



The Application of Gamification Method to Enhance Students' Learning Motivation in Vocational English Classes

Syahidallah^{*1}, Karomi², Ari Saputra³

^{1,2,3}Universitas Gunung Rinjani, Indonesia

E-mail: fkipugr81@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-09-10 Revised: 2025-10-15 Published: 2025-11-10 Keywords: <i>Gamification; Learning Motivation; English Learning; Vocational Education.</i>	This study aims to analyze the implementation of the gamification method in enhancing students' learning motivation in vocational education. Gamification integrates game elements such as points, badges, leaderboards, and rewards into the learning process to foster engagement and motivation. The research applied a qualitative case study approach involving an English teacher and ten 12th-grade students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The findings indicate that gamification positively influenced students' motivation, with significant improvements in participation, enthusiasm, collaboration, and perseverance during class activities. Students reported that learning became more enjoyable, interactive, and less monotonous, while teachers observed higher confidence and engagement among previously passive learners. The transformation of motivation from extrinsic—driven by rewards—to intrinsic—driven by self-satisfaction and curiosity—was also evident. In conclusion, gamification effectively increased students' motivation and created a more student-centered learning environment, although limited facilities and preparation time remained challenges for broader implementation.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-09-10 Direvisi: 2025-10-16 Dipublikasi: 2025-11-10 Kata kunci: <i>Gamifikasi; Motivasi Belajar; Pembelajaran Bahasa Inggris; Pendidikan Kejuruan.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pendidikan kejuruan. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan hadiah ke dalam proses pembelajaran untuk mendorong keterlibatan dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus yang melibatkan seorang guru Bahasa Inggris dan sepuluh siswa kelas XII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, ditandai dengan peningkatan partisipasi, antusiasme, kolaborasi, dan ketekunan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sedangkan guru melihat peningkatan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa yang sebelumnya pasif. Pergeseran motivasi dari ekstrinsik yang didorong oleh penghargaan menuju motivasi intrinsik yang didorong oleh kepuasan diri dan rasa ingin tahu juga teridentifikasi. Kesimpulannya, gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dan sarana pendukung.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan lulusan yang siap kerja, terampil, dan mampu beradaptasi dengan tuntutan dunia industri. Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi di sekolah kejuruan adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung pasif, kurang partisipatif, dan tidak berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang optimal. Seperti yang diungkapkan oleh Kusuma Ardi dan Dessty (2023), strategi pembelajaran yang monoton dan berpusat pada

guru sering kali menurunkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, serta mendorong keterlibatan aktif siswa.

Salah satu pendekatan inovatif yang berkembang dalam dekade terakhir adalah gamifikasi (gamification), yaitu penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, lencana, papan peringkat, dan hadiah ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. Menurut Valentinna (2024), gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan aspek

intrinsik permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas belajar. Sementara itu, Pahlawan dan Tambusai (2023) menegaskan bahwa gamifikasi bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Dalam konteks pendidikan kejuruan, penerapan gamifikasi dinilai relevan karena mampu menggabungkan aspek kompetisi dan kolaborasi yang sejalan dengan kebutuhan siswa dalam dunia kerja. Habibi (2025) menambahkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar dengan memanfaatkan mekanisme permainan sebagai penguat perilaku belajar positif. Elemen-elemen seperti level, poin, dan lencana terbukti menjadi pendorong motivasi yang efektif (Lutfina et al., 2023). Motivasi belajar sendiri merupakan faktor psikologis yang penting dalam menentukan keberhasilan akademik. Menurut Maslow dalam Jurnal et al. (2024), motivasi timbul karena adanya dorongan untuk memenuhi kebutuhan manusia, mulai dari kebutuhan fisiologis hingga aktualisasi diri. Dalam konteks belajar, Sadirman (dalam Hamda et al., 2022) menjelaskan bahwa motivasi merupakan kekuatan yang dapat menimbulkan semangat, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar seseorang. Dengan demikian, ketika motivasi belajar siswa meningkat, maka hasil belajar cenderung membaik.

Hubungan antara gamifikasi dan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui Teori Penentuan Nasib Sendiri (Self-Determination Theory) oleh Deci dan Ryan (1985), yang menyatakan bahwa motivasi tumbuh ketika tiga kebutuhan dasar manusia—otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi. Priyoaji (2023) menjelaskan bahwa gamifikasi mendukung ketiga aspek tersebut melalui pemberian umpan balik positif, kebebasan dalam memilih aktivitas, dan kesempatan untuk berinteraksi sosial. Hal ini diperkuat oleh penelitian Lutviana et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan.

Penelitian-penelitian sebelumnya memperlihatkan hasil yang konsisten mengenai efektivitas gamifikasi. Mahmudi dan Homaidi (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menciptakan suasana kompetitif yang positif dan memberikan umpan balik langsung yang mendorong keterlibatan siswa. Ratna (2022) juga membuktikan bahwa

gamifikasi melalui aplikasi interaktif seperti *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan variasi belajar yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian teori dan hasil penelitian terdahulu, gamifikasi berpotensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah kejuruan. Metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, tetapi juga membantu mengubah motivasi dari sifat ekstrinsik menuju intrinsik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat pendidikan kejuruan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (case study design) yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti menggali makna, pengalaman, dan persepsi peserta secara holistik dalam konteks nyata pembelajaran. Studi kasus dipandang relevan untuk menelaah fenomena implementasi gamifikasi yang terjadi pada satu lokasi dan subjek tertentu secara intensif (Creswell, 2014; Swanborn, 2010).

Penelitian dilaksanakan di SMK Darussolihin Nahdlatul Wathan Kalijaga, Lombok Timur pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi seorang guru Bahasa Inggris dan sepuluh siswa kelas XII yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan tingkat keterlibatan dan keaktifan mereka dalam pembelajaran.

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil observasi kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi aktivitas kelas. Data sekunder berasal dari dokumen sekolah seperti jadwal pembelajaran, silabus, catatan kehadiran, dan hasil penilaian siswa. Kedua jenis data ini digunakan untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai penerapan gamifikasi dan dampaknya terhadap motivasi belajar.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang menerapkan unsur-unsur gamifikasi seperti pemberian poin, lencana, dan tantangan kelompok. Wawancara dilakukan terhadap guru dan sepuluh siswa guna memperoleh persepsi dan refleksi mereka terhadap metode tersebut. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memverifikasi data hasil observasi dan wawancara, berupa foto kegiatan, daftar hadir, serta catatan hasil belajar siswa. Teknik triangulasi antar-sumber dan antar-metode diterapkan untuk memastikan keutuhan data.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri (Moleong, 2017) yang berperan sebagai perencana, pelaksana, sekaligus penganalisis data di lapangan. Untuk membantu proses pengumpulan data, peneliti menggunakan perangkat bantu berupa pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi partisipatif, serta format dokumentasi kegiatan. Pedoman wawancara disusun untuk menggali pengalaman siswa dan guru dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, sementara lembar observasi digunakan untuk mencatat respons, keterlibatan, dan dinamika interaksi di kelas.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman (2014) yang meliputi tiga tahapan: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Tahap pertama adalah reduksi data dengan cara memilih dan memusatkan perhatian pada data yang relevan dengan fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data melalui uraian naratif dan tabel kategorisasi hasil observasi serta wawancara. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berulang sepanjang proses penelitian untuk menemukan pola, makna, dan hubungan antara penerapan gamifikasi dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

5. Uji Keabsahan Data

Untuk menjamin validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menerapkan empat kriteria

keabsahan menurut Lincoln dan Guba (1985), yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Uji *credibility* dilakukan melalui triangulasi sumber dan metode serta pengecekan anggota (*member checking*) kepada responden. *Transferability* dicapai dengan memberikan deskripsi kontekstual yang rinci agar hasil penelitian dapat diaplikasikan pada konteks serupa. *Dependability* diuji melalui audit trail, yakni penelusuran proses penelitian secara sistematis. Sementara itu, *confirmability* dijaga dengan mendokumentasikan seluruh proses dan bukti empiris agar data dapat diverifikasi secara objektif.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan menghasilkan temuan yang kredibel dan dapat menjadi referensi dalam penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar di pendidikan kejuruan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Darussholihin Nahdlatul Wathan Kalijaga, Lombok Timur, dengan fokus pada implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas XII. Penerapan gamifikasi dilakukan melalui berbagai elemen permainan seperti pemberian poin, sistem lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), serta penghargaan simbolik berupa pujian atau hadiah sederhana. Proses pembelajaran berlangsung selama beberapa pertemuan dan diamati secara langsung untuk melihat perubahan perilaku dan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, diperoleh beberapa temuan utama sebagai berikut.

Pertama, peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sebelum penerapan gamifikasi, sebagian besar siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa inisiatif bertanya atau berdiskusi. Namun, setelah elemen permainan diterapkan, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi. Mereka berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan, saling berlomba untuk menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme dalam menyelesaikan tantangan

yang diberikan. Kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan komunikatif.

Kedua, suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa gamifikasi membuat pembelajaran tidak membosankan. Mereka menikmati kegiatan seperti *word guessing*, permainan peran (*role play*), dan tantangan berkelompok yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama. Guru pun merasakan perubahan atmosfer kelas yang lebih positif. Siswa yang biasanya pendiam menjadi berani berpendapat, sementara siswa yang aktif menjadi lebih termotivasi untuk mempertahankan performa.

Ketiga, terjadi peningkatan kerja sama dan solidaritas antar siswa. Dalam kegiatan berbasis kelompok, siswa belajar untuk berkomunikasi, membagi peran, dan saling membantu menyelesaikan misi permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi individual, tetapi juga memperkuat aspek sosial pembelajaran. Hasil observasi memperlihatkan bahwa kelompok dengan dinamika kerja sama yang baik umumnya mencapai hasil pembelajaran yang lebih tinggi.

Keempat, motivasi belajar siswa mengalami transformasi dari ekstrinsik menuju intrinsik. Pada awalnya, siswa termotivasi oleh penghargaan eksternal seperti poin, nilai tambahan, atau posisi di papan peringkat. Namun, setelah beberapa kali pertemuan, mereka mulai menunjukkan semangat belajar karena kepuasan pribadi, rasa percaya diri, dan keinginan untuk menguasai materi. Temuan ini didukung oleh pernyataan siswa dalam wawancara yang menyebutkan bahwa mereka merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan tanpa bantuan, meskipun tidak selalu mendapatkan hadiah.

Kelima, hasil dokumentasi menunjukkan peningkatan kehadiran dan penyelesaian tugas. Selama penerapan gamifikasi, tingkat kehadiran siswa meningkat secara konsisten, terutama pada jam pelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya sering dianggap membosankan. Selain itu, tugas-tugas yang diberikan oleh guru diselesaikan dengan lebih cepat dan lebih rapi. Beberapa siswa bahkan mengambil inisiatif untuk mencari materi tambahan guna membantu kelompoknya meraih poin lebih tinggi.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif pada dimensi kognitif, afektif, dan sosial pembelajaran. Secara kognitif, siswa lebih cepat memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris karena disajikan dalam konteks permainan yang menyenangkan. Secara afektif, mereka lebih termotivasi, berani, dan percaya diri. Sementara secara sosial, interaksi antar siswa menjadi lebih intens dan kolaboratif.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa gamifikasi efektif dalam mengubah dinamika pembelajaran yang awalnya pasif menjadi lebih partisipatif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mahmudi dan Homaidi (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Hal yang sama diungkapkan oleh Lutviana et al. (2025) bahwa media gamifikasi mendorong siswa untuk belajar aktif karena merasa tertantang dan mendapatkan umpan balik secara langsung.

Keberhasilan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui Teori Penentuan Nasib Sendiri (Self-Determination Theory) oleh Deci dan Ryan (1985). Dalam teori ini, motivasi akan meningkat jika tiga kebutuhan dasar—otonomi, kompetensi, dan keterhubungan—terpenuhi. Dalam konteks penelitian ini, otonomi tercermin dari kebebasan siswa dalam memilih strategi penyelesaian tantangan, kompetensi muncul melalui pengakuan terhadap pencapaian siswa melalui poin dan penghargaan, sedangkan keterhubungan terbentuk dari interaksi sosial dan kerja sama dalam permainan.

Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga berkontribusi terhadap hasil belajar kognitif. Pembelajaran melalui permainan seperti *vocabulary challenge* dan *role play* mendorong siswa mengulang dan menerapkan kosakata secara aktif. O'Connor (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman dan interaksi aktif memungkinkan terjadinya proses konstruktivistik yang lebih bermakna. Oleh karena itu, keterlibatan emosional siswa dalam aktivitas permainan turut memperkuat daya ingat dan pemahaman terhadap materi.

Meskipun demikian, beberapa kendala ditemukan selama proses penerapan. Guru memerlukan waktu tambahan untuk menyiapkan desain permainan dan alat bantu yang sesuai. Fasilitas sekolah yang terbatas juga menjadi tantangan, terutama dalam penggunaan media digital pendukung gamifikasi. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui kreativitas guru dalam memodifikasi permainan sederhana berbasis interaksi langsung di kelas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi bukan hanya strategi pengajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu membentuk lingkungan belajar yang partisipatif, kolaboratif, dan berorientasi pada motivasi intrinsik siswa. Temuan ini relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan aspek kreativitas, kerja sama, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat pendidikan kejuruan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Penerapan elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan penghargaan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara positif. Gamifikasi menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat rasa percaya diri dan tanggung jawab belajar.

Peningkatan motivasi belajar siswa tercermin dari meningkatnya kehadiran, keterlibatan dalam diskusi, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas secara mandiri dan kolaboratif. Selain itu, motivasi siswa yang awalnya didorong oleh faktor eksternal (penghargaan dan kompetisi) bertransformasi menjadi motivasi internal berupa kepuasan pribadi dan rasa ingin tahu. Dampak gamifikasi juga terlihat pada aspek kognitif, di mana siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi karena belajar melalui pengalaman yang kontekstual dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat teori *Self-Determination* (Deci & Ryan, 1985) yang menekankan bahwa

pemenuhan kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan merupakan kunci dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran alternatif yang relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan vokasi maupun formal lainnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi dapat disampaikan. Pertama, guru disarankan untuk merancang desain gamifikasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa agar aspek kompetitif dan edukatif dapat berjalan seimbang. Kedua, lembaga pendidikan perlu memberikan dukungan berupa pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media dan mekanisme gamifikasi yang inovatif. Ketiga, sekolah diharapkan menyediakan sarana pendukung seperti perangkat teknologi, ruang kolaboratif, atau media interaktif untuk menunjang keberhasilan implementasi gamifikasi.

Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas gamifikasi dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* agar dapat mengukur pengaruhnya secara statistik terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian lebih lanjut juga dapat mengkaji aspek karakter building, kreativitas, serta keterampilan abad ke-21 yang dapat dikembangkan melalui penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran lintas disiplin.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). *Penerapan gamifikasi pada sistem informasi penilaian ujian mahasiswa untuk meningkatkan kinerja dosen*. Jurnal Informatika Upgris, 4(1), 46–55.
- Cahyani, D. D., Rahmadani, D., & Lestari, A. (2020). *Motivasi belajar siswa dan dampaknya terhadap hasil belajar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(2), 150–160.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum Press.
- Habibi, T. Z. (2025). *Melalui gamifikasi dalam proses pembelajaran*. Jurnal Kelola, 10(1), 184–190.
<https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>
- Haryani, H., Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. F. (2023). *Analisa peluang penerapan teknologi blockchain dan gamifikasi pada pendidikan*. Jurnal Mentari: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi, 1(2), 163–174.
- Jurnal, J., Nusantara, C., Sari, E. D., & Nasucha, J. A. (2024). *Implementasi teori kebutuhan bertingkat Maslow dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, November, 6553–6564.
- Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). *Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar*. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 5(1).
<https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Locke, E. A., & Schattke, K. (2019). *Intrinsic and extrinsic motivation: Time to expand and clarify*. Motivation Science, 5(4), 277–290.
<https://doi.org/10.1037/mot0000116>
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). *Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: Systematic literature review*. METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika dan Komputerisasi Akuntansi, 7(1), 78–87.
- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). *Penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MI NU Metro*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(1), 285–293.
- Mahmudi, M., & Homaidi, A. (2025). *Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Humaniora, 13(2), 122–135.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- O'Connor, K. (2022). *Constructivism, curriculum and questions of knowledge: Tensions and challenges for higher education*. Studies in Higher Education, 47(2), 412–422.
<https://doi.org/10.1080/03075079.2020.1750585>
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). *Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas*. EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, 1(1), 30–37.
- Priyoaji. (2023). *Analisis teori penentuan nasib sendiri (self-determination theory) pada motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Psikologi, 8(1), 2–3.
- Ratna, R. (2022). *Penerapan metode gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata kuliah geometri analitik lapangan melalui aplikasi Kahoot*. Jurnal Matematika dan Pembelajarannya, 6(4), 221–230.
- Swanborn, P. (2010). *Case study research: What, why and how?* London: SAGE Publications.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). *Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(3), 198–206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>