 1, dapat dilihat perbedaan yang signifikan antar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan. Data awal menunjukkan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki persentase motivasi belajar yang hampir sama, dan setelah diberikan model pembelajaran gamifikasi pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana perbedaan rata-rata motivasi akhir kelas eksperimen adalah sebesar 12,13% lebih tinggi daripada kelas kontrol, menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa.



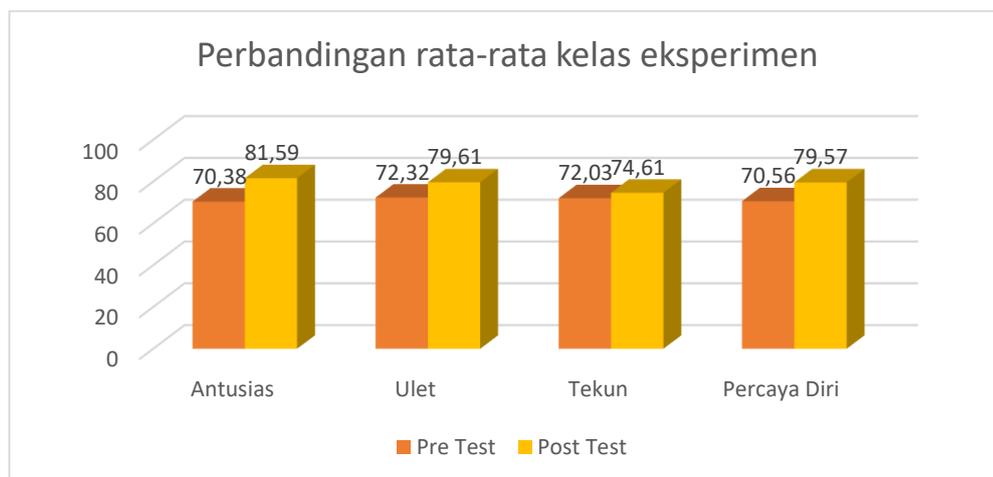
**Gambar 2.** Perbandingan rata-rata awal motivasi belajar perindikator

Dari data perbandingan pada gambar 2, dapat disimpulkan bahwa pada variabel motivasi belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan model pembelajaran gamifikasi, indikator tekun pada kelas eksperimen menjadi satu-satunya indikator yang memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan indikator lain di kelas eksperimen sebelum diberikan pembelajaran gamifikasi yaitu berbeda 4,8 % dari indikator tekun kelas kontrol. Sedangkan perbedaan indikator antusias, ulet, percaya diri di kelas eksperimen memiliki perbedaan yang jauh dari indikator di kelas kontrol.



**Gambar 3.** Perbandingan rata-rata akhir motivasi belajar perindikator.

Dari data perbandingan pada gambar 3, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah dilakukan model pembelajaran gamifikasi. Rata-rata pada kelas eksperimen yang telah diberikan model pembelajaran gamifikasi mengalami peningkatan yang signifikan. Seluruh rata-rata indikator motivasi belajar berada diatas 75% pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol hanya ada satu indikator yang mencapai 75% yaitu pada indikator ulet peserta didik.



**Gambar 4.** Perbandingan rata-rata indikator motivasi belajar kelas eksperimen.

Dari data perbandingan pada gambar 3, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah dilakukan model pembelajaran gamifikasi mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata terjadi pada kelas eksperimen setelah dilakukan model pembelajaran gamifikasi. Rata-rata indikator motivasi belajar pada kelas eksperimen meningkat mencapai 11% di setiap indikator.

**Hasil Uji Prasyarat Analisis**

**Hasil Uji Normalitas**

**Tabel 7.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	P	A	Kesimpulan
Eksperimen	0,206	0,05	Normal
Kontrol	0,206	0,05	Normal

(Sumber : Data yang diolah, 2024)

Berdasarkan data yang telah disajikan, hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen setelah dilakukan model pembelajaran gamifikasi memperoleh hasil  $0,206 > 0,05$  dan dikatakan sebagai distribusi normal. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak dilakukan model pembelajaran gamifikasi atau menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh hasil uji normalitas  $0,206 > 0,05$  dan dikatakan sebagai distribusi normal. Kedua data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

**Hasil Uji Homogenitas**

**Tabel 8.** Hasil Uji Homogenitas  
F-Test Two-Sample for Variances

	<i>kontrol</i>	<i>eksperimen</i>
Mean	71,29	79,29
Variance	80,10	90,60
Observations	17,00	17,00
Df	16,00	16,00
F	0,88	
P(F<=f) one-tail	0,40	
F Critical one-tail	0,43	

(Sumber : Data yang diolah, 2024)

Berdasarkan table 8 diatas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut homogen, karena memiliki nilai  $p(one-tailed) 0,40 > 0,05$  sehingga kedua kelas tersebut layak untuk dijadikan sebagai sampel penelitian.

**Hasil Uji Hipotesis**

**Hasil Uji Independent Sample T-Test**

**Tabel 9.** Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest Kel Kontrol	17	70.71	8.350	2.025
Posttest Kel Eksperimen	17	79.29	9.518	2.308

(Sumber : Data yang diolah, 2024)

**Table 10.** t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>kontrol</i>	<i>eksperimen</i>
Mean	71,29	79,29
Variance	80,10	90,60
Observations	17,00	17,00
Pooled Variance	85,35	
Hypothesized Mean Difference	0,00	
Df	32,00	
t Stat	-2,52	
P(T<=t) one-tail	0,01	
t Critical one-tail	1,69	

P(T<=t) two-tail	0,02
t Critical two-tail	2,04

(Sumber : Data yang diolah, 2024)

Berdasarkan tabel 9 diatas, nilai  $p$  (*two-tailed*) sebesar  $0,02 < 0,05$ . Oleh karena itu, ( $H_0$ ) dan ( $H_a$ ) diterima. Nilai  $t$  hitung sebesar  $-2,52$  menunjukkan bahwa rata-rata kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah logis. Siswa yang menggunakan model pembelajaran gamifikasi akan menjadi lebih aktif dan interaktif, serta membuat guru dan siswa saling berinteraksi. Hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran gamifikasi yang dilakukan di kelas, siswa dituntut untuk saling berinteraksi dengan kelompoknya dan terlibat langsung dengan guru dan pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa untuk terdorong dalam mencari tahu solusi penyelesaian masalah dan mengeksplor pemahaman yang pernah dipelajari. Motivasi belajar siswa akan meningkat dikarenakan konsep yang dibawa gamifikasi dapat membuat para siswa belajar dengan perasaan tertantang dan suportif. Sebaliknya, siswa yang tidak menerapkan model pembelajaran gamifikasi tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran, hanya mendengarkan penjelasan satu arah tanpa adanya keterlibatan antar siswa dan guru, sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi, serta siswa juga tidak berusaha untuk mengeksplor pengetahuan yang sudah dipelajari. Hal ini tentu menyebabkan motivasi belajar dalam diri siswa rendah.

Alasan lain yang mendasari hasil penelitian ini dianggap logis adalah karena analisis data menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukan *posttest*, terlihat bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran gamifikasi memiliki rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan gamifikasi. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Sari & Alfian, 2023), hasilnya menunjukkan bahwa gamifikasi yang telah diterapkan pada siswa mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran sebesar 82%, dan peningkatan itu juga secara langsung mempengaruhi hasil belajar mereka.

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menyatukan elemen-elemen desain permainan dan lingkungan belajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Elemen-elemen itu digunakan untuk mendorong motivasi dan semangat para siswa dalam proses belajar (M Eryilmaz & F Boicu, 2023). Pendekatan ini juga tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa namun juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Siswa memperoleh poin setiap menjawab soal dengan benar atau menyelesaikan permainan dengan benar dan sesuai intruksi, mereka terdorong untuk berkompetisi secara sehat dengan teman-teman sekelompoknya, sehingga keterlibatan seluruh siswa meningkat dalam pembelajaran. Dalam hal ini, gamifikasi membuat siswa terlibat dalam setiap level permainan, berkompromi dengan teman kelompoknya kemudian memvisualisasikan perkembangan mereka melalui progres yang terlihat, seperti bar kemajuan (Zichermann & Cunningham, 2011). Progres bar kemajuan memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan siswa saat sedang menerapkan model pembelajaran gamifikasi, memungkinkan mereka untuk memahami materi lebih dalam dan apa yang perlu ditingkatkan lebih lanjut. Elemen-elemen ini juga mendukung pembelajaran menjadi lebih efektif, dimana tantangan dalam permainan dapat disesuaikan dengan kemampuan setiap siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang khusus dan efisien (S Deterding et al., 2011). Oleh karena itu penerapan gamifikasi dalam pendidikan dapat mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran gamifikasi memiliki kelebihan yaitu memberikan pendekatan inovatif dan membantu siswa untuk lebih fokus dalam memahami materi yang sudah dipelajari. Selain dapat meningkatkan pemahaman, model pembelajaran gamifikasi ini juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, karena mereka dihadapkan pada banyak tantangan yang membutuhkan pemecahan masalah secara individu dan kelompok (Sutrisno &

Rahayu, 2020). Hal ini memberikan kesempatan bagi para siswa untuk bereksplorasi dan berkompetisi, sehingga akan memberikan dorongan dalam diri siswa untuk menyelesaikan pembelajaran. Kelebihan ini di dukung dengan model pembelajaran gamifikasi dan penelitian yang telah dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada pembelajaran di kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan berbagai elemen gamifikasi yang umumnya dapat ditemukan didalam sebuah game seperti sistem *grouping*/kelompok, adanya *challenge*/tantangan, sistem *leaderboards*/peringkat, dan adanya *gift*/hadiah. Elemen-elemen gamifikasi tersebut diintegrasikan didalam proses pembelajaran melalui beberapa tahapan (Huang & Dilip, 2013).

Tahap pertama dalam pembelajaran gamifikasi adalah memahami sasaran objek, yaitu siswa yang akan melaksanakan pembelajaran dengan model gamifikasi, karena kunci utama dalam sebuah program pembelajaran adalah dengan memahami pelajar (MCGrath & Bayerlein, 2013). Tahap pengenalan sasaran objek dilaksanakan dengan cara memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana motivasi dan pengetahuan yang dimiliki para siswa dalam pembelajaran bahasa arab di kelas. Pada tahap ini siswa juga diberikan gambaran awal terkait model pembelajaran gamifikasi. Tahap ini dapat menciptakan rasa ingin tahu siswa dan membantu mereka dalam mengenali permasalahan yang ada.

Tahap selanjutnya adalah pengenalan objek pembelajaran, tahap ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mengidentifikasi dan memahami model pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu model pembelajaran gamifikasi. Tahap ini dilakukan dengan cara guru memberikan soal dan latihan yang berfungsi sebagai *challenges* bagi siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Siswa juga mendapatkan kesempatan untuk bertanya mengenai komponen atau prosedur yang belum dipahami. Tahap ini menciptakan proses interaksi dua arah antara guru dan murid serta meningkatkan antusiasme siswa karena siswa dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran dengan menyelesaikan *challenge* yang ada.

Tahap menstruktur pengalaman siswa dilakukan dengan acara guru membagin siswa kedalam beberapa kelompok yang merupakan bentuk dari elemen gamifikasi berupa *grouping*. Siswa dalam kelompok masing-masing berusaha menyelesaikan *challenge* yang diberikan untuk mendapatkan *point* yang digunakan untuk mendapatkan posisi dalam *leaderboards* dan bersaing dengan kelompok yang lain. Sikap yang muncul dari tahap ini adalah ketekunan siswa dalam menyelesaikan setiap *challenge* dan berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan posisi yang paling tinggi dalam *leaderboards*. Siswa dituntut untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan semua *challenge*.

Tahap pengenalan sumber memiliki tujuan untuk menjadikan siswa mampu untuk mencari solusi atas masalah yang dimiliki secara mandiri. Pada tahap ini, siswa diberikan kebebasan untuk mencari informasi atau alternatif solusi dari teman dalam kelompok ataupun dari guru (ahli). Tahapan ini juga mendorong siswa untuk mengeksplor pengetahuan mereka dengan cara mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan secara bertahap serta mendorong rasa oercaya diri dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Sikap yang akan terlihat dalam tahap ini adalah keuletan, karena siswa berusaha untuk mencari solusi dan alternatif apapun untuk memecahkan masalah mereka. Siswa akan mengeksplor pengetahuanya dengan cara bertanya dengan teman di dalam maupun di luar kelompok, maupun bertanya dengan para ahli atau guru.

Tahap berikutnya adalah penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menambah semangat dan percaya diri siswa selama proses pembelajaran. Tahap ini juga akan memperlihatkan adanya *MSA framework*, karena siswa mulai akan menerima *mechanics* sebagai komponen penggerak seperti *point* dan *leaderboards* yang akan menumbuhkan rasa kompetisi pada mereka. Menurut (D. Rahmawati & Putra, 2021), elemen *mechanics* dalam gamifikasi memungkinkan terciptanya sistem aturan yang membuat siswa terlibat dalam sebuah aktivitas yang terstruktur. Siswa yang mampu untuk melewati dan menyelesaikan *challenge* akan memiliki antusiasme yang tinggi dan muncul rasa percaya diri padanya.

Berbeda dengan siswa kelas eksperimen, siswa yang berada di kelas kontrol melaksanakan proses pembelajaran tanpa adanya penerapan elemen gamifikasi. Pada kelas kontrol, guru dan psiswa harus mampu menyelesaikan permasalahan secara individu. Siswa kelas

kontrol juga diberikan kebebasan untuk mencari informasi sebagai sumber pemecahan masalah mereka. Namun siswa akan cenderung pasif karena kurang adanya interaksi antara teman sebaya dan guru. Pada tahap pencarian informasi, siswa di kelas kontrol memiliki kendala pada kesempatan siswa untuk bertanya dan berdiskusi dengan teman sebayanya. Terdapat hasil penelitian yang juga menunjukkan bahwa siswa di kelas kontrol sangat sering menghadapi keterbatasan diskusi dan kolaborasi. Menurut (Gandasari, 2021), rata-rata skor aktivitas siswa di kelas kontrol jauh lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang melibatkan pendekatan interaktif, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Sintaks model pembelajaran gamifikasi memberikan kesempatan pada para siswa untuk terus aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan dapat mengeksplorasi materi dan pengetahuan lebih dalam melalui berbagai tantangan yang diselesaikan di setiap levelnya. Selain saling berinteraksi satu sama lain dalam pembelajaran yang kolaboratif, model pembelajaran gamifikasi ini juga dapat memperkuat pemahaman materi yang sudah dipelajari (E. Rahmawati, 2019). Proses ini memberikan tempat untuk mengembangkan keterampilan sosial dan cara berpikir kritis diantara siswa. Model pembelajaran gamifikasi bukan hanya berfokus pada aspek kognitif saja, namun juga memperhatikan perkembangan aspek sosial diantara para siswa.

Tahapan dalam model gamifikasi ini sangat sesuai dengan prinsip teori sosiokultural oleh Vygotsky. Teori ini mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial pada setiap individu dimana manusia melakukan aktivitas kognitif tingkat tinggi dengan bantuan orang lain dalam konteks bersosial (Suardipa, 2020). Interaksi sosial dalam gamifikasi ini memberikan kesempatan bagi para siswa untuk berinteraksi sekaligus membangun pengetahuan bersama dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

Pada teori sosiokultural oleh Vygotsky, dijelaskan bahwa para siswa membutuhkan dukungan dalam proses pembelajarannya sebelum kemampuan kognitif dan sosialnya terbentuk. Guru atau teman sebaya yang lebih berpengalaman dapat menjadi peran penting dengan memberikan dukungan melalui berbagai metode seperti pemberian *feedback* dalam proses pengembangan kemampuannya dan melakukan pembelajaran dengan proses yang bertahap (Eryilmaz & Boicu, 2023). Hal ini juga sesuai dengan manfaat dari penerapan model pembelajaran gamifikasi, dimana peserta didik diminta untuk aktif, ulet, tekun, dan percaya diri, menyelesaikan berbagai masalah secara bertahap melalui interaksi yang dilakukan dengan teman sekelas dan guru dalam pembelajaran.

Pendekatan ini dapat membuat siswa merasakan kemajuan dalam belajarnya melalui pencapaian yang diperoleh dari setiap tantangan yang diselesaikan. Selain itu, model pembelajaran gamifikasi ini dapat mengembangkan rasa percaya diri siswa, dan membuat mereka menjadi lebih antusias dan lebih siap menghadapi tantangan selanjutnya dalam pembelajaran (Arifin & Indriani, 2022). Dengan setiap tantangan yang berhasil diselesaikan, siswa mendapat umpan balik yang positif. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan selanjutnya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang juga melakukan penerapan model pembelajaran gamifikasi. Penelitian oleh (Murtiani & Purwanto, 2020) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan di sekolah menengah dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa. Juga dalam penelitian yang dilakukan oleh (E. Rahmawati & Purwanto, 2021) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika yang diterapkan di dalamnya gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan dalam pembelajaran seperti biasanya. Sementara penelitian oleh (Susilowati et al., 2022) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model gamifikasi yang menggunakan elemen-elemen dalam sebuah game dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sesuai dengan salah satu indikator motivasi yaitu antusias. Penelitian lainnya yang berjudul "Model Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Belajar Siswa di SMA" oleh (Sari & Zulfikar, 2021) juga membuktikan bahwa model pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan prestasi belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran.

Model pembelajaran gamifikasi terbukti efektif dalam memotivasi para siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Penerapan metode gamifikasi ini memberikan dampak positif yang

dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka. Dalam penelitian ini, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi yang diterapkan di kelas eksperimen memberikan peningkatan motivasi belajar siswa yang lebih signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran *discovery learning* yang ada di kelas kontrol. Hal ini dapat terlihat dari hasil analisis data pada nilai rata-rata posttest yang diperoleh kelas eksperimen yang menerapkan gamifikasi lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning*, yaitu  $79,71 > 70,71$ .

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Arab. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek antusiasme, ketekunan, keuletan, dan rasa percaya diri siswa, yang semuanya lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif bagi guru bahasa Arab, yaitu dengan mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan hadiah. Strategi ini dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan interaksi siswa, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu penggunaan instrumen tunggal berupa kuesioner dan ruang lingkup sampel yang relatif sempit, sehingga hasilnya belum sepenuhnya dapat digeneralisasi pada konteks yang lebih luas.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas sampel pada konteks yang lebih beragam, dengan tidak hanya menggunakan kuisisioner dalam pengumpulan data, dan ketika menggunakan model pembelajaran gamifikasi bisa melakukan inovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif yang mendukung proses pembelajaran dengan model gamifikasi. Elemen gamifikasi yang digunakan pada proses pembelajaran juga bisa ditambahkan selain *point*, *leaderboards* dan *rewards* untuk meningkatkan motivasi belajar. Prospek pengembangan gamifikasi juga dapat diarahkan pada penerapan berbasis teknologi digital, sehingga lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alisandra Senabre, L. (2017). Gamification Quest: Design and Development of a gamification game. *Universitat Jaume I, July*. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/173542>
- Arifin, N., & Indriani, D. (2022). Meningkatkan Pemahaman Melalui Pembelajaran Gamifikasi di Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 10*(4), 45–53.
- Deci, & Ryan. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press.
- Eryilmaz, M., & Boicu, F. (2023). *Gamification in Education: Theoretical Underpinnings and Practical Applications*. Springer.
- Gandasari, N. (2021). Keaktifan Model Problem-Based Learning Berbantuan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN Gugus Fatmawati Kota Semarang. *Joyful Learning Journal, 10*(1), 40.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2019). Does Gamification Work? *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, January*(6–9), 3025–3034.
- Huang, W. H.-Y., & Dilip, S. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. Rotman School of Management University of Toronto.
- M Eryilmaz, & F Boicu. (2023). *The Impact of Gamification on Motivation and Engagement in Game-based Learning Environments: A Literature Review*.
- McGrath, & Bayerlein. (2013). Engaging Online Students Through The Gamification of Learning Materials: The Present and The Future. In *Proceedings of The 30th ASCILITE Conference 2013* (pp. 1–10). Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education.
- Mulia, H. G., Nurlaila, I., Afifah, Naufal, M., & Ali, A. W. S. (2023). Pengaruh Gamifikasi terhadap Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Maharah Bahasa Arab. *NBER Working Papers, 89*. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Murtiani, I., & Purwanto, A. (2020). Pengaruh Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar

- Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 104–112.
- Piaget, J. (1970). *The Psychology of the Child*. Basic Book.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh gamification hasil belajar siswa pada e learning pemograman java. *Universitas Amikom Yogyakarta*, 7–12.
- Pramana, D. (n.d.). Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 202–211.
- Pratiwi, D., & Mahendra, T. (2020). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 33–40.
- Rahmawati, D., & Putra, R. (2021). Gamifikasi dan Motivasi Belajar Siswa: Studi Implementasi MSA Framework dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 112–124.
- Rahmawati, E. (2019). Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan Inovasi*, 8(1), 55–64.
- Rahmawati, E., & Purwanto, A. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 9(1), 29–38.
- S Deterding, D Dixon, R Khaled, & L Nacke. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification."* <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Sari, D., & Alfian, A. . (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Sari, D., & Zulfikar, A. (2021). Model Pembelajaran Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Belajar Siswa di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2), 97–105.
- Suardipa, I. (2020). Implementasi Teori Sosiokultural Vygotsky dalam Pembelajaran Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(2), 78–85.
- Suharyanto, F., Rahmawati, S., & Ananda, T. (2022). Pengaruh Gamifikasi Berbasis Budaya Lokal Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 50–62.
- Susilowati, N., Nugroho, S., & Ristanto, A. (2022). Pengaruh Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Antusiasme Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(03), 119–126.
- Sutrisno, A., & Rahayu, E. (2020). Gamifikasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran: Studi Empiris di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 30–40.
- Veraksa, Gavrilova, & Lepola. (2022). Learning motivation tendencies among preschoolers: Impact of executive functions and gender differences. *Acta Psychologica*, 2.
- Wahyu Hidayat M, Najafi, A. M., Ramlan, F., Ra'pak, F. T., Leo, M. A., & Fadhlirrahman Baso. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Gamification Berbasis Online Terhadap Pencapaian Kompetensi Pada Mahasiswa Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 01, 17–27. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i1.2>
- Widiastuti, I., & Ismail, F. (2021). Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Melalui Gamifikasi. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 90–105.
- Wijaya, R. (2021). Pengaruh Elemen Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 12(2), 45–53.
- Zichermann, & Cunningham. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.