



A Descriptive Analysis of Gamification as a Strategy to Enhance Learning Motivation Among Generation Z

**Rachma Marchya Budiyanto¹, Hindun^{*2}, Aqilla Ghina Nur Hidayah³,
Zihan Hurriatul Muslimah⁴**

rachmarchyaa@gmail.com¹, hindun.dosenuin@gmail.com^{*2}

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Tangerang Selatan,
Indonesia

ABSTRACT

This study discusses the use of gamification as a learning strategy to enhance the learning motivation of Generation Z in the midst of the dominance of digital learning environments. The changing characteristics of students, who grow up as digital natives, demand a more interactive and responsive learning approach compared to traditional methods. The aim of this research is to descriptively analyze how Generation Z perceives the elements of gamification and their relationship with learning motivation. This study uses a descriptive quantitative approach and conducts a survey. Data were collected using a Likert scale questionnaire distributed to 26 Generation Z respondents aged 18–22 years, consisting of university students and individuals who have entered the workforce. The research instrument assesses the respondents' views on gamification elements such as feedback, challenges, progress clarity, and reward systems in the context of learning motivation. The results show that Generation Z tends to prefer learning that is interactive and dynamic. Gamification elements such as quick feedback, relevant challenges, and clarity in learning progress are perceived to contribute more to improving concentration, engagement, and understanding of the material compared to symbolic rewards such as points or leaderboards. These findings suggest that the contribution of gamification lies not only in the gaming aspect but also in its ability to create a structured, relevant, and meaningful learning experience. This study is expected to serve as a reference for educators and learning developers in designing gamification strategies that align with the characteristics and learning motivation of Generation Z.

Keywords: gamification; Generation Z; learning motivation; digital learning

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan saat ini tidak dapat dilepaskan dari perubahan karakteristik peserta didik yang terjadi dari generasi ke generasi. Setiap generasi memiliki kecenderungan, pola interaksi, serta gaya belajar yang berbeda, sehingga menuntut penyesuaian strategi pembelajaran agar tetap efektif. Saat ini, sebagian besar peserta didik berasal dari Generasi Z, yaitu individu yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga sekitar tahun 2010. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital, sehingga sering disebut sebagai *digital natives* yang terbiasa dengan akses informasi cepat, visual interaktif, serta pengalaman belajar yang menuntut partisipasi aktif dan tantangan (Posnick-Goodwin, 2010).

Kedekatan Generasi Z dengan teknologi digital membentuk ekspektasi baru terhadap proses pembelajaran. Mereka cenderung lebih tertarik pada aktivitas belajar yang dinamis, memberi ruang eksplorasi, dan melibatkan peran aktif peserta didik. Sebaliknya, model pembelajaran konvensional yang didominasi penyampaian satu arah dan minim interaksi sering kali kurang efektif dalam mempertahankan perhatian dan keterlibatan belajar secara berkelanjutan. Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi belajar, terlebih di tengah banyaknya distraksi digital yang bersaing dengan proses pembelajaran formal (McGrath, Naomi & Bayerlein, 2013). Mengingat motivasi belajar merupakan faktor fundamental yang memengaruhi keterlibatan, ketekunan, dan capaian akademik peserta didik (Ratnawati & Hasanah, 2021), maka diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut.

Sejumlah penelitian mutakhir menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar dalam konteks pembelajaran digital. Yaniaja, Wahyudrajat, dan Tashya (2020) menyatakan bahwa integrasi elemen permainan melalui kerangka *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* (MDA) mampu meningkatkan kesenangan, keaktifan, dan motivasi belajar peserta didik. Hasil serupa juga ditemukan oleh Permata dan Kristanto (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan platform berbasis gamifikasi seperti Kahoot dan Quizizz, dengan elemen poin, papan peringkat, dan tantangan, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penelitian lain oleh Rosly dan Khalid (2017) serta Hambali dan Lubis (2022) menegaskan bahwa gamifikasi mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar. Selain itu, Rahardja, Aini, Ariessanti, dan Khoirunisa (2018) menunjukkan bahwa penerapan sistem poin dan *leaderboard* dalam pembelajaran daring mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi telah diakui secara empiris sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan kecenderungan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, sebagian besar studi masih berfokus pada aspek implementatif dan hasil praktis dari penerapan gamifikasi. Kajian yang secara khusus membahas keterkaitan konseptual antara karakteristik Generasi Z dengan elemen-elemen gamifikasi yang membentuk motivasi belajar masih relatif terbatas. Padahal, karakter Generasi Z sebagai *digital natives* yang responsif terhadap tantangan, interaksi, dan umpan balik cepat memerlukan pemahaman teoritis yang lebih mendalam agar penerapan gamifikasi tidak sekadar bersifat teknis, tetapi juga berbasis landasan konseptual yang kuat.

Secara teoritis, gamifikasi dapat dijelaskan melalui kerangka *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* (MDA) yang dikemukakan oleh Hunicke, LeBlanc, dan Zubek (2004), serta teori motivasi ARCS dari Keller (1987) yang mencakup *attention, relevance, confidence, dan satisfaction*. Namun, integrasi kedua kerangka teoritis tersebut dalam menjelaskan bagaimana gamifikasi membentuk motivasi belajar Generasi Z belum banyak dikaji secara sistematis dalam bentuk analisis konseptual. Hal inilah yang menjadi celah penelitian pada kajian ini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana gamifikasi, ditinjau dari elemen-elemen dalam kerangka MDA dan teori motivasi ARCS, dapat berperan sebagai strategi peningkatan motivasi belajar Generasi Z. Kajian ini memadukan pendekatan konseptual melalui integrasi kerangka MDA dan teori ARCS dengan data empiris deskriptif berbasis persepsi responden Generasi Z, sehingga analisis yang dihasilkan tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga didukung oleh temuan lapangan.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis secara konseptual keterkaitan antara karakteristik belajar Generasi Z dan elemen gamifikasi yang berkontribusi dalam pembentukan motivasi belajar. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan analisis konseptual yang mengintegrasikan karakteristik Generasi Z dengan kerangka MDA dan teori ARCS, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian motivasi belajar serta menjadi rujukan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan Generasi Z.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif deskriptif. Desain ini dipilih untuk menggambarkan bagaimana gamifikasi dipahami dan dirasakan manfaatnya oleh mahasiswa Generasi Z, khususnya dalam konteks motivasi belajar. Pendekatan deskriptif digunakan karena penelitian ini tidak bertujuan menguji hipotesis atau hubungan antarvariabel, melainkan memotret kecenderungan sikap, persepsi, dan pengalaman responden terhadap penggunaan unsur-unsur permainan dalam kegiatan belajar, baik dalam konteks pendidikan formal maupun pembelajaran mandiri.

Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang termasuk dalam kategori Generasi Z. Subjek penelitian difokuskan pada mahasiswa Generasi Z serta Generasi Z yang telah memasuki dunia kerja. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelompok tersebut memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi digital dan berinteraksi dengan unsur-unsur gamifikasi dalam aktivitas belajar maupun pengembangan diri. Responden dipilih secara nonprobabilistik berdasarkan kesesuaian karakteristik usia dan pengalaman belajar dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Instrumen berupa pernyataan tertutup yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Butir pernyataan dirancang untuk mengukur persepsi responden terhadap elemen-elemen gamifikasi, seperti poin, level, tantangan, dan sistem penghargaan, dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi dan fokus belajar. Penyusunan indikator dan pernyataan kuesioner didasarkan pada teori gamifikasi dan motivasi belajar serta mengacu pada temuan penelitian terdahulu yang relevan. Sebelum disebarkan, instrumen ditinjau kembali untuk memastikan kejelasan bahasa, kesesuaian indikator, dan kemudahan pemahaman oleh responden.

Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan tautan kuesioner digital kepada responden melalui saluran komunikasi yang umum digunakan dalam keseharian mereka. Sebelum pengisian, responden diberikan penjelasan singkat mengenai tujuan penelitian. Pengisian kuesioner dilakukan secara mandiri tanpa batasan waktu tertentu agar responden dapat memberikan jawaban sesuai dengan pengalaman masing-masing.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Data hasil kuesioner direkap dan diolah untuk melihat kecenderungan jawaban responden pada setiap indikator, khususnya terkait tingkat persetujuan terhadap kontribusi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar. Skor Likert dianalisis untuk menggambarkan pola umum persepsi responden. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan dengan mengaitkannya pada konsep gamifikasi dan motivasi belajar serta membandingkannya dengan temuan penelitian terdahulu dan kerangka teoritis yang telah dibahas dalam kajian pustaka. Selain data kuesioner, penelitian ini juga memanfaatkan literatur relevan seperti buku dan artikel jurnal sebagai bahan pendukung dalam proses interpretasi hasil.

Keabsahan data dijaga dengan memastikan bahwa responden memahami tujuan pengisian kuesioner dan memberikan jawaban berdasarkan pengalaman pribadi. Proses analisis dilakukan secara cermat dengan membandingkan temuan empiris dari responden

dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai potensi gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar di kalangan Generasi Z.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pembahasan

Sebagian besar responden tampaknya sudah mengenal konsep gamifikasi dengan baik. Hampir semua, yaitu sekitar 84%, mengaku pernah mencoba atau mengalami berbagai bentuk gamifikasi sebelumnya. Hanya sejumlah kecil yang sebenarnya belum pernah terpapar metode ini.



Gambar 1. Tingkat Partisipasi dalam Pembelajaran Berbasis Gamifikasi



Gambar 2. Frekuensi Penggunaan Platform Pembelajaran Online



Gambar 3. Preferensi Metode Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan frekuensi, lebih dari setengah responden mengaku bahwa mereka sering, bahkan sangat sering mengalami gamifikasi dalam proses pembelajaran. Sementara itu, sisanya menyatakan bahwa mereka hanya mengalaminya sesekali atau jarang. Gambaran ini menggambarkan fakta bahwa gamifikasi bukanlah hal baru bagi mereka.

Saat ditanya mengenai cara belajar, responden mengekspresikan kecenderungan yang jelas untuk aktivitas yang bersifat interaktif. Sekitar 85% dari mereka lebih suka metode pembelajaran yang mencakup diskusi, kuis, atau permainan. Sebagian besar juga mengungkapkan bahwa mereka cepat bosan jika metode yang digunakan terlalu monoton. Dukungan untuk sistem seperti poin, level, atau papan peringkat tidak terlalu tinggi, hanya sekitar 54%. Sementara itu, tingkat kesenangan gamifikasi dibandingkan dengan metode tradisional juga terbilang sedang, yaitu sekitar 58%. Dengan kata lain, mereka memang suka belajar yang interaktif, tetapi tidak selalu karena ada unsur “game”-nya.



Gambar 4. Persepsi terhadap Efektivitas Elemen Gamifikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sejumlah elemen gamifikasi dapat memberikan dukungan bagi peserta dalam proses belajar. Umpan balik yang cepat, seperti skor yang muncul secara langsung, dianggap bermanfaat oleh hampir 70% para responden. Sebagian besar orang merasa lebih terlibat saat belajar melalui gamifikasi. Bahkan, 73% dari mereka mengaku bahwa pendekatan ini membuat materi menjadi lebih mudah dipahami. Namun, pengaruhnya terhadap semangat belajar dalam jangka panjang tidak terlalu kuat; hanya setengah dari responden yang merasakannya. Menariknya, hadiah simbolis seperti level atau peringkat justru menerima tanggapan paling kurang positif, dengan banyak responden yang ragu atau bahkan tidak setuju.

Dalam hal motivasi, gamifikasi nampaknya cenderung berdampak bagi peserta didik,



Gambar 5. Dampak Gamifikasi pada Motivasi Belajar

terutama pada konsentrasi dan pemahaman. Sekitar 73% peserta survei melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar demi memahami materi, serta desain visual yang menarik berperan penting dalam menjaga perhatian mereka. Tantangan seperti misi atau level sangat memotivasi, dengan dukungan hampir 70%. Selain itu, berinteraksi dengan teman, baik melalui kompetisi maupun kolaborasi juga dianggap membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan. Namun, motivasi untuk belajar yang didorong oleh keinginan mendapatkan imbalan hanya mencapai 50%, menunjukkan bahwa tidak semua peserta terinspirasi oleh hadiah semata.

Pembahasan

Paparan Generasi Z terhadap Gamifikasi dalam Pembelajaran

Penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dari Generasi Z sangat sering terpapar dengan konsep gamifikasi. Hal ini terlihat dari 84,62% responden yang telah mengalami pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi, dan lebih dari 69% menyatakan sering terlibat dalam metode pembelajaran gamifikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi telah menjadi strategi pembelajaran yang dikenal luas pada ekosistem belajar digital masa kini, sebagaimana dijelaskan oleh Ariani (2020) bahwa perkembangan teknologi mendorong integrasi game elements dalam proses belajar modern. Tingginya pengenalan terhadap konsep ini membantu menjelaskan mengapa para responden memberikan penilaian yang tajam terhadap dampak gamifikasi.

Preferensi Pembelajaran Interaktif dan Teori Motivasi

Hasil penelitian mengenai preferensi belajar menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang interaktif. Mereka cepat merasa jenuh jika menghadapi cara pengajaran yang monoton. Lebih dari 80% responden mengungkapkan bahwa kegiatan seperti diskusi dan kuis dapat meningkatkan minat belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan sifat Generasi Z yang dikenal sebagai digital natives yang membutuhkan respons instan dan pengalaman belajar yang dinamis (Rosly & Khalid, 2021). Dalam perspektif ARCS, elemen tersebut berkontribusi pada komponen Confidence dan Satisfaction (Keller, 2000), karena feedback real-time memberi kejelasan progres dan meningkatkan sense of control terhadap proses belajar. Hal ini diperkuat oleh Mahmubi & Homaidi (2025), yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi ketika fokus pada penguatan kompetensi, bukan sekadar kompetisi visual.

Elemen Gamifikasi dalam Perspektif Kerangka MDA

Namun, dukungan untuk elemen permainan seperti poin, level, dan papan peringkat berada pada tingkat menengah (53,85–57,69%) menunjukkan bahwa elemen permainan tersebut tidak sepenuhnya diterima. Hal ini konsisten dengan kerangka MDA, di mana mechanics seperti poin hanya bermakna jika terintegrasi dengan dynamics berupa challenge dan aesthetics berupa rasa pencapaian (Hunicke et al., 2004). Penelitian ini mengembangkan temuan dari Rahardja et al. (2018) yang menunjukkan kecenderungan elemen leaderboard dalam mendorong persaingan. Penelitian ini juga menyoroti bahwa generasi mahasiswa saat ini lebih menghargai gamifikasi yang berfokus pada pencapaian dan kerja sama. Dengan kata lain, gamifikasi tidak hanya menarik karena mirip dengan "permainan", tetapi juga karena dapat meningkatkan interaksi, mendorong tantangan, dan menambah variasi dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi dan Orientasi Motivasi Belajar

Dalam hal efektivitas elemen gamifikasi, responden menunjukkan penghargaan yang besar terhadap umpan balik yang cepat serta struktur kemajuan (69–73%). Ini menunjukkan bahwa mahasiswa sangat menghargai kejelasan dalam perkembangan mereka dan evaluasi yang berlangsung secara langsung. Sebaliknya, penghargaan simbolis seperti lencana dan peringkat menerima respons paling rendah (26,92%), menunjukkan bahwa generasi digital cenderung lebih menginginkan hadiah yang memiliki makna serta berkaitan dengan pencapaian akademik daripada sekadar penghargaan biasa. Temuan ini menunjukkan adanya perubahan dalam orientasi motivasi, berpindah dari penghargaan eksternal ke motivasi intrinsik yang berfokus pada penguasaan dan perkembangan keterampilan.

Dalam hal motivasi belajar, para responden mengungkapkan bahwa gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar, khususnya dalam membantu pemahaman materi (73,08%) dan menciptakan tantangan (69,23%). Sementara itu, motivasi yang berasal dari imbalan hanya mencapai 50%. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi bekerja efektif sebagai jembatan yang menghubungkan pengalaman digital keseharian dengan tujuan pembelajaran akademik, sehingga memunculkan motivasi intrinsik berbasis meaning daripada motivasi ekstrinsik berbasis reward. Hasil ini mendukung pendapat bahwa gamifikasi yang berhasil adalah yang dapat mengaitkan pengalaman digital sehari-hari dengan tujuan akademik secara relevan, bukan hanya sekedar menambahkan elemen permainan dalam proses pembelajaran.

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar Generasi Z jika dirancang dengan mempertimbangkan elemen tantangan, kejelasan kemajuan, dan umpan balik langsung. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa elemen gamifikasi efektif bukan karena bentuk permainannya, melainkan karena kemampuannya untuk menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, terorganisir, dan relevan. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi para pengembang

pembelajaran digital agar lebih menekankan pada gamifikasi yang fokus pada pencapaian yang berarti dan kolaborasi dalam tantangan kelompok, bukannya hanya sekadar penghargaan simbolis.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara konseptual dan deskriptif peran gamifikasi sebagai strategi dalam meningkatkan motivasi belajar Generasi Z. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki potensi dalam mendukung motivasi belajar, terutama pada aspek keterlibatan, konsentrasi, dan pemahaman materi. Mayoritas responden menunjukkan kecenderungan positif terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif, dinamis, serta memberikan umpan balik secara langsung, yang selaras dengan karakteristik Generasi Z sebagai digital natives.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti umpan balik cepat, tantangan, dan kejelasan progres belajar lebih berkontribusi terhadap motivasi belajar dibandingkan elemen penghargaan simbolis seperti poin, lencana, atau papan peringkat. Hal ini mengindikasikan bahwa kontribusi gamifikasi tidak terletak semata-mata pada aspek “permainan”, melainkan pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan menantang. Dalam perspektif teori ARCS, gamifikasi berperan terutama dalam menarik perhatian (attention), meningkatkan kepercayaan diri (confidence), serta memberikan kepuasan belajar (satisfaction) melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan interaktif. Sementara itu, dalam kerangka MDA, penelitian ini menegaskan bahwa mechanics hanya akan efektif apabila didukung oleh dynamics dan aesthetics yang sesuai dengan kebutuhan dan orientasi belajar peserta didik.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan pendekatan survei dan sampel yang terbatas pada kelompok Generasi Z tertentu, sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh populasi Generasi Z atau ke jenjang pendidikan dan konteks pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian ini berfokus pada persepsi responden, sehingga belum dapat sepenuhnya menjelaskan dampak gamifikasi terhadap capaian belajar secara objektif atau dalam jangka panjang.

Berdasarkan temuan dan batasan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Bagi praktisi pendidikan, penerapan gamifikasi sebaiknya tidak hanya berorientasi pada pemberian penghargaan eksternal, tetapi lebih menekankan pada perancangan tantangan yang bermakna, umpan balik yang jelas, serta aktivitas kolaboratif yang mendukung motivasi intrinsik peserta didik. Pendidik dan pengembang pembelajaran digital perlu mempertimbangkan keselarasan antara elemen gamifikasi dengan tujuan pembelajaran agar gamifikasi tidak bersifat superfisial.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan desain penelitian eksperimental atau campuran (mixed methods) guna menguji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar secara lebih mendalam. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas konteks dengan melibatkan jenjang pendidikan yang berbeda, bidang studi tertentu, atau membandingkan karakteristik Generasi Z dengan generasi lainnya. Selain itu, kajian longitudinal diperlukan untuk memahami dampak gamifikasi terhadap motivasi belajar dalam jangka panjang. Dengan demikian, implikasi teoritis dan praktis dari gamifikasi dalam pendidikan dapat dikembangkan secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

Pernyataan Apresiasi

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu dan berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian ini, sehingga data yang diperlukan dapat terkumpul dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada rekan sejawat dan pihak akademik yang telah memberikan masukan, saran, serta diskusi konstruktif

selama proses penyusunan dan penyempurnaan artikel ini. Selain itu, penulis berterima kasih kepada institusi pendidikan yang telah menyediakan dukungan fasilitas dan akses literatur yang menunjang kelancaran pelaksanaan penelitian. Artikel ini disusun secara mandiri dan tidak didanai oleh lembaga pendanaan tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), pp. 144-149. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi>
- Hambali, K. B., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan Gamifikasi Dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1), pp. 58-64.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. Laporan Penelitian Magister Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Indonesia.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Manuskrip yang Tidak Diterbitkan (Slides Presentasi), Game Design and Tuning Workshop, Game Developers Conference, San Jose, Amerika Serikat.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), pp. 1-6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92716-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-p-roses-pembe.pdf>
- Keller, J. (2000, Februari). How To Integrate Learner Motivation Planning Into Lesson Planning: The ARCS Model Approach. Makalah ini dipresentasikan di VII Semanario, Santiago, Kuba.
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), pp. 1-9.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), pp. 219-228.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), pp. 279-291. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>

- Prahmana, S. A. (2018). Mengeksplorasi Efektivitas Penggunaan Teknik Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Belajar Siswa di SMK Perpajakan Riau. Laporan Penelitian, SMK Perpajakan Riau, Indonesia.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh Gamifikasi pada Idu (Ilearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications), 3(2), pp. 120-124.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Harahap, E. P. (2016, Oktober). Manajemen Sistem Gamifikasi Sebagai Inovasi Pembelajaran. Makalah ini dipresentasikan di Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASITIKOM), Makassar.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi Dalam Pendidikan. Dalam Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi (pp. 144-154). Bangi, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Sitorus, M. B. (2016, Juni). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi Saat Ini dan Kedepan. Makalah ini dipresentasikan di Seminar Pascasarjana Teknik Elektro Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan, 1(1), pp. 29-35. Retrieved from <https://j-edu.org/index.php/edu>
- Susanti, R. (2021). Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains, 7(1), p. 57.
- Texas Tech University. (2017). ARCS Model Of Motivation. Retrieved From Worldwide E-Learning Texas Tech University.
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah. Jurnal Laporan Penelitian, Universitas Mataram, Indonesia.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 17(2), pp. 265-272.
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Tashya, V. D. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. ADIMAS: Adi Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), pp. 21-30.
- Zahari, N. H. A. H., Syed Bidin, S. N. B., & Wan Syamsuddin, S. N. (2021). Kepentingan Pengajaran dan Pemudahcaraan Berbantuan Permainan Digital bagi Mata Pelajaran Pendidikan Islam Sekolah Rendah. RABBANICA Journal of Revealed Knowledge, 2(2), pp. 19-28.