



Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SD/MI

Nurul Mahruzah Yulia¹, Wela Nur Faizah², Alif Via Rahmawati³, Saskia Agustina⁴,
Adila Yulia Putri⁵, Alfiana Rahma Maulidia⁶, Putri Indah Puspita⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Bojonegoro

Email : mahruzah@gmail.com¹, lhlaa321@gmail.com², alifviarahmawati26@gmail.com³,
saskiaagustina012@gmail.com⁴, adilaputribjn@gmail.com⁵,
alfianarahmamaulidia@gmail.com⁶, put464691@gmail.com⁷

Article Info

Article history:

Received July 03, 2025

Revised July 19, 2025

Accepted July 25, 2025

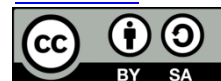
Keywords:

Learning, Gamification, Impact
of Gamification

ABSTRACT

Gamification is the application of game elements in a learning context. Currently, gamification is getting more attention as an innovative method to improve the quality of education and student competence, especially at the elementary level. This research systematically examines gamification-based learning in improving the competence of elementary school students through literature review studies from journals, scientific articles and academic databases. The study examines how gamification can improve students' motivation, engagement and learning outcomes, and identifies supporting factors and barriers in its implementation. The results show that gamification contributes significantly to improving students' academic competencies and soft skills, especially when combined with digital literacy and appropriate pedagogical approaches. With this research, it is hoped that there will be a development of teacher training and technological infrastructure as the main support for the success of gamification in elementary schools.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received July 03, 2025

Revised July 19, 2025

Accepted July 25, 2025

Keywords:

Pembelajaran, Gamifikasi,
Dampak Gamifikasi

ABSTRAK

Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran. Saat ini gamifikasi semakin mendapat perhatian sebagai metode inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kompetensi siswa terutama pada tingkat dasar. Penelitian ini mengkaji secara sistematis pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kompetensi siswa khususnya sekolah dasar (SD) melalui studi literatur review dari jurnal, artikel ilmiah dan database akademik. Kajian ini menelaah bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan dalam implementasinya. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi signifikan dalam peningkatan kompetensi akademik dan soft skill siswa, terutama bila dikombinasikan dengan literasi digital dan pendekatan pedagogis yang tepat. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar. Dengan adanya penelitian ini diharapkan ada pengembangan pelatihan guru dan infrastruktur teknologi sebagai pendukung utama keberhasilan gamifikasi di sekolah dasar.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nurul Mahruzah Yulia

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

E-mail: mahruzah@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap krusial dalam membangun fondasi kompetensi akademik, sosial, dan emosional siswa. Namun, pembelajaran tradisional di SD sering kali kurang mampu memotivasi siswa dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreativitas yang dibutuhkan di abad 21. Berbagai permasalahan yang sering kita jumpai pada saat ini adalah menurunnya hasil belajar siswa. Awal mula penurunan ini disebabkan karena adanya pembelajaran daring yang dimana tidak ada interaksi langsung antara guru dan siswa. Namun, Ketika pembelajaran kembali normal, hasil belajar siswa ternyata tidak mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena guru sering kali menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa seringkali bosan terhadap pembelajaran dan mengakibatkan kurangnya efektifitas siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar juga menjadi penyebab penurunan hasil belajar siswa. (Jatawitika et al., n.d.)

Gamifikasi muncul sebagai inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, badge, leaderboard, dan tantangan ke dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang (Lutviana et al., 2025). Di tingkat SD/MI, gamifikasi memiliki potensi besar karena anak-anak pada usia ini sangat responsif terhadap pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Mereka cenderung lebih mudah memahami konsep dan mengingat materi jika disajikan dalam bentuk permainan yang menantang dan menghibur. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membentuk karakter positif seperti rasa percaya diri, kerja sama, dan ketekunan

Dalam konteks digital saat ini, gamifikasi tidak hanya memanfaatkan aspek permainan, tetapi juga teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan personal, hal ini sangat relevan untuk anak-anak SD yang secara alami tertarik pada permainan dan tantangan (Isnawati et al., 2021).

Oleh karena itu, kajian ini bertujuan mengkaji secara mendalam pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan kompetensi siswa khususnya di SD, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan implementasi gamifikasi berdasarkan kajian literatur terkini.

METODE PENELITIAN

Penulisan kajian ini menggunakan metode kepustakaan, atau biasa disebut dengan literature review yang didasarkan oleh buku-buku, hasil penelitian, jurnal, dan artikel yang terkait dengan Pembelajaran berbasis Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SD. Pencarian di database dilakukan mulai dari bulan Mei 2025. Jurnal yang digunakan dan dikaji berbasis bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dengan rentang publikasi sejak 10 tahun terakhir.



Dengan penelitian kepustakaan ini, data yang dihimpun mengandalkan pada teori-teori dari beberapa literature dan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

Pencarian jurnal dilakukan pada database elektronik pada OJS yang terpercaya dan beberapa laporan penelitian di database Google Scholar. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian jurnal adalah “Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SD, penerapan gamifikasi pada pembelajaran, efektivitas pembelajaran berbasis gamification”.

Kriteria jurnal yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Membahas mengenai Gamifikasi Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SD
- b. Terdapat hasil yang dicantumkan di jurnal.
- c. Memiliki sitasi yang bagus

Jurnal yang sudah dicari pada database mesin pencarian kemudian diunduh dan disaring. Penyaringan dilakukan dengan membaca abstraknya terlebih dahulu. Abstrak yang tidak memenuhi kriteria dieliminasi. Selanjutnya, jurnal yang memenuhi kriteria dibaca secara menyeluruh untuk menentukan apakah jurnal tersebut tetap layak digunakan atau tidak. Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan dengan cara mempelajari berbagai sumber referensi dari beberapa hasil penelitian, baik jurnal nasional maupun jurnal internasional yang dijadikan sebagai landasan teori. Peneliti menganalisis, membandingkan, hingga menyimpulkan terkait topik- topik yang relevan dengan judul peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (deterding et al.). Gamifikasi yang secara sederhana dapat diartikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan motivasi keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat, gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan long term memory. Dalam konteks SD atau MI, di mana Siswa masih berada dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif gametifikasi menawarkan pendekatan yang sangat potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Valentinna et al., 2024)

Secara teoritis, gamifikasi memanfaatkan prinsip-prinsip psikologi motivasi seperti pemberian reward tantangan kompetisi sehat dan feedback langsung yang semuanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam pembelajaran tradisional, siswa seringkali mengalami kebosanan atau kurangnya motivasi karena pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Dengan gamifikasi pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar, sehingga mereka lebih aktif dan antusias mengikuti setiap tahap pembelajaran. (Purwaningsih et al., 2025)

Michelle Schwartz merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Dicheva, dkk menyatakan setidaknya terdapat 4 prinsip yang harus ada dalam gamifikasi, yaitu kebebasan untuk gagal, umpan balik cepat, kemajuan, alur cerita. Pertama kebebasan untuk gagal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang, maka gamifikasi dirancang dengan mempertimbangkan kecepatan peserta didik yang berbeda-beda, selain



itu perlu dipertimbangkan tingkat risiko yang berbeda-beda dan memberikan “nyawa” tambahan bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak memiliki ketakutan akan kegagalan, dan mendorong peserta didik untuk bereksperimen, berani mengambil risiko, dan mencoba lagi jika mengalami kegagalan pada percobaan sebelumnya. Kedua umpan balik cepat. Peserta didik harus menerima umpan balik dan penghargaan secara langsung setelah mereka menyelesaikan tantangan yang diberikan. Game harus di-setting agar langsung memberikan umpan balik yang ditargetkan saat game telah dimainkan, baik setelah menyelesaikan tugas individu atau di akhir setiap level. Ketiga kemajuan. Peserta didik harus dapat menilai kemajuan mereka secara visual dalam perjalanan mereka menuju tujuan akhir game. Ketika permainan dibagi menjadi beberapa level, peserta didik sebagai pemain memiliki kesempatan untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada tahapan terakhir, dan pada tahap ini seringkali dibangun persyaratan untuk menerapkan semua keterampilan atau penguasaan yang telah dicapai pada level sebelumnya untuk secara sekaligus digunakan dalam menyelesaikan level akhir. Keempat alur Cerita. Permainan yang baik melibatkan sebuah alur cerita yang menarik. Materi ditata dalam narasi dan meminta peserta didik sebagai pemain untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan cerita.

Dari beberapa penelitian empiris yang mendukung penerapan gamifikasi pada pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi dan soft skill siswa khususnya di SD yakni penelitian yang dilakukan di SDN 1 Sidodadi yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V. (Lutviana et al., 2025) Dalam penelitian tersebut, metode gamifikasi tidak hanya meningkatkan skor tes kognitif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menstimulasi motorik serta literasi teknologi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berdampak pada aspek akademik tetapi juga pada aspek keterampilan dan sikap siswa yang lebih luas. (Ardinata.D.Y, 2024) Selain itu, multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi yang dikembangkan dengan pendekatan discovery learning juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Studi yang dilakukan oleh Noveliana Santoso dan rekan-rekan (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia gamifikasi mampu meningkatkan nilai siswa secara signifikan dari pretest ke post test. Pembelajaran berbasis gamifikasi ini dapat memberikan stimulasi yang menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. (Lutviana et al., 2025)

Salah satu inovasi dalam gamifikasi adalah integrasi teknologi seperti QR code yang memudahkan akses dan interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Dengan ini dapat meningkatkan motivasi siswa berkontribusi langsung pada keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka dengan bantuan teknologi gamifikasi menjadi lebih mudah diterapkan dan dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa yang berbeda. (Dwi Tamara, 2024)

Pada penelitian yang lain pembelajaran berbasis gamifikasi yang dikombinasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah (problem based Learning/PBL) juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Hasil pada penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen gamifikasi dalam PBL meningkatkan hasil belajar siswa hingga mencapai kesuksesan klasikal yang sangat tinggi. (Azwah et al., 2025) Selain peningkatan nilai, partisipasi aktif dan



kualitas kontribusi siswa dalam proses berpikir kritis juga meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan kualitas kompetensi siswa tetapi juga kualitas pemikiran mereka. Selain pada aspek kognitif, gamifikasi juga berpengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Ada beberapa penelitian yang dilakukan di sekolah dasar dalam menerapkan gamifikasi mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi efektif meningkatkan kreativitas peserta didik terutama bagi siswa dengan literasi teknologi yang tinggi. Literasi teknologi menjadi faktor penting yang memperkuat efektivitas gamifikasi karena siswa yang mampu mengakses dan memanfaatkan teknologi dengan baik cenderung mendapatkan manfaat lebih besar dari pembelajaran berbasis game ini. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan teknologi dan kemampuan digital siswa menjadi faktor pendukung utama keberhasilan gamifikasi dalam pembelajaran. (Retno Irnawati et al., 2024)

Dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Elemen-elemen permainan yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran, seperti poin, leaderboard, badge, dan tantangan, membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, tetapi juga berusaha untuk mencapai skor tertinggi atau mendapatkan penghargaan tertentu. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik, yang menjelaskan bahwa motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu berasal dari dalam dirinya sendiri, bukan dari dorongan eksternal. Dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi, elemen-elemen permainan bertindak sebagai pemicu yang mengaktifkan motivasi intrinsik siswa. Siswa merasa terdorong untuk belajar karena mereka menikmati proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menantang (Lutfi & Winata, 2020). Gamifikasi menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan siswa (Hakeu et al., 2023). Ketika siswa merasa terlibat dan menikmati apa yang mereka pelajari, mereka cenderung lebih fokus dan berdedikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Selain itu, elemen kompetisi yang sehat dalam gamifikasi mendorong siswa untuk bersaing dengan diri mereka sendiri dan teman-teman mereka, yang meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar dan berkembang.

Pembelajaran berbasis gamifikasi ini memberikan tantangan dan umpan balik secara langsung yang membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat diterapkan tidak hanya untuk meningkatkan motivasi tetapi juga untuk memperbaiki pemahaman konsep dan keterampilan akademik secara spesifik. (Jusuf, 2016) Selain itu, penggunaan media interaktif dan aplikasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan latihan dan penguasaan materi juga efektif dalam memacu intensitas latihan siswa dan hasil belajar mereka. Aplikasi semacam ini memberikan pengalaman belajar yang personal dan adaptif sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. (Husnawati et al., 2023) Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kompetensi siswa SD dapat dilihat dari berbagai aspek. Pertama, gamifikasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar motivasi yang tinggi membuat Siswa lebih fokus dan bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat. Kedua, gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mengurangi



kejenuhan dalam belajar. Ketiga, gamifikasi mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis kreativitas dan kemampuan problem solving melalui aktivitas yang menantang dan kolaboratif. Keempat, gamifikasi yang didukung oleh teknologi informasi membuat pembelajaran lebih mudah diakses dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (Arafat et al., 2021)

Namun pembelajaran berbasis gamifikasi juga bergantung pada beberapa faktor pendukung, seperti kesiapan guru dalam mengimplementasikan dalam pembelajaran, ketersediaan media dan teknologi yang memadai, serta literasi teknologi siswa. Guru perlu memiliki kompetensi dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis gamifikasi agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Selain itu, sekolah harus menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat teknologi dan jaringan internet yang memadai. (Jatawitika et al., 2024.) Literasi teknologi siswa juga perlu ditingkatkan agar mereka dapat mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran gamifikasi secara optimal. Dari sisi kebijakan, gamifikasi perlu menjadi bagian dari strategi pengembangan kurikulum dan pelatihan guru di tingkat dasar. Pemerintah dan lembaga pendidikan harus memberikan dukungan berupa pelatihan, sumber belajar, dan infrastruktur teknologi untuk mendukung penerapan gamifikasi di sekolah. Dengan dukungan yang memadai, gamifikasi dapat menjadi solusi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kompetensi dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (SD). Melalui pendekatan yang menyenangkan, interaktif dan menantang, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan akademik siswa secara signifikan. Dengan dukungan teknologi dan kesiapan guru serta siswa, gamifikasi dapat diterapkan secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas di jenjang pendidikan dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan kompetensi belajar siswa sekolah dasar (SD). Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan capaian akademik siswa secara signifikan. Selain aspek kognitif, gamifikasi juga berdampak positif pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Keberhasilan pembelajaran berbasis gamifikasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan teknologi dan kebijakan pendidikan yang mendukung. Dengan strategi yang tepat dan dukungan yang memadai, gamifikasi dapat menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kebijakan yang mendukung pengembangan infrastruktur teknologi, kompetensi guru pengembangan media pembelajaran serta kolaborasi lintas sektor menjadi kunci sukses implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, monitoring dan evaluasi yang berkelanjutan serta kebijakan inklusif akan memastikan bahwa gamifikasi dapat memberikan manfaat bagi seluruh siswa tanpa terkecuali.



DAFTAR RUJUKAN

- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 625–633. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3151>
- Dwi Tamara, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Gamification Berbantuan Qr Code Terhadap Motivasi Belajar. 15(1), 73–79. <https://doi.org/10.31764>
- Efektivitas Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Siswa Kelas V. (n.d.).
- Husnawati, Z., Carina, A. ', Sayyid, U., Tulungagung, A. R., Islam, U., & Lamongan, D. U. (2023). Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI (Vol. 6, Issue 3). www.kahoot.com
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (n.d.). Volume 14 Nomor 2 Tahun 2024 Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICOM* (Vol. 5, Issue 1).
- Lutviana, A., Amrulloh, H., Laili, N., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293. <https://jiped.org/index.php/JSP>
- Pembelajaran Dengan Menggunakan, G., Arafat Lubis, M., Marina, N., & Azizan, N. (2021). Gamifikasi Pembelajaran dengan....., Maulana Arafat, dkk. In 154 Dirasatul Ibtidaiyah (Vol. 1, Issue 2).
- Purwaningsih, E., Sarwanto, S., & Narmoatmojo, W. (2025). Efektivitas Model Gamification In Education Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Ditinjau Dari Literasi Teknologi. *Jp2m (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 731–742. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.7652>
- Retno Irnawati, D., Makmur, A., & Sri Istiyowati, L. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19.



Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(1).
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>

Michelle Schwartz, Instructional Design and Research Strategist, for the Learning & Teaching Office. Teaching with Gamification <http://www.ryerson.ca/lt>

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>

Lutfi, A., & Winata, A. Y. S. (2020). Motivasi Intrinsik, Kinerja dan Aktualisasi Diri: Kajian Konseptual Perkembangan Teori. *Pamator Journal*.
<https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8526>