

Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Wikarya Karanganyar dengan Gamifikasi pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran

Zahidah

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

*Email Korespondensi: zahidah@student.uns.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 08-09-2025
Disetujui 18-09-2025
Diterbitkan 20-09-2025

ABSTRACT

This research aims to describe the application of online gamification strategies in enhancing the learning motivation of Grade XI MPLB students at SMK Wikarya Karanganyar in the subject of Office Management, specifically the Human Resource Management (HRM) component. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, observation, action, and reflection. The research subjects were 27 students in the 11th grade of SMK Wikarya for the 2024/2025 academic year. Data collection techniques included observation, learning motivation questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive comparative techniques and qualitative analysis. The validity testing techniques used were data source triangulation and reliability validity testing. The research results indicate that the implementation of online gamification can enhance students' learning motivation. This is evidenced by an increase in the average learning motivation score from 65.13 before the intervention to 68.40 in Cycle I, rising to 74.62 in Cycle II, and further increasing to 78.14 in Cycle III. Students became more active, enthusiastic, and demonstrated greater interest in learning. Challenges faced include limitations in information and communication technology devices and time constraints in classroom management. Solutions implemented include expanding internet connectivity with a Wi-Fi extender, providing detailed explanations of learning activities, simplifying learning materials, and strengthening time management. The conclusion of this study indicates that the implementation of online gamification can significantly enhance students' learning motivation. Teachers are advised to consider using gamification as an innovative and engaging learning strategy in today's digital age.

Keywords: learning motivation, gamification, office management, classroom action research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan strategi gamifikasi *online* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MPLB SMK Wikarya Karanganyar pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Wikarya tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif dan analisis kualitatif. Teknik uji validitas yang digunakan adalah triangulasi sumber data dan uji validitas reliabilitas. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi *online* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari pra tindakan sebesar 65,13 ke 68,40 pada siklus I, dan meningkat menjadi 74,62 pada siklus II hingga 78,14 pada siklus III. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat teknologi informasi dan komunikasi serta waktu dalam pengelolaan kelas. Solusi yang dilakukan adalah memperluas jaringan internet dengan *wifi extender*, penjelasan rinci tentang kegiatan pembelajaran, penyederhanaan media pembelajaran dan penguatan manajemen waktu. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi *online* dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Para guru disarankan agar mempertimbangkan penggunaan pendekatan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik di era digital saat ini.

Kata kunci: motivasi belajar, gamifikasi, manajemen perkantoran, penelitian tindakan kelas

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Zahidah. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Wikarya Karanganyar dengan Gamifikasi pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(5b), 3980-3994. <https://doi.org/10.63822/bfnpq28>

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memiliki makna penting sebagai upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar mampu berkontribusi secara optimal bagi masyarakat dan negara. Selain itu, pendidikan nasional juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang baik dalam diri peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berakhlak mulia. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membentuk manusia menjadi pribadi cerdas, bermoral, serta bertanggungjawab. Melalui pendidikan seseorang diharapkan mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, maupun keterampilan secara optimal Fadlillah, (2017). Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling terkait dan saling mempengaruhi dalam proses pengembangan individu karena pembelajaran adalah proses di mana individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman, pengajaran, atau penelitian. Proses ini dapat berlangsung di berbagai lingkungan, seperti di sekolah, di rumah, di tempat kerja, atau dalam konteks sosial lainnya. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi Budiarti et al., (2021) yang tentunya melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, di mana informasi, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai ditransfer dan dibangun.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor (Sari & Rahayu, 2022) seperti cita-cita, kondisi jasmani dan rohani, lingkungan serta upaya guru dalam pembelajaran. Di era digital saat ini, tantangan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa semakin kompleks, terutama di tingkat pendidikan menengah seperti SMK. Siswa sering kali mengalami kebosanan dan kurangnya minat terhadap materi pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran manajemen perkantoran terutama pada pembelajaran yang bersifat konvensional. Metode pengajaran yang dominan berupa ceramah sering kali kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga dapat menyebabkan rasa bosan dan kurangnya minat terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat berdampak negatif pada pemahaman konsep dan keterampilan yang seharusnya dikuasai oleh siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional sejalan dengan penelitian Muttalib et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran inovatif memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Mata pelajaran Manajemen Perkantoran dengan fokus Pengelolaan SDM yang kompleks memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, bukan sekadar ceramah konvensional. Mata pelajaran ini merupakan pembelajaran untuk siswa fase F yaitu kelas XI MPLB dengan fokus pada elemen Pengelolaan SDM memberikan siswa pemahaman yang mendalam tentang bagaimana mengelola sumber daya manusia secara efektif untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas individu dalam suatu kelompok organisasi. Dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh, siswa diharapkan dapat berkontribusi secara positif dalam lingkungan kerja dan membantu organisasi mencapai tujuan.

Pembelajaran pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran kelas XI MPLB SMK Wikarya Karanganyar belum sepenuhnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, metode ceramah yang dominan digunakan dalam penyampaian materi membuat siswa menjadi pasif, kurang tertarik, dan tidak terlibat aktif dalam proses belajar. Meskipun sebenarnya guru telah menyusun modul ajar berbasis discovery learning, namun dalam praktiknya belum diterapkan sesuai prinsip-prinsipnya, sehingga siswa kehilangan motivasi untuk belajar yang dilihat dari persentase kehadiran sebelum tindakan yaitu 69,23% dan hasil belajar 23 siswa selama 7 pertemuan yang rata-rata hanya 65,9 dari KKM 71. Melalui wawancara

dengan peserta didik pada tanggal 9 Oktober 2024 dan observasi selama masa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yaitu pada tanggal 18 September sampai dengan 13 November 2024 peneliti mendapati banyaknya siswa yang merasa tidak betah di kelas, tidak belajar atau membaca materi sebelum dan sesudah pembelajaran, mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan cenderung malas untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar akibat tidak percaya diri karena kurangnya motivasi baik internal maupun eksternal.

Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajarnya (Hutabalian et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan. Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan nyaman dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran (Ariessanti et al., 2020). Gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan gamifikasi, diharapkan siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu strategi yang efektif adalah penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan variatif, yang dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Hasil penelitian dari (Raudah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan, seperti aplikasi edukatif dan media interaktif, dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar. Selain itu, pemberian umpan balik yang konstruktif dan penghargaan atas pencapaian siswa juga berperan penting dalam meningkatkan rasa percaya diri mereka. Salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan gamifikasi, yang didukung oleh hasil penelitian dari (Mattawang & Syarif, 2023) penggunaan Kahoot dalam pembelajaran siswa SMA memiliki dampak positif dengan meningkatkan prestasi belajar, membangkitkan motivasi belajar, memudahkan penguasaan materi, dan menarik minat belajar siswa sehingga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung, di mana siswa merasa aman untuk berpendapat dan berpartisipasi, motivasi belajar mereka dapat ditingkatkan secara signifikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MPLB SMK Wikarya Karanganyar melalui penerapan gamifikasi dalam mata pelajaran manajemen perkantoran menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengamati peningkatan motivasi belajar secara bertahap melalui beberapa siklus. Dengan memahami pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar, diharapkan dapat ditemukan strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia kerja.

METODE PELAKSANAAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif deskriptif. PTK dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti melakukan perbaikan berkelanjutan terhadap praktik pembelajaran melalui siklus tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini difokuskan pada penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran

Manajemen Perkantoran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Hasil dari satu siklus menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MPLB SMK Wikarya Karanganyar yang berjumlah 27 orang, yang merupakan kelompok siswa yang sedang menjalani pendidikan di tingkat menengah kejuruan dengan fokus pada bidang Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Pemilihan kelas ini didasarkan pada relevansi kompetensi serta kebutuhan peningkatan motivasi belajar. Objek penelitian adalah penerapan strategi gamifikasi pada pembelajaran Manajemen Perkantoran, khususnya elemen pengelolaan sumber daya manusia, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Analisis Dan Interpretasi Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket motivasi belajar dan tes evaluasi. Tahapan analisis meliputi:

1. Reduksi data yaitu menyeleksi, menyederhanakan, dan memfokuskan data sesuai tujuan penelitian.
2. Penyajian data dilakukan dengan mengorganisasi informasi dalam bentuk tabel, grafik, maupun uraian deskriptif agar mudah dipahami.
3. Penarikan kesimpulan merupakan perumuskan temuan berdasarkan hasil analisis, serta membandingkannya dengan indikator keberhasilan penelitian.

Selain itu, temuan ini juga menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas didefinisikan sebagai proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengungkap data sesuai dengan tujuan yang hendak diukur (Sugiyono, 2018). Instrumen dikatakan valid apabila butir-butir pertanyaan atau pernyataannya mampu mengukur indikator yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, uji validitas dikombinasikan dengan triangulasi data. Dimana model ini menggabungkan berbagai sumber data, metode, atau perspektif untuk meningkatkan validitas dan keandalan temuan.

Sedangkan, uji reliabilitas merupakan proses untuk mengukur konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan data yang sama ketika digunakan berulang kali pada objek yang sama. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang stabil dan konsisten. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini akan di uji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. *Try out* dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepada siswa program keahlian MPLB kelas XI SMK Batik Sakti 2 Kebumen sebanyak 41 siswa dengan jumlah pernyataan sebanyak 15 item untuk mengukur motivasi belajar siswa. Uji coba instrumen dilakukan di SMK Batik Sakti 2 Kebumen karena jumlah siswa di SMK Wikarya tidak mencukupi untuk kebutuhan *try out*. Pemilihan SMK Batik Sakti 2 Kebumen didasarkan pada jumlah peserta didik yang lebih memadai serta karakteristik yang serupa dengan populasi penelitian yaitu jenjang kelas dan menempuh mata pelajaran yang sama, sehingga instrumen dapat diuji secara optimal untuk memperoleh validitas dan reliabilitas yang baik. Uji validitas instrumen dilakukan dengan teknik korelasi Pearson Product Moment menggunakan bantuan SPSS.

Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan (P1–P15) memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,308) dengan taraf signifikansi $p < 0,05$. Dengan demikian, seluruh item instrumen dinyatakan valid. Pengujian reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,912. Nilai ini berada di atas batas minimal 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan memiliki konsistensi internal yang baik. (rincian hasil uji validitas dan reliabilitas terlampir di hasil penelitian dan pembahasan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui beberapa tahapan yang dilakukan secara berkesinambungan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh kemudian diolah dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif untuk melihat perkembangan motivasi belajar siswa kelas XI MPLB SMK Wikarya Karanganyar setelah diterapkannya strategi gamifikasi.

Tahap pra-tindakan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses penelitian atau intervensi. Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara dan angket, observasi dilakukan untuk mengamati perilaku, kondisi, dan interaksi subjek dalam lingkungan alaminya, sehingga peneliti dapat memahami konteks dan dinamika yang terjadi. Sementara itu, wawancara memberikan kesempatan untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai pandangan, pengalaman, dan perasaan subjek terkait isu yang diteliti.

Kombinasi kedua metode ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif dan mendalam, sehingga dapat merumuskan tindakan yang tepat dan efektif berdasarkan kebutuhan serta realitas yang ada. Selain itu, guna menilai instrumen penelitian dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas, validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengukur apa yang ingin diukur, sehingga menjamin akurasi dan presisi alat ukur. Di sisi lain, reliabilitas berkaitan dengan konsistensi dan stabilitas hasil pengukuran yang diperoleh dari instrumen, yang menunjukkan seberapa andal alat tersebut dalam memberikan hasil yang konsisten. Reliabilitas sering diukur menggunakan *Cronbach's Alpha*, dengan nilai 0,70 atau lebih tinggi umumnya dianggap dapat diterima, dan nilai di atas 0,90 menunjukkan reliabilitas yang sangat baik (Adamson & Prion, 2013). Uji validitas dan reliabilitas memastikan bahwa instrumen penelitian akurat dan andal dalam mengukur variabel yang diinginkan.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No.	Item	r Hitung	r Tabel	Sig. (2-tailed)
1.	P1	0.589	0.308	0.000
2.	P2	0.696	0.308	0.000
3.	P3	0.710	0.308	0.000
4.	P4	0.654	0.308	0.000
5.	P5	0.721	0.308	0.000
6.	P6	0.749	0.308	0.000
7.	P7	0.790	0.308	0.000
8.	P8	0.801	0.308	0.000
9.	P9	0.763	0.308	0.000
10.	P10	0.657	0.308	0.000
11.	P11	0.599	0.308	0.000
12.	P12	0.558	0.308	0.000
13.	P13	0.415	0.308	0.007
14.	P14	0.683	0.308	0.000
15.	P15	0.656	0.308	0.000

Uji validitas dilakukan terhadap 15 item pernyataan (P1-P15) dengan menggunakan sampel sebanyak 41 responden (n=41). Analisis menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan nilai r tabel sebesar 0.308 pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	15

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada tabel di atas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,912 dengan jumlah item sebanyak 15 pernyataan. Nilai ini berada di atas angka 0,7 yang merupakan batas minimal suatu instrumen dikatakan reliabel. Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Pada tahap pra-tindakan, hasil observasi dan penyebaran angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Siswa terlihat kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran, banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru, dan hanya sedikit yang aktif bertanya atau menjawab. Rata-rata motivasi belajar berdasarkan hasil angket hanya mencapai 65,13% yang akan dijelaskan lebih lanjut pada tabel 3 di bawah :

Tabel 3. Tingkat Motivasi Belajar Siswa Pratindakan

No	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Persentase
1	Hasrat dan Keinginan Berhasil	67,31%
2	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	57,37%
3	Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	65,06%
4	Penghargaan dalam Belajar	69,87%
5	Lingkungan Belajar yang Kondusif	66,03%
Total		65,13%

(Sumber: tingkat motivasi belajar siswa pratindakan)

Hasil ini dikategorikan masih rendah, rendahnya motivasi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Ditambah lagi, guru hanya memberikan pembelajaran mandiri berupa penugasan individu seperti merangkum dan mengerjakan assesmen sumatif dengan paper menyebabkan kurangnya pengawasan terhadap kegiatan belajar siswa sehingga siswa kurang menerima materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi dan strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Memasuki siklus I, strategi dari hasil evaluasi siklus sebelumnya mulai diterapkan. Aktivitas pembelajaran dimulai dengan menyampaikan materi menggunakan slide PowerPoint yang interaktif dan menyisipkan konten multimedia berbasis AI, seperti video dan animasi, untuk memperjelas konsep. Selanjutnya diadakan sesi diskusi dan diterapkan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot yang memungkinkan siswa menjawab soal secara interaktif melalui perangkat masing-masing. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar menjadi 68,40%.

Tabel 4. Capaian Indikator Motivasi Belajar Siklus I

No	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Persentase
1	Hasrat dan Keinginan Berhasil	71,47%
2	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	64,74%
3	Harapan dan Cita-Cita Masa Depan	66,03%
4	Penghargaan dalam Belajar	72,44%
5	Lingkungan Belajar yang Kondusif	67,31%
Total		68,40%

(Sumber: hasil capaian indikator motivasi belajar siklus I)

Walaupun demikian, masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa serta gangguan jaringan internet yang menyebabkan sebagian siswa tidak dapat mengikuti permainan dengan optimal. Dari catatan observasi, siswa mulai menunjukkan antusiasme terutama ketika melihat peringkat dan skor yang ditampilkan secara langsung.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II. Pembelajaran dipindahkan ke laboratorium komputer agar semua siswa dapat mengakses perangkat dengan fasilitas jaringan internet yang lebih stabil. Media pembelajaran juga diganti menggunakan aplikasi Quizziz yang memungkinkan guru memberikan umpan balik lebih rinci serta variasi soal yang lebih banyak. Pelaksanaan siklus II ini sama seperti siklus sebelumnya dengan diawali penyampaian materi menggunakan slide PowerPoint yang interaktif dan menyisipkan konten multimedia berbasis AI, seperti video dan animasi, untuk memperjelas konsep. Selanjutnya diadakan sesi diskusi dan kuis melalui Quizziz. Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata motivasi mencapai 78,50%. Penjelasan lebih detail dapat dilihat melalui tabel 5 :

Tabel 5. Capaian Indikator Motivasi Belajar Siklus II

No	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Persentase
1	Hasrat dan Keinginan Berhasil	74,36%
2	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	70,19%
3	Harapan dan Cita-cita Masa Depan	78,21%
4	Penghargaan dalam Belajar	76,28%
5	Lingkungan Belajar yang Kondusif	74,04%
Total		74,62%

(Sumber: hasil capaian indikator motivasi belajar siklus II)

Sejauh ini pada siklus 2 para informan tidak memberikan evaluasi maupun saran, karena tempat penelitian berpindah ke lab yang jaringannya sudah kuat sehingga tidak ada kendala. Mereka mengungkapkan bahwa mungkin gamifikasi ini harus diterapkan berkelanjutan oleh guru lainnya juga. Siswa juga lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif, dan indikator motivasi seperti dorongan untuk berprestasi serta perhatian terhadap pelajaran meningkat tajam. Meskipun tidak ada saran atau evaluasi yang diberikan, penting bagi pendidik untuk terus memantau dan mengevaluasi efektivitas metode ini serta mencari cara untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Selanjutnya pada siklus III, guru tetap menggunakan laboratorium komputer dengan aplikasi Quizziz, namun menambahkan variasi permainan dengan menggunakan sistem reward yang lebih menarik,

dan penyampaian materi yang lebih interaktif. Pada siklus ini, motivasi belajar siswa mencapai 78,14% yang masuk kategori tinggi. Hampir semua indikator motivasi belajar mengalami peningkatan, terutama pada aspek lingkungan belajar yang kondusif, dorongan internal untuk memahami materi, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas kelas.

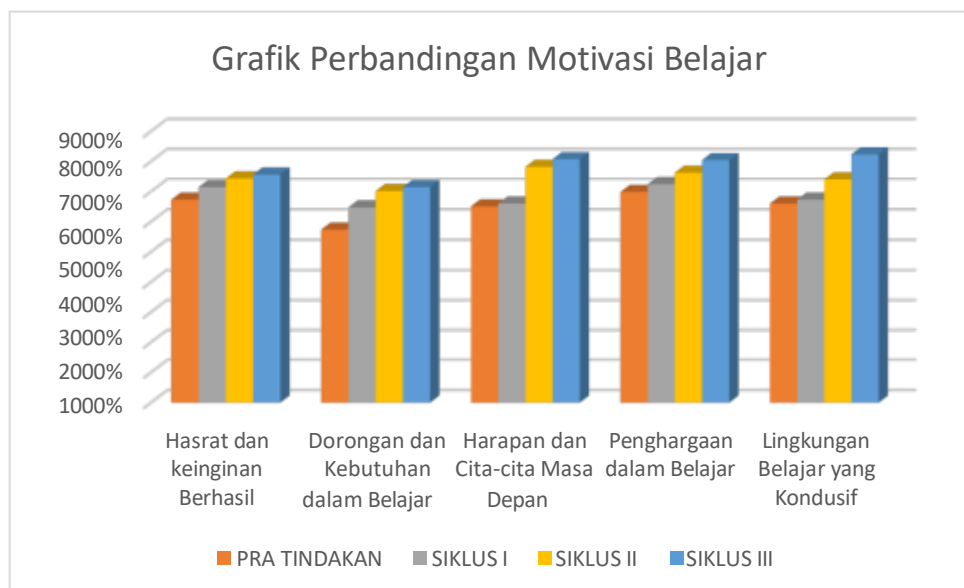
Tabel 6. Capaian Indikator Motivasi Belajar Siklus III

No	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Persentase
1	Hasrat dan Keinginan Berhasil	75,64%
2	Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar	71,47%
3	Harapan dan Cita-cita Masa Depan	80,77%
4	Penghargaan dalam Belajar	80,45%
5	Lingkungan Belajar yang Kondusif	82,37%
Total		78,14%

(Sumber: hasil capaian indikator motivasi belajar siklus II)

Hasil perbandingan antar siklus dalam pembelajaran, terutama yang melibatkan metode seperti gamifikasi, sangat penting untuk mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan. Dengan membandingkan hasil belajar dan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II hingga siklus III, pendidik dapat mengidentifikasi peningkatan atau penurunan dalam pencapaian siswa, yang membantu dalam pengambilan keputusan untuk perbaikan di masa mendatang. Selain itu, perbandingan ini memungkinkan pendidik untuk memantau kemajuan siswa, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan melibatkan stakeholder dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, analisis ini berkontribusi pada pengembangan praktik mengajar yang lebih baik dan memastikan bahwa metode yang digunakan memenuhi kebutuhan siswa secara efektif. Adapun perbandingan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari tabel berikut:

Gambar 1. Diagram Perbandingan Indikator Motivasi Belajar Pratindakan, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Sumber: Data capaian indikator motivasi belajar siswa pratindakan, siklus I, siklus II dan siklus III

Secara kualitatif, wawancara dengan siswa dan guru mendukung hasil kuantitatif. Siswa mengaku lebih senang belajar dengan metode ini karena lebih variatif, tidak membosankan, dan membuat mereka lebih mudah memahami materi. Guru juga menilai gamifikasi membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan memudahkan dalam memberikan evaluasi secara real time.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi gamifikasi dapat menjadi solusi dalam menghadapi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa di SMK Wikarya Karanganyar. Elemen-elemen permainan seperti poin, leaderboard, reward, dan tantangan mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Kompetisi ini tidak hanya menumbuhkan semangat belajar, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa karena mereka merasa dihargai atas usaha yang dilakukan.

Peningkatan motivasi belajar juga tidak terlepas dari penggunaan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi. Kahoot! dan Quizziz terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Kehadiran fitur skor, peringkat, dan variasi soal membantu siswa untuk tetap fokus dan merasa tertantang. Guru juga merasakan manfaat dari penggunaan aplikasi ini, karena mampu memantau perkembangan siswa secara langsung dan memberikan umpan balik yang cepat.

Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hwang & Chang (2016) serta Mattawang & Syarif (2023), yang menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan memberikan dampak positif pada hasil belajar. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga terbiasa dengan penggunaan media digital yang relevan dengan tuntutan era modern.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar yang terjadi juga memperlihatkan adanya perubahan sikap siswa terhadap mata pelajaran yang semula dianggap kurang menarik. Dengan gamifikasi, pelajaran menjadi lebih menyenangkan, suasana kelas lebih hidup, dan interaksi antara guru dan siswa semakin intensif. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan inovatif seperti gamifikasi mampu memberikan kontribusi nyata terhadap kualitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mempertegas bahwa strategi gamifikasi bukan hanya berdampak pada peningkatan motivasi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan siswa dalam bekerja sama, berkompetisi secara sehat, serta memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. Oleh karena itu, gamifikasi layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, khususnya di tingkat pendidikan kejuruan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan strategi gamifikasi mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara nyata. Pada kondisi awal, pembelajaran masih menghadapi kendala serius, ditandai dengan rendahnya kemandirian belajar siswa dan suasana kelas yang kurang mendukung. Hal ini tercermin dari capaian motivasi belajar pra tindakan yang hanya mencapai 65,13%.

Melalui penerapan gamifikasi berbasis Kahoot pada siklus I, motivasi belajar meningkat menjadi 68,40%, meskipun masih terkendala faktor teknis seperti keterbatasan media pembelajaran. Setelah dilakukan penyesuaian dengan beralih menggunakan Quizzizz serta memindahkan lokasi ke laboratorium komputer, motivasi siswa meningkat signifikan menjadi 74,62% pada siklus II dan terus bertambah hingga

78,14% pada siklus III. Dampaknya terlihat pula pada hasil belajar yang meningkat dari 59,62% pada pra tindakan menjadi 90,38% pada siklus terakhir.

Secara keseluruhan, penggunaan gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Siswa menjadi lebih antusias, memahami materi dengan lebih baik, serta menunjukkan minat agar metode ini dapat diterapkan secara berkesinambungan oleh guru lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, K. A., & Prion, S. (2013). Reliability: Measuring internal consistency using Cronbach's α . *Clinical Simulation in Nursing*, 9(5). <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2012.12.001>
- Ahyat, N. (2017). Metode pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(1). <http://ejournal.stainim.ac.id/index.php/edusiana>
- Amanda, E., Rahayu, A. S., Evani, I., Rosa, S. A., Savitri, A. R., Sabrina, N., & lainnya. (2024). Hubungan kecerdasan emosi dengan motivasi belajar pada siswa di SMP Negeri 8 Bukittinggi. *Jurnal Empati*, 13. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/42136/3181>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, A. (2020). Adaptasi strategi gamifikasi dalam permainan ular tangga online sebagai media edukasi Covid-19. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 9(2). <https://ejurnal.undipa.ac.id/index.php/jusiti/article/view/772/605>
- Asa, D., & Adi, N. (2024). Application of cooperative learning method of student team achievement division model to improve Arabic language learning outcomes. *Jurnal IPTEKS*. <https://journal.antispublisher.com/index.php/IPTEKS>
- Budiarti, E., Aina, R. E., Uin, K., & Banjarmasin, A. (2021). Implementation patterns learning Quizizz game-based problem-based learning as intrapersonal intelligence formation students. *SHEs: Conference Series*, 5(2), 460–467. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Dalla, D. P., & Kewuel, H. K. (2023). Ketimpangan akses beasiswa dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan studi mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 52–59. <https://doi.org/10.56393/educare.v3i2.1702>
- Dinda, M. A. L. T., Marsanda, N. P., Yonita, D. D., Nur'aini, F., Andani, U. T., & Azizah, N. (2024). Pengaruh lingkungan sekolah terhadap proses pembelajaran peserta didik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 119–124. <https://doi.org/10.62951/karyanyata.v1i3.614>
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi belajar* (5th ed.). Rineka Cipta.
- El-Hasbi, A. Z. (2024). Teknik pengelolaan tes pada bidang pendidikan. *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(3). <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan>
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2838>
- Fadlillah, M. (2017). Aliran progresivisme dalam pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/322/326>
- Faizah, N., Hadi, W. P., Tamam, B., Qomaria, N., & Yasir, M. (2023). Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMPN 1 Karang Penang Sampang. *Jurnal Natural*

- Science Educational Research*, 6(1). <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/16655/7960>
- Fajariyanti, K. W. K., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Poluakan, C. (2022). Analisa penerapan project based learning pada pembelajaran tematik. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9517–9524. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4121>
- Fatoni, A. (2020). Efektivitas penggunaan metode demonstrasi pada pembelajaran fiqih. *Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 6. https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/137/122
- Firdaus, U. A. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. *Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 7(2), 121–133. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20670>
- Gu, X., Xu, X., Wang, H., & Crook, C. (2017). Design possibilities for the e-schoolbag: Addressing the 1:1 challenge within China. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 571–585. <https://doi.org/10.1111/bjet.12434>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v6i2.1930>
- Han, F. (2021). The relations between teaching strategies, students' engagement in learning, and teachers' self-concept. *Sustainability*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/su13095020>
- Hutabalian, E., Sihombing, G., & Harefa, S. (2023). Pengaruh manajemen kelas terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 3 Sipoholon. *Jurnal Dikaos*, 3(1). <https://www.dikaos.iakntarutung.ac.id>
- Iberahim, M., & Noor, N. (2020). Amalan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan guru-guru sekolah rendah di Negeri Johor. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2). <http://161.139.21.34/itlj/index.php/itlj/article/view/39/48>
- Iin, T. E., & Atmaja, H. T. (2024). Norma dan nilai adat istiadat dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 234–243. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.224>
- Ilyas, M., Ismail, Z., & Zulfidar, F. (2020). Analisis metode problem based learning menggunakan media visual terhadap perkembangan siswa. *Journal Huriah: Jurnal Evaluasi dan Penelitian Pendidikan*, 1(1). <https://media.neliti.com/media/publications/346899-analisis-metode-pbl-problem-based-learn-d5d2168b.pdf>
- Irfana, S., Nichla, S., Attalina, C., & Widiyono, A. (2022). Efektivitas model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 1–120. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i1>
- Jeffrey, A. G. (2019). *Self-regulation in education*. Taylor & Francis.
- Julia Putri, V., & Subarno, A. (2019). Pengaruh gaya mengajar guru dan perhatian orang tua terhadap motivasi belajar siswa di SMK Batik 1 Surakarta. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 3, 32. <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/35511/26641>
- Kompri. (2015). *Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa*. Remaja Rosdakarya.
- Konold, T., Cornell, D., Jia, Y., & Malone, M. (2018). School climate, student engagement, and academic achievement: A latent variable, multilevel multi-informant examination. *AERA Open*, 4(4). <https://doi.org/10.1177/2332858418815661>
- Kurniawati, K., & Zubir, Y. (2020). Kecerdasan intelektual dan prestasi belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.26555/jptp.v2i2.21073>
- Laksono, K., & Siswono, T. (2018). *Penelitian tindakan kelas* (Latifah Pipih, Ed.; Pertama). PT Remaja Rosdakarya.

- Liani, K. (2017). Efektivitas metode inkuiri untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman konsep matematika mahasiswa calon guru. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/21553>
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2. <https://journal.salahuddinal-ayyubi.com/index.php/ALJPAI/article/view/107/276>
- Maksum, A. (2018). Active learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/geneologi/article/view/806>
- Maraza-Quispe, B., Traverso-Condori, L. C., Torres-Gonzales, S. B., Reyes-Arco, R. E., Tinco-Túpac, S. T., Reyes-Villalba, E., & Carpio-Ventura, J. D. R. (2024). Impact of the use of gamified online tools: A study with Kahoot and Quizizz. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1), 132–140. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2033>
- Marsudi. (2016). Penerapan model konstruktivistik dengan media file gambar 3D untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1). <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/9351>
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan Kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Moneta, E., Handayani, S., & Handini, O. (2023). Analisis penggunaan metode demonstrasi pada pembelajaran tematik integratif. *Journal on Education*, 5(4). <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2306>
- Naimung, M. A., Ismail, N. H., & Nurkhalizah, S. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(10).
- Nikolić, M., & Dabić, T. (2016). Bloom's taxonomy revisited in the context of online tools: ICT in foreign language learning and teaching. *International Scientific Conference on ICT and E-Business Related Research*, 315–320. <https://doi.org/10.15308/Sinteza-2016-315-320>
- Novianti. (2021). Pengaruh dukungan keluarga dan teman sebaya terhadap kecemasan belajar saat pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 13. <https://jikm.upnvj.ac.id/index.php/home/article/view/239>
- Novita, S. I. (2021). Pengaruh lingkungan keluarga dan disiplin belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9. <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/52696>
- Nugrahening, P. A. (2023). Experiential learning dan daur belajar sebagai metode belajar berbasis pengalaman. *Media Informasi*, 32(2), 204–213. <https://doi.org/10.22146/mi.v32i2.7561>
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M., Mahendra, A., Sirodj, R., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Nurshofa, S., Rohima, A. A., Alfarizi, A. A., & Yusup, R. (2024). Upaya meningkatkan hasil menulis siswa kelas V dengan model brainstorming. *Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 2(2). <https://rayyanjurnal.com/index.php/jamparing/article/view/2950>
- Nusroh, H., & Kusumaningsih, N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan IPA SMPN 18 Semarang*.
- Pardede, K., Ahmad, M., & Harahap, M. S. (2021). Analisis gaya belajar serta pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa selama pandemi Covid-19. *Mathematic Education Journal*, 4(2).

- <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/2526>
- Permadi, P. S., Sutaryadi, & Subarno, A. (2016). Kolaborasi model pembelajaran kooperatif jigsaw dan kancing gemerincing. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1. <https://jurnal.uns.ac.id/JIKAP/article/view/19146/15404>
- Pradestya, R., Imswatama, A., & Balkist, P. S. (2002). Analisis kemampuan kognitif ditinjau dari kecerdasan logis-matematis. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 5. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/symmetry/article/view/1723/1336>
- Qohar, M. A., Ulya, L. H., & Nada, L. Q. (2024). Analisis tingkat motivasi belajar mahasiswa manajemen pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 77–84. <https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/maxima>
- Qolbiyah, A. S., & Purnamanita, E. I. (2022). Teori pemrosesan informasi dan neurosains dalam pengembangan metodologi pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4813–4827. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2822>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Gorontalo*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (23rd ed.). Rajawali Pers.
- Sari, I., & Rahayuningsih, I. (2022). Psikoedukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA X. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/376/316>
- Sasami, N. A., Hadiprasetyo, K., & Astutiningtyas, E. L. (2021). Analisis tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Mathematics Education Journal*, 3(2), 67–75. <https://doi.org/10.32585/absis.v3i2.831>
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamification pengenalan lingkungan lahan basah. *Elementary School Journal*, 12(4), 386. <https://doi.org/10.24114/esjsgsd.v12i4.39591>
- Septio, A. R., Kurniawan, O., & Hermita, N. (2019). Analisis motivasi intrinsik belajar siswa kelas V sekolah dasar se-gugus 1 Kecamatan Payung Sekaki. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3. <https://www.researchgate.net/publication/331065713>
- Shahidan, N., Faris, M., & Ariffin, K. (2024). The benefits of gamification in English language teaching and learning. *Malaysian Online Journal of Education*, 8(1). <https://attarbawiy.uis.edu.my/index.php/jurnal/article/view/195/169>
- Singkawang, S. A. (2022). Pelaksanaan penilaian pengetahuan lisan dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/guruku/article/view/14972>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1. <https://j-edu.org/index.php/edu>
- Suasapha, A. H. (2020). Skala Likert untuk penelitian pariwisata. *Jurnal Kepariwisata*, 19(1), 26–37. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kombinasi*. CV. Alfabeta.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.

- <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Wahidin, M. (2024). Manfaat motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(1), 96–101.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/698>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Waruwu, F. (2017). Analisis pengaruh motivasi intrinsik dan ekstrinsik terhadap kinerja karyawan. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 16(2), 133–212.
<https://journal.maranatha.edu/index.php/jmm/article/view/390/383>
- Wild, S., Rahn, S., & Meyer, T. (2023). The relevance of basic psychological needs and subject interest for student dropout in higher education. *European Journal of Psychology of Education*, 38(4), 1791–1808. <https://doi.org/10.1007/s10212-022-00671-4>
- Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1). <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>
- Yakin, A. (2020). Metode diskusi dalam pembelajaran menurut perspektif Islam. *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, 1(1).* <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/675/585>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* <http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i2.11758>