

# Implementasi Metode Gamification Of Learning Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar di MI Tarbiyatus Sibyan Sebaung Gending Probolinggo

Diterima:

16 Juni 2025

Revisi:

5 Feb 2026

Terbit:

5 Feb 2026

<sup>1\*</sup>**Ulifia Hidayati, <sup>2</sup>Nur Fatimah, <sup>3</sup>Nur Fitri Amalia**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

E-mail: <sup>1</sup>[Ulifiahidayati75@gmail.com](mailto:Ulifiahidayati75@gmail.com),

<sup>2</sup>[Nurfatimahshoreh@gmail.com](mailto:Nurfatimahshoreh@gmail.com), <sup>3</sup>[nurfitriamalia188@gmail.com](mailto:nurfitriamalia188@gmail.com)

\*Corresponding Author

**Abstrak**— Pendidikan merupakan pondasi penting untuk membangun dan memajukan peradaban suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi penerus dapat dibentuk menjadi individu yang berkualitas, memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa dan menganalisis implementasi metode gamification of learning pada pembelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatus Sibyan Sebaung Gending probolinggo. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan, mendeskripsikan, dan menjelaskan secara detail fenomena atau objek penelitian berdasarkan kondisi dan situasi yang sebenarnya. Siswa kelas IV menjadi subjek dalam penelitian ini dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi langsung, wawancara, dokumentasi, dimana peneliti terjun langsung ke lokasi MI Tarbiyatus Sibyan yang beralamatkan Jl.Olah raga Pg Gending, Desa Sebaung, Kecamatan Gending, Kabupaten Probolinggo tersebut dan memantau bagaimana proses pembelajaran di kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan yaitu meningkatnya minat belajar siswa setelah digunakannya metode gamifikasi of learning pada pembelajaran matematika.

**Kata Kunci**— Metode Gamifikasi of Learning, Minat Belajar, dan Matematika.

**Abstract**— Education is an important foundation for building and advancing the civilization of a nation. Through education, the next generation can be formed into quality individuals, with good knowledge, skills and character. This research aims to describe the factors that cause students' low interest in learning and analyze the implementation of the gamification of learning method in class IV mathematics learning at MI Tarbiyatus Sibyan Sebaung Gending Probolinggo. This type of research uses qualitative research with a qualitative descriptive method, namely a method used to describe, describe and explain in detail the phenomenon or object of research based on actual conditions and situations. Class IV students were the subjects of this research with a total of 15 students consisting of 8 female students and 7 male students. The data collection instruments used were direct observation, interviews, documentation, where the researcher went directly to the location of MI Tarbiyatus Sibyan which is located at Jl. Sports Pg Gending, Sebaung Village, Gending District, Probolinggo Regency and monitored the learning process in the classroom. Data collection techniques in this research used observation, interview and documentation techniques. The results of the research show that there is a significant change, namely an increase in students' interest in learning after using the gamification of learning method in mathematics learning.

**Keywords**— Gamification of Learning Method, Interest in Learning, and Mathematics.

## I. PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara merupakan Bapak Pendidikan Nasional Indonesia. Beliau mendeskripsikan bahwa pendidikan merupakan sebuah keharusan atau tuntutan yang ada didalam hidupnya anak-anak. Dalam kata lain dimaksudkan agar pendidikan mampu menuntun anak-anak agar mereka siap dan dapat mencapai kehidupan yang selamat dan bahagia sebagai manusia dan anggota masyarakat. Pendidikan merupakan proses yang terus menerus berlangsung bisa juga disebut dengan proses humanisme atau memanusiakan manusia. Dengan ini pendidikan bukan hanya untuk menjadikan manusia berbeda dengan hal lainnya yang dapat beraktivitas, dan berpakaian dan menyantap, memiliki tempat tinggal. Namun pendidikan juga harus mampu merubah pola pikir manusia yang menghargai atas hak asasi manusia dan memiliki jiwa yang berakhlak baik. Itulah yang disebut memanusiakan manusia. (A, Marisyah, et al., 2019)

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan melalui kegiatan pelatihan, bimbingan, dan pengajaran dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjalani kehidupannya di masa yang akan datang dengan berbekal ilmu yang telah dipelajari melalui pendidikan (Aspi M, et al., 2022). Dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar adalah hal terpenting dalam pembangunan negara. Karena jika semakin meningkat kualitas pendidikan maka semakin maju pula bangsa ini. Sebagaimana yang dicantumkan dalam undang-undang pasal 3 nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional “ mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi timbal balik dari guru dan juga siswa. Ada dampak dari kegiatan belajar terhadap perkembangan dan pola pikir siswa. Oleh karena itu ada proses saling mempengaruhi baik secara aktif dan pasif. Di dalam kelas yang pasif dan aktif, disiplin atau tidak disiplin guru akan berlaku berbeda. Di samping itu, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru, namun juga dengan siswa lainnya dan juga sumber daya (orang lain yang juga menyediakan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung). Di dalam proses belajar dan mengajar, guru membutuhkan siswa dan siswa membutuhkan guru agar bisa berjalan dengan baik.

Pada jenjang sekolah dasar terutama untuk sekolah Madrasah Ibtidaiyah sudah terdapat Pembelajaran matematika yang selalu menjadi hal menarik, di usia tingkat sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Penekanan pembelajaran matematika, baik

tingkat dasar maupun tingkat perguruan tinggi terletak pada penataan nalar, pemecahan masalah, pembentukan sikap, dan keterampilan dalam penerapan matematika (Novikasari, 2009). Namun pada penerapannya dalam pembelajaran tidak semuanya dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Ada kalanya siswa merasa bosan, kurang semangat dalam belajar dan tidak fokus bahkan minat belajarnya menurun.

Mata pelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar selain untuk mendapatkan ilmu matematika sendiri, ilmu ini juga untuk mengembangkan daya berpikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan bekerjasama dalam memecahkan masalah. Matematika juga harus bermanfaat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, karena itu pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar harus ditekankan pada penguasaan keterampilan dasar matematika itu sendiri.

Pembelajaran matematika pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), pastinya akan melibatkan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak, sehingga siswa bisa kesulitan memahami materi yang dipelajarinya. Misalnya, seperti materi operasi bilangan cacah, pengenalan Geometri dan Simetri, Kelipatan Prima (Kpk) dan Faktor Bilangan (FBP), Penyusunan Data (Diagram/Grafik). Materi tersebut akan sulit dipahami oleh siswa jika hanya mengandalkan penjelasan guru, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif.

Proses pembelajaran yang efektif pastilah memerlukan pendekatan yang inovatif dan menarik agar siswa dapat terlibat secara aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Karena dalam pembelajaran matematika, sering kali terdapat tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa akibat dari materi yang dianggap abstrak dan kurang menarik jika hanya disampaikan secara konvensional. Metode ceramah yang masih sering kali diterapkan guru pada saat pembelajaran cenderung membuat siswa menjadi pasif, sehingga pemahaman dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menjadi rendah. Maka dari itu agar proses pembelajaran menjadi efektif, maka harus melibatkan beberapa elemen yang saling berhubungan serta berfungsi secara kolaboratif.

Aspek utama dari proses pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yaitu mencakup permainan/game atau sumber yang menyajikan konten dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran yang menggunakan elemen permainan (misalnya, papan perkalian(paper)/alat peraga, kartu soal, quiz poin, level, hadiah, leaderboard) untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Penggunaan metode pembelajaran ketika proses belajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru,

meningkatkan motivasi, memberikan rangsangan untuk kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis kepada peserta didik (Hamalik, 2013).

Guru merupakan peran yang sangat penting dalam mengelola pembelajaran, terutama dalam mengelola kondisi kelas supaya pembelajaran lebih kondusif. Guru haruslah mampu mengelola suasana kelas menjadi menyenangkan untuk mencegah rasa bosan siswa, siswa mengantuk, kurang semangat, dan tidak fokus ketika pelajaran berlangsung (Wulandari, et al., 2023). Dengan ini guru harus mampu memilih dan memilih penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang dipelajari dan diharapkan metode pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan minat belajar siswa. salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah Metode Gamifikasi Of Learning..

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode gamifikasi of learning dalam proses pembelajaran jika digunakan dengan baik maka akan berdampak baik pula pada hasil pembelajaran salah satunya yaitu meningkatnya minat belajar siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di MI Tarbiyatus Sibyan Sebaung Gending Probolinggo. Serta menganalisis implementasi metode gamifikasi of learning dalam pembelajaran matematika di MI Tarbiyatus Sibyan Sebaung Gending Probolinggo.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Peneliti akan menggambarkan data atau kejadian nyata yang terjadi di lapangan dengan menggunakan kalimat tertulis yang sesuai dengan peristiwa yang terjadi selama pengamatan. Penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif dipahami sebagai pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu masalah. Untuk memahami masalah tersebut, peneliti akan mewawancara peserta penelitian dengan mengajukan pertanyaan yang relevan dan sesuai dengan masalah yang sedang diteliti. Informasi yang diberikan oleh peserta kemudian dikumpulkan dan dijadikan satu, berupa kata-kata atau teks. Data yang berupa kata-kata atau teks tersebut selanjutnya dianalisis dan disimpulkan berdasarkan pemikiran peneliti. Hasil analisis ini bisa berupa penggambaran atau deskripsi dari teks tersebut. Penelitian ini disesuaikan dengan kondisi di lapangan untuk mendukung keabsahan hasil penelitian dalam mendeskripsikan Implementasi Metode Gamification Of Learning pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan Minat Belajar siswa di MI Tarbiyatus Sibyan

Sebaung Gending Probolinggo. Siswa kelas IV menjadi subjek dalam penelitian ini dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi langsung, dimana peneliti terjun langsung ke lokasi MI Tarbiyatus Sibyan yang Jl.Olah raga Pg Gending, Desa Sebaung, Kecamatan Gending, Kabupaten Probolinggo tersebut dan memantau bagaimana proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan dari hasil observasi, peneliti menemukan adanya indikasi rendahnya minat belajar siswa, kemudian peneliti mewawancara Guru Wali kelas IV yang bernama Khairiyah, S.Pd sebagai narasumber dalam penelitian ini dengan tujuan mengetahui tentang bagaimana karakteristik, cara belajar, kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Selanjutnya adalah mewawancara subjek yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV untuk mengetahui bagaimana proses ketika guru mengajar, hal apa saja yang mereka sukai maupun yang tidak disukai tentunya beserta dengan alasannya, kesulitan apa yang dialami ketika proses pembelajaran, dan berbagai kejadian lainnya. Setelah itu yakni dokumentasi untuk menampilkan foto-foto sebagai bukti kegiatan yang telah dilakukan. Instrumen analisis data yang dilakukan melalui proses reduksi data, dimana peneliti menyeleksi dan memilih data yang relevan dengan kebutuhan penelitian. Selanjutnya penyajian data, dimana hasil observasi dan wawancara disajikan dan disusun menjadi kalimat yang terstruktur, langkah terakhir adalah verifikasi data, dimana peneliti membuat hasil temuan dari hasil analisis yang telah diperoleh.

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. PERENCANAAN (RPP, KESIAPAN GURU, MEDIA, SARPRAS)**

Perencanaan dalam implementasi metode Gamification of Learning mencakup beberapa komponen penting, yaitu penyusunan RPP, kesiapan guru, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana pendukung. Perencanaan ini menjadi landasan utama agar kegiatan pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun Perencanaan yakni :

- a Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Disusun dengan mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi ke dalam langkah-langkah pembelajaran, Kompetensi Dasar (KD). Tujuan pembelajaran dirumuskan tidak hanya berfokus pada pencapaian kompetensi dasar, tetapi juga pada peningkatan motivasi belajar siswa. Materi dikemas dalam bentuk tantangan atau misi pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan inti

dirancang menggunakan prinsip-prinsip gamifikasi seperti sistem poin paper (papan perkalian), level, tantangan kelompok, dan penghargaan simbolik. Penilaian juga mengakomodasi capaian kognitif siswa melalui indikator gamifikasi seperti jumlah poin atau badge yang diperoleh.

b Kesiapan Guru

Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan implementasi gamifikasi. Oleh karena itu, dalam tahap perencanaan, guru perlu dibekali dengan Pemahaman mengenai konsep dan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran. Keterampilan dalam mengoperasikan media dan aplikasi pembelajaran berbasis game. Kemampuan menyusun RPP dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Strategi pengelolaan kelas berbasis aktivitas bermain agar tetap kondusif dan terarah pada tujuan pembelajaran.

c Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dirancang untuk menunjang keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan. Media ini mencakup: Media digital seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot, atau permainan interaktif buatan guru sendiri. Media fisik berupa papan permainan, kartu soal, spinner poin, dan lencana pencapaian. Media visual seperti video edukatif atau animasi yang digunakan sebagai pengantar tantangan pembelajaran.

d Sarana dan Prasarana (Sapras)

Sarana dan prasarana juga menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan implementasi gamifikasi. Beberapa sarana yang direncanakan meliputi: Perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet untuk menjalankan permainan digital. Alat peraga permainan seperti kartu, papan level, dan papan skor. Ruang kelas yang memungkinkan siswa bergerak, bekerja dalam kelompok, serta menyediakan area untuk menampilkan skor dan badge siswa secara terbuka.

## 2. PELAKSANAAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses pembelajaran matematika menggunakan metode Gamification of Learning, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan sesuai dengan prinsip dan langkah-langkah metode gamifikasi. Guru berhasil mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti pemberian poin, level, badge

(lencana), serta leaderboard (papan peringkat), ke dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan tantangan-tantangan kecil dan sistem reward (penghargaan) juga diterapkan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Dari segi keterlibatan siswa, terlihat adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa MI Tarbiyatus Sibyan Sebaung Gending Probolinggo, sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode ini terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka merasa termotivasi untuk menyelesaikan soal-soal matematika karena ingin mendapatkan poin atau naik level. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka merasa lebih berani untuk mencoba dan tidak takut salah, karena suasana kelas terasa seperti bermain. Namun, terdapat juga beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa mereka kadang merasa tertekan karena ingin selalu mendapatkan poin tinggi, terutama saat melihat posisi mereka di leaderboard. Meskipun demikian, tekanan tersebut tidak sampai menghambat proses belajar, melainkan menjadi tantangan positif bagi mereka untuk lebih semangat belajar. Secara umum, pelaksanaan pembelajaran dengan metode Gamification of Learning berjalan sesuai dengan prinsip dasarnya, yaitu memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kegiatan belajar tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional, melainkan menggabungkannya dengan mekanisme yang membuat siswa merasa terlibat secara emosional dan kognitif.

### 3. EVALUASI (PROSES DAN HASIL EVALUASI)

Proses evaluasi dalam pembelajaran matematika yang menggunakan metode Gamification of Learning dilakukan secara berkesinambungan dan menyatu dengan aktivitas pembelajaran. Evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran, tetapi juga secara real-time melalui sistem pemberian poin, badge (lencana), level, dan leaderboard. Guru merancang evaluasi dengan cara:

- a. Memberikan tantangan atau kuis yang harus diselesaikan siswa dalam waktu tertentu.
- b. Memberikan skor (poin) sebagai bentuk penilaian kognitif berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban.
- c. Memberikan badge sebagai bentuk penghargaan non-akademik (misalnya untuk kerja sama tim, keaktifan, atau kreativitas).
- d. Mencatat perkembangan tiap siswa melalui level dan leaderboard yang diperbarui setiap kali pembelajaran berlangsung.

Melalui pendekatan ini, evaluasi bersifat formatif, yaitu untuk melihat perkembangan siswa selama proses belajar berlangsung, sekaligus memberi umpan balik langsung kepada siswa dalam bentuk skor atau peringkat.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan selama penerapan metode Gamification of Learning, diperoleh beberapa temuan penting: Peningkatan partisipasi dan motivasi siswa : Siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas karena adanya elemen kompetisi dan penghargaan. Perkembangan pemahaman konsep matematika : Dari hasil tugas dan tantangan yang diberikan, sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibanding sebelum metode ini diterapkan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor kuis dan jumlah siswa yang mencapai level akhir. Respons siswa yang positif terhadap sistem evaluasi: Melalui wawancara, mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan tertantang mengikuti evaluasi yang dikemas seperti permainan. Mereka tidak merasa tertekan, melainkan lebih termotivasi. Identifikasi kekurangan dan tantangan : Meskipun efektif, guru juga mencatat bahwa beberapa siswa dengan kemampuan belajar rendah sempat merasa tertinggal karena leaderboard bersifat kompetitif. Untuk itu, guru menyesuaikan sistem dengan memberi penghargaan tidak hanya berbasis skor, tetapi juga usaha dan perkembangan individu.

## **IMPLEMENTASI METODE GAMIFICATION DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

Model pembelajaran gamifikasi ini merupakan teknik yang dirancang dalam bentuk mainan. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan menggunakan mekanika berbasis permainan, seni berbasis permainan dan pemikiran siswa serta cara siswa memperkuat materi yang dipelajari (Ilmadi Et Al.2022). Gamification adalah metode yang menerapkan penggunaan elemen game dari segi game mechanics dan game dynamics pada aplikasi non-game. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan maupun minat dari pengguna dalam menggunakan aplikasi (M. Gilvy Langgawan Putra et al, 2020). Pembelajaran gamifikasi harus dirancang dengan baik serta memiliki karakteristik sebagai berikut: mempunyai tujuan belajar yang jelas, kemampuan (skill), pencapaian (achievement), menawarkan tantangan dan kemampuan untuk menang, memperbolehkan adanya kegagalan dalam proses permainan, memberikan feedback atau reward kepada pemain, mempunyai aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami. Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran: 1. Kenali tujuan pembelajaran 2. Tentukan ide besarnya 3. Buat skenario permainan 4. Buat desain aktivitas pembelajaran 5. Bangun kelompok-kelompok 6. Terapkan dinamika permainan 7. Pecah materi

pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri award (Noralia Purwa Yunita and Richardus Eko Indrajit, 2022).

Desain gamifikasi dapat mempengaruhi siswa secara positif atau negatif oleh beberapa elemen permainan (Tan, C. R., & Tasir, Z. 2022). Penelitian yang menggunakan bahan ajar gamifikasi dalam kelas dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika mengungguli kelas yang hanya menerapkan metode pembelajaran tradisional (Ningsih, E. P., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. 2020).

Penelitian terdahulu mengenai metode pembelajaran gamification of learning memperoleh kriteria sangat menarik dan uji coba kepada responden diperoleh rata cukup efektif (Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. 2019). Penelitian yang berkaitan dengan terjadinya sebuah elaborasi perangkat lunak dinamis dengan beragam fitur yang dimiliki sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengeksplorasi, memvisualisasikan, dan mengkonstruksi konsep-konsep matematika serta dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Rahadyan, A. 2019). Konsep gamifikasi yang efektif adalah konsep yang menangkap dan mempertahankan perhatian pembelajar, melibatkan, menghibur dan menantang mereka, dan akhirnya mengajari mereka. Menurut Andrew Phelps, gamifikasi adalah "dalam masa-masa yang sangat awal, dan kami masih mendalami bagaimana dan mengapa hal ini bekerja dan apa yang membuatnya efektif. (A. Pandey, 2021) Terlepas dari ketidakpastian ini, beberapa manfaat menggunakan gamification dalam proses pembelajaran adalah : 1) Pengalaman belajar yang lebih baik diperoleh dengan menggabungkan "kesenangan" dengan belajar selama permainan. 2) Strategi gamifikasi yang baik akan membuat peserta lebih aktif dan tingkat keterlibatan yang tinggi akan meningkatkan umpan balik dan retensi. 3) Umpan balik instan. Sejak gamifikasi menyediakan metrik, maka dapat dengan mudah dilihat, bagaimana kemajuan seorang peserta. Dari perspektif siswa, tes dan tugas, serta semua aktivitas lainnya memberikan tingkat/cara umpan balik yang berbeda, sehingga pebelajar mengetahui apa yang mereka ketahui atau apa yang seharusnya diketahui. 4) Lingkungan belajar yang lebih baik. Pengalaman belajar dipersonalisasi; para pelajar dapat berkembang dalam ritme mereka sendiri, dengan cara yang aman. Sistem gratifikasi menyediakan lingkungan belajar informal yang efektif yang membantu siswa mempraktikkan situasi dan tantangan kehidupan nyata. 5) Gamifikasi lebih dari sekadar manfaat tingkat permukaan yang diberikan oleh poin, lencana, tingkat reputasi karena dapat mengkatalisasi perubahan perilaku, terutama jika digabungkan dengan prinsip ilmiah pembelajaran siklis dan memastikan retensi. 6) Gamifikasi adalah serbaguna karena dengan menggunakan, sebagian besar kebutuhan pembelajaran dapat dipenuhi, termasuk penjualan

produk, dukungan pelanggan, soft skill, penciptaan kesadaran, dll. 7) Sehingga menghasilkan peningkatan kinerja bagi organisasi.

## FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR

Kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi timbal balik dari guru dan juga siswa. Ada dampak dari kegiatan belajar terhadap perkembangan dan pola pikir siswa. Oleh karena itu ada proses saling mempengaruhi baik secara aktif dan pasif. Di dalam kelas yang pasif dan aktif, disiplin atau tidak disiplin guru akan berlaku berbeda. Di samping itu siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru, namun juga dengan siswa lainnya dan juga sumber daya (orang lain yang juga menyediakan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung). Di dalam proses belajar dan mengajar, guru membutuhkan siswa dan siswa membutuhkan guru agar bisa berjalan dengan baik. Sebaliknya dengan kegiatan belajar, guru tidak perlu berada didekat siswa, tapi siswa tetap bisa belajar sendiri.

Disamping itu juga, proses pembelajaran akan terasa membosankan dan tidak menarik apabila peserta didik tidak mempunyai minat untuk belajar. Peserta didik yang mempunyai minat belajar akan mempunyai dorongan (motivasi) yang kuat untuk belajar. Peserta didik yang merasa senang untuk belajar, minatnya akan lebih semangat atau motivasi belajarnya akan tinggi dan akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan peserta didik yang tidak senang (tidak mempunyai minat) belajar.

Minat adalah hal yang sangat berpengaruh terhadap keinginan peserta didik terhadap sesuatu. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Demikian juga minat peserta didik terhadap belajar.

Faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran yaitu minat belajar karena siswa yang cenderung lebih mudah dalam memahami materi ialah yang mempunyai minat belajar, mempunyai motivasi yang tinggi, serta dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Guru berperan penting dalam membangkitkan minat siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan mencapai hasil yang optimal. Terdapat 4 faktor yang menjadi dasar munculnya minat menurut (Muhibbin Shah, 2017), yaitu:

1. Faktor Individu

Setiap siswa memiliki karakteristik pribadi yang berbeda, dorongan dari diri sendiri contohnya kemampuan berpikirnya yang kurang kritis, sehingga minat pada proses pembelajaran tidak bersemangat. Suasana hati yang tidak baik, tidak percaya diri dan seberapa yakin dengan kemampuannya sendiri.

## 2. Faktor Keluarga

Siswa yang memiliki keluarga yang kurang mendukung dan memperhatikan pendidikan mereka, Sehingga membuat mereka kurang minat dalam belajar.

## 3. Faktor Sekolah dan Lingkungan Belajar

Kurangnya fasilitas sekolah yang memadai, sehingga membuat pendidik kurang terampil dalam proses pembelajaran.

## 4. Faktor Pengajaran

Metode pengajaran yang digunakan oleh guru terlalu monoton, sehingga membuat siswa kurang memahami materi ajar, siswa mengantuk, dan merasa bosan.

Pendapat lain dikemukakan oleh (Slameto, 2010) bahwa terdapat 4 faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

### 1. Faktor Internal (Dari Diri Siswa)

1) Kecerdasan dan Kemampuan: Siswa yang merasa memiliki kemampuan atau kecerdasan di bidang tertentu lebih tertarik untuk belajar. Kemampuan ini mencakup aspek kognitif maupun keterampilan yang relevan dengan materi pelajaran.

2) Kepribadian dan Minat Pribadi: Kepribadian siswa, seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk memperoleh pengetahuan baru, dapat mempengaruhi tingkat minat belajar mereka. Minat pribadi terhadap suatu mata pelajaran juga dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

### 2. Faktor Eksternal (Dari Lingkungan)

- 1) Lingkungan Keluarga: Dukungan dari keluarga sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Keluarga yang peduli terhadap pendidikan akan mendorong anak untuk belajar lebih giat.
- 2) Lingkungan Sekolah: Lingkungan sekolah yang mendukung, dengan fasilitas yang baik, guru yang kompeten, dan suasana belajar yang menyenangkan, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- 3) Teman Sebaya: Interaksi dengan teman-teman sekelas yang juga termotivasi untuk belajar dapat menciptakan suasana belajar yang positif dan meningkatkan minat belajar siswa.

### 3. Faktor Pengajaran

- 1) Metode dan Strategi Pengajaran: Penggunaan metode yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat mereka. Pengajaran yang aktif dan interaktif akan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar.
- 2) Hubungan Guru dengan Siswa: Kedekatan emosional antara guru dan siswa, serta cara guru berinteraksi, sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Guru yang peduli dan mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman akan mendorong siswa untuk lebih tertarik belajar.

### 4. Motivasi

- 1) Motivasi Intrinsik: Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar karena rasa ingin tahu atau kepuasan pribadi cenderung lebih aktif dalam belajar.
- 2) Motivasi Ekstrinsik: Penghargaan atau hasil yang diharapkan, seperti nilai yang baik atau pujiannya dari guru, juga dapat mempengaruhi minat siswa untuk belajar.

Dari beberapa teori yang telah dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berhubungan. Faktor-faktor ini mencakup karakter atau sifat pribadi siswa, dukungan yang diberikan oleh keluarga, kondisi lingkungan sekolah, interaksi sosial dengan teman-teman, serta motivasi yang dimiliki siswa untuk belajar. Selain itu, cara guru mengajar juga sangat berpengaruh. Semua faktor ini bekerjasama untuk menciptakan suasana belajar yang positif. Ketika semua faktor ini saling mendukung, siswa akan merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar. Sehingga, mereka akan lebih berhasil dalam belajar dan mencapai hasil yang lebih baik. Jadi, faktor-faktor ini sangat penting dalam meningkatkan minat dan pencapaian akademik siswa.

Meningkatkan minat belajar siswa merupakan hal yang sangat penting sebelum dilaksanakannya pembelajaran. Karena apabila minat belajar siswa meningkat maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar serta tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut (Sardiman, 2011) mengemukakan bahwa untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui:

1. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, berdiskusi, dan memberikan pendapat.
2. Perhatian yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan fokus pada materi pelajaran dan tidak mudah terganggu oleh hal lain.
3. Motivasi yang kuat untuk memahami materi. Mereka memiliki keinginan untuk memahami materi secara mendalam dan tidak hanya untuk sekedar menyelesaikan tugas.
4. Keinginan untuk mencapai tujuan. Siswa yang memiliki minat akan berusaha untuk mencapai hasil yang baik dalam pelajaran, baik itu melalui belajar mandiri ataupun dengan berdiskusi dengan teman.

## **IMPLEMENTASI METODE GAMIFICATION DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

Model pembelajaran gamifikasi ini merupakan teknik yang dirancang dalam bentuk mainan. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dengan menggunakan mekanika berbasis permainan, seni berbasis permainan dan pemikiran siswa serta cara siswa memperkuat materi yang dipelajari (Ilmadi Et Al.2022). Gamification adalah metode yang menerapkan penggunaan elemen game dari segi game mechanics dan game dynamics pada aplikasi non-game. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan maupun minat dari pengguna dalam menggunakan aplikasi (M. Gilvy Langgawan Putra et al, 2020). Pembelajaran gamifikasi harus dirancang dengan baik serta memiliki karakteristik sebagai berikut: mempunyai tujuan belajar yang jelas, kemampuan (skill), pencapaian (achievement), menawarkan tantangan dan kemampuan untuk menang, memperbolehkan adanya kegagalan dalam proses permainan, memberikan feedback atau reward kepada pemain, mempunyai aturan permainan yang sederhana dan mudah dipahami. Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran: 1. Kenali tujuan pembelajaran 2. Tentukan ide besarnya 3. Buat skenario permainan 4. Buat desain aktivitas pembelajaran 5. Bangun kelompok-kelompok 6. Terapkan dinamika permainan 7. Pecah materi

pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri award (Noralia Purwa Yunita and Richardus Eko Indrajit, 2022).

Desain gamifikasi dapat mempengaruhi siswa secara positif atau negatif oleh beberapa elemen permainan (Tan, C. R., & Tasir, Z. 2022). Penelitian yang menggunakan bahan ajar gamifikasi dalam kelas dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika mengungguli kelas yang hanya menerapkan metode pembelajaran tradisional (Ningsih, E. P., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. 2020).

Penelitian terdahulu mengenai metode pembelajaran gamification of learning memperoleh kriteria sangat menarik dan uji coba kepada responden diperoleh rata cukup efektif (Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. 2019). Penelitian yang berkaitan dengan terjadinya sebuah elaborasi perangkat lunak dinamis dengan beragam fitur yang dimiliki sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk mengeksplorasi, memvisualisasikan, dan mengkonstruksi konsep-konsep matematika serta dapat menjadi alat bantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Rahadyan, A. 2019). Konsep gamifikasi yang efektif adalah konsep yang menangkap dan mempertahankan perhatian pembelajar, melibatkan, menghibur dan menantang mereka, dan akhirnya mengajari mereka. Menurut Andrew Phelps, gamifikasi adalah "dalam masa-masa yang sangat awal, dan kami masih mendalami bagaimana dan mengapa hal ini bekerja dan apa yang membuatnya efektif. (A. Pandey, 2021) Terlepas dari ketidakpastian ini, beberapa manfaat menggunakan gamification dalam proses pembelajaran adalah : 1) Pengalaman belajar yang lebih baik diperoleh dengan menggabungkan "kesenangan" dengan belajar selama permainan. 2) Strategi gamifikasi yang baik akan membuat peserta lebih aktif dan tingkat keterlibatan yang tinggi akan meningkatkan umpan balik dan retensi. 3) Umpan balik instan. Sejak gamifikasi menyediakan metrik, maka dapat dengan mudah dilihat, bagaimana kemajuan seorang peserta. Dari perspektif siswa, tes dan tugas, serta semua aktivitas lainnya memberikan tingkat/cara umpan balik yang berbeda, sehingga pebelajar mengetahui apa yang mereka ketahui atau apa yang seharusnya diketahui. 4) Lingkungan belajar yang lebih baik. Pengalaman belajar dipersonalisasi; para pelajar dapat berkembang dalam ritme mereka sendiri, dengan cara yang aman. Sistem gratifikasi menyediakan lingkungan belajar informal yang efektif yang membantu siswa mempraktikkan situasi dan tantangan kehidupan nyata. 5) Gamifikasi lebih dari sekadar manfaat tingkat permukaan yang diberikan oleh poin, lencana, tingkat reputasi karena dapat mengkatalisis perubahan perilaku, terutama jika digabungkan dengan prinsip ilmiah pembelajaran siklis dan memastikan retensi. 6) Gamifikasi adalah serbaguna karena dengan menggunakananya, sebagian besar kebutuhan pembelajaran dapat dipenuhi, termasuk penjualan

produk, dukungan pelanggan, soft skill, penciptaan kesadaran, dll. 7) Sehingga menghasilkan peningkatan kinerja bagi organisasi.

Berikut merupakan tabel data siswa kelas IV MI Tarbiyatus Sibyan dan minat belajar dengan metode pembelajaran Gamification Of Learning.

Tabel Nama-nama siswa kelas IV dan minat belajarnya dengan menggunakan metode gamification of learning.

No.	Nama Siswa	Minat Belajar Sebelum	Minat Belajar Sesudah
1.	A. Sadid Arinal Haq	Kurang	Tinggi
2.	Abbad Nailun Nabhan	Sedang	Tinggi
3.	Ahmad Fauzan	Kurang	sedang
4.	Malik Sholahuddin	Kurang	Sedang
5.	Aisyah Faza	Kurang	Tinggi
6.	Arkan Sa'id Ramadhan	Sedang	Tinggi
7.	Fadhlila	Tinggi	Tinggi
8.	Siti Amelia	Sedang	Tinggi
9.	Ainun Najib	Kurang	Tinggi
10.	Mutiara Suci	Tinggi	Tinggi
11.	Latifatul Masruroh	Kurang	sedang
12.	Wike Indriya Sari	Sedang	Tinggi
13.	Ahmad Faiz	Tinggi	Tinggi
14.	Citra Fitriani	Kurang	Tinggi
15.	Khodijah	Sedang	Tinggi

Keterangan:

Kurang : siswa tidak menunjukkan antusias dalam proses pembelajaran

Sedang : siswa menunjukkan antusias belajar yang cukup, namun masih memerlukan motivasi tambahan.

Tinggi : siswa menunjukkan antusias belajar yang tinggi.

Berdasarkan tabel data siswa diatas menunjukkan bahwa siswa kelas IV MI Tarbiyatus Sibyan mengalami minat belajar yang rendah. Siswa yang menunjukkan minat yang tinggi hanya 3 orang saja, selebihnya masih tergolong dalam minat belajar yang rendah. Berdasarkan hasil observasi juga hal ini disebabkan oleh aktifitas belajar mengajar pada pelajaran matematika yang terlihat berjalan hanya dengan satu arah. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat pada saat guru menyampaikan materi, tidak memahami isi materi yang sedang disampaikan. Metode ceramah

yang sebelumnya guru terapkan dapat menimbulkan kurangnya rasa perhatian dan rasa senang bagi siswa ketika mengikuti pembelajaran matematika. Dari pasifnya diskusi yang dilaksanakan di kelas dapat terlihat adanya rasa kurang perhatian dan antusias siswa sehingga menyebabkan minat belajar rendah. Mengingat keterlibatan siswa dalam pembelajaran ini masih rendah, maka peningkatan proses pembelajaran menjadi sangat penting. Maka dapat diketahui yang menjadi faktor utama pemicu rendahnya minat belajar siswa kelas IV di MI Tarbiyatus Sibyan yaitu faktor pengajaran, selebihnya dari karakter atau sifat pribadi siswa, interaksi sosial dengan teman-teman, motivasi yang dimiliki siswa untuk belajar, kondisi lingkungan sekolah, serta dukungan yang diberikan oleh keluarga.

Dari permasalahan tersebut peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil dari wawancara, yaitu peneliti mengupayakan solusi dengan menerapkan Metode Gamification Of Learning dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan metode gamification of learning, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka. Menurut (Rosarian & Dirgantoro 2020) melalui penerapan metode belajar sambil bermain tak hanya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Heni Jusuf yang bertajuk Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran dalam hasil penelitiannya menunjukkan dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan gamifikasi tidak selalu harus membuat sebuah games, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun engagement dengan tanpa disadari oleh para pembelajar.

Dari beberapa hasil penelitian yang telah diuraikan dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode gamification of learning dalam proses pembelajaran sama-sama menunjukkan hasil yang memuaskan sehingga layak untuk digunakan.

Sebelum menggunakan metode gamifikasi, guru menjelaskan secara singkat tentang materi yang diajarkan, yaitu operasi bilangan hitung. Setelah itu membagi siswa menjadi 2 kelompok, serta memberikan nama kelompok yang menarik pada setiap kelompok dengan nama anggrek dan mawar. Sebelum paper (papan perkalian) diberikan, siswa diberikan penjelasan mengenai cara menggunakan agar dapat memanfaatkannya dengan benar. Harapannya agar siswa dapat

mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Setiap kelompok mendapatkan paper yang hanya berisikan tulisan dengan perkalian, dan pecahan. Tugas siswa disini yaitu mencocokkan dari sudut kiri ke kanan, memasangkan gambar lingkaran yang sudah diarsir dan belum diarsir ke dalam papan pecahan yang bertuliskan lambang pecahan contohnya  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{2}{3}$ ,  $\frac{4}{6}$  dan seterusnya. Peneliti disini ikut serta membantu mendampingi kelompok dalam proses pembelajaran menggunakan media paper (papan perkalian).

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MI Tarbiyatus Sibyan kelas IV yaitu implementasi metode gamification of learning pada mata pelajaran matematika dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat disimpulkan bahwa:

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berhubungan. Tetapi yang menjadi faktor utama pemicu rendahnya minat belajar siswa kelas IV di MI Tarbiyatus Sibyan yaitu faktor pengajaran. Selain itu karakter atau sifat pribadi siswa, interaksi sosial dengan teman-teman, motivasi yang dimiliki siswa untuk belajar, kondisi lingkungan sekolah, serta dukungan yang diberikan oleh keluarga juga sangat berpengaruh. Semua faktor ini bekerjasama untuk menciptakan suasana belajar yang positif. Ketika semua faktor ini saling mendukung, siswa akan merasa lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar. Sehingga, mereka akan lebih berhasil dalam belajar dan mencapai hasil yang lebih baik. Jadi, faktor-faktor ini sangat penting dalam meningkatkan minat dan pencapaian akademik siswa.

Implementasi Metode Gamification Of Learning dalam pembelajaran Matematika di kelas IV MI Tarbiyatus Sibyan dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Yang awalnya siswa kurang perhatian dan antusias dalam belajar kini menjadi memiliki antusias belajar yang tinggi. Terbukti dari hasil temuan penelitian yang menyatakan bahwa siswa memiliki peningkatan minat belajar, peningkatan keterlibatan siswa, meningkatkan kemampuan problem-solving serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Metode Gamification Of Learning dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Metode Gamification Of Learning dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa serta dapat diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Pandey, “6 Killer Example Of Gamification In eLearning (Updated In 2020) -,” elearningindustry, 2015. <https://elearningindustry.com/6-killer-examplesgamification-in-elearning> (accessed Jan. 14, 2021).
- A.Pandey, “6 Killer Example Of Gamification In eLearning (Updated In 2020) -,” elearningindustry, 2015. <https://elearningindustry.com/6-killer-examplesgamification-in-elearning> (accessed Jan. 14, 2021).
- Aspi, M., & Syahrani, S. 2022. Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. Adiba: Journal of Education, 2(1), 64-73.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. 2019. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. 2019. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Hamalik, O. 2013. Psikologi belajar. Bandung:Pustaka Setia.
- Ilmadi Et Al., “Pelatihan Penggunaan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar,” Jpm : Jurnal Pengabdian Mandiri1, No. 6 (2022): 1039–44
- Ilmadi Et Al., “Pelatihan Penggunaan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar,” Jpm : Jurnal Pengabdian Mandiri1, No. 6 (2022): 1039–44
- M. Gilvy Langgawan Putra et al., Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Di Masa Covid-19(Malang: Media Nusa Creative, 2020), 03
- M. Gilvy Langgawan Putra et al., Media Pembelajaran Dengan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Di Masa Covid-19(Malang: Media Nusa Creative, 2020), 03
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. 2019. Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(3), 1514-1519.
- Muhibbin Syah, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 151
- Ningsih, E. P., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. 2020. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Ningsih, E. P., Putra, R. W. Y., & Simatupang, A. 2020. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Noralia Purwa Yunita and Richardus Eko Indrajit, “Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game” (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2022), 7-9,
- Noralia Purwa Yunita and Richardus Eko Indrajit, “Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game” (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2022), 7-9,
- Rahadyan, A. 2019. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Rahadyan, A. 2019. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Rosarian, A.W., & Dirgantoro, K.P.S. 2020. Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain. JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education, 3(2), 146
- Sardiman, A. M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor..., hal. 180

- Tan, C. R., & Tasir, Z. 2022. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Tan, C. R., & Tasir, Z. 2022. Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar Retno Ariyanti Nurningtias, Nuur Wachid Abdul Majid Vol. 5 No. 2 (November) 2022, Hal. 61-69
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928-393