

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*
BERBANTUAN MEDIA *GIMKIT* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Izza Afkarina

NIM : 06031282126033

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*
BERBANTUAN MEDIA *GIMKIT* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Izza Afsarina

NIM: 06031282126033

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**

**Mengesahkan,
Pembimbing**



**Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.
NIP 199106262019032023**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*
BERBANTUAN MEDIA *GIMKIT* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Izza Afkarina

NIM: 06031282126033

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan :

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Mei 2025

Palembang, 20 Mei 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**

**Mengesahkan,
Pembimbing**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**



**Izza Afkarina FH, S.Pd., M.Pd.
NIP 199106262019032023**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAMIFICATION*
BERBANTUAN MEDIA *GIMKIT* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 10 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Izza Afkarina

NIM: 06031282126033

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan :

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007

**Mengesahkan,
Pembimbing**



Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.
NIP 199106262019032023



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izza Afkarina

NIM : 06031282126033

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Berbantuan Media *Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang”** ini adalah benar-benar karya penelitian sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 06 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,


Izza Afkarina

NIM 06031282126033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, atas kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat ditulis dengan baik dan lancar hingga selesai. Saya selaku penulis, mempersembahkan dan mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Kedua orang tua saya, Pak Maryadi dan Ibu Muzayannah, yang telah memberikan kepercayaannya agar saya bisa menempuh pendidikan sarjana ini. Selalu memanjatkan do'a serta memberikan dukungan agar saya bisa menyelesaikan pengerjaan skripsi ini. Pengorbanan fisik serta finansial yang diberikan, akhirnya membuahkan hasil yang baik dengan selesainya saya dari pendidikan ini. Menjadi sarjana pertama dikeluarga, merupakan bentuk terima kasih yang saya berikan untuk kalian berdua. Tidak akan berhenti ucapan terima kasih yang saya berikan, karena kalian berdua Ayah dan Ibu, saya bisa mewujudkan salah satu impian saya.
2. Kepada adik saya Ahmed, terima kasih telah membantu saya ketika saya membutuhkan pertolongan dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing dan penasehat akademik, saya mengucapkan terima kasih banyak atas semua bimbingan, dorongan, serta bantuan yang telah diberikan dalam pengerjaan skripsi ini sehingga saya bisa menyelesaikannya hingga akhir.
4. Kepada Ibu Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si, Ibu Dewi Pratita S.Pd., M.Pd, Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd, serta seluruh Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi dan Staff Akademik, saya mengucapkan terima kasih banyak atas semua ilmu, bimbingan serta bantuannya.
5. Kepada Bapak Herman Sudianto, S.Pd., M.M. dan Ibu Uswanah, S.Pd., M.Si selaku guru di SMA Negeri 10 Palembang, saya mengucapkan terima kasih banyak karena telah memberikan izin, bantuan serta membimbing saya selama pelaksanaan penelitian.

6. Kepada teman-teman di masa perkuliahan, Shefina Adelie Mulyadi, Sevira Abelia, Irinda Maharani Putri dan Nurjasmine Azzahra, terima kasih banyak sudah kebersamaan saya dalam menyelesaikan kegiatan perkuliahan. Semangat, dorongan, masukan, dan candaan kalian akan saya ingat selalu sebagai bukti bahwa teman hanya sebagai sebutan, dan keluarga sangat tepat diberikan untuk kalian.
7. Kepada teman-teman di masa SMA, Delia Hartati, Ayu Anggraini, dan Deby Mareta Putri, saya mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuan dan dorongan yang telah diberikan. Waktu yang kalian luangkan untuk membantu saya dalam mengerjakan skripsi, tidak akan pernah saya lupakan sebagai bentuk terima kasih saya kepada kalian.
8. Kepada teman-teman Angkatan 21, terima kasih telah kebersamaan penulis dalam melaksanakan perkuliahan hingga melakukan bimbingan skripsi secara bersama-sama.
9. Terakhir, kepada diri saya sendiri. Terima kasih karena sudah bertahan hingga akhir. Terima kasih karena sudah mau dan mampu melewati masa-masa tersulit di dalam pengerjaan skripsi ini. Karena untuk menyelesaikan pengerjaan skripsi ini, dimulai dari diri saya sendiri. Sekarang, berbahagialah atas hasil yang semua telah kamu kerjakan.

MOTTO :

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Asy-Syarh : 6)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Berbantuan Media *Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 10 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Untuk mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing, terima kasih atas semua bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd, yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen untuk penelitian ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 14 Maret 2025

Peneliti,



Izza Afkarina

Nim. 06031282126033

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN TELAH UJIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	8
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	8
2.1.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	9
2.1.3 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	12
2.1.4 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	13
2.1.5 Manfaat Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	13
2.1.6 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Gamification</i>	14
2.2 Media <i>Gimkit</i>	15
2.2.1 Pengertian Media <i>Gimkit</i>	15
2.2.2 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Gimkit</i>	16

2.2.3	Kelebihan Media <i>Gimkit</i>	20
2.2.4	Kekurangan Media <i>Gimkit</i>	20
2.3	Motivasi Belajar	21
2.3.1	Pengertian Motivasi Belajar	21
2.3.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	22
2.3.3	Fungsi Motivasi Belajar	23
2.3.4	Indikator Motivasi Belajar	25
2.4	Penelitian Relevan.....	26
2.5	Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III.....		31
METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Metode Penelitian.....	31
3.2	Desain Penelitian.....	31
3.3	Variabel Penelitian	32
3.4	Definisi Operasional Variabel	32
3.4.1	Model Pembelajaran <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Gimkit</i>	32
3.4.2	Motivasi Belajar	33
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.5.1	Populasi	33
3.5.2	Sampel.....	34
3.6	Prosedur Penelitian.....	35
3.6.1	Tahap Persiapan	35
3.6.2	Tahap Pelaksanaan	36
3.6.3	Tahap Penutupan.....	36
3.7	Teknik Pengumpulan Data	37
3.7.1	Angket (Kuesioner).....	37
3.7.2	Observasi.....	37
3.7.3	Dokumentasi	38
3.8	Instrumen Penelitian.....	38
3.8.1	Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	38
3.8.2	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi	39

3.9	Uji Instrumen Penelitian.....	42
3.9.1	Uji Validitas Ahli	42
3.9.2	Uji Validitas Eksternal	42
3.9.3	Uji Reliabilitas	44
3.10	Teknik Analisis Data	45
3.10.1	Analisis Data Angket Motivasi Belajar.....	45
3.10.2	Analisis Data Observasi	45
3.11	Uji Prasyarat	46
3.11.1	Uji Normalitas Data	46
3.12	Uji Hipotesis.....	48
3.12.1	Uji-t <i>Paired Sample T-Test</i>	48
BAB IV		49
HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Deskripsi Data	49
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	49
4.2	Deskripsi Data Angket	52
4.3	Analisis Data Hasil Observasi	58
4.4	Uji Prasyarat	60
4.4.1	Uji Normalitas Data	60
4.5	Uji Hipotesis.....	68
4.5.1	Uji-t <i>Paired Sample T-Test</i>	68
4.6	Pembahasan	71
BAB V		77
KESIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain Penelitian dengan <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	31
Tabel 2 Populasi Penelitian.....	34
Tabel 3 Jumlah Sampel	35
Tabel 4 Skala Likert	37
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa.....	39
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Pelaksanaan Pembelajaran Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran <i>Gamification</i> Berbantuan Media <i>Gimkit</i>	40
Tabel 7 Kriteria Reliabilitas	44
Tabel 8 Kategori Interpretasi Skor	45
Tabel 9 Kategori Penilaian Skala	46
Tabel 10 Perbandingan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	55
Tabel 11 Kategori Motivasi Belajar <i>Pre Test</i>	56
Tabel 12 Kategori Motivasi Belajar <i>Post Test</i>	57
Tabel 13 Tabulasi Penolong <i>Chi Kuadrat (Pre Test)</i>	61
Tabel 14 Daftar Frekuensi Data <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	63
Tabel 15 Tabulasi Penolong <i>Chi Kuadrat (Post Test)</i>	65
Tabel 16 Daftar Frekuensi Data <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	67
Tabel 17 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	69

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	53
Diagram 2 Hasil Observasi	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Website <i>Gimkit</i>	16
Gambar 2 <i>Sign Up</i>	17
Gambar 3 Kelas.....	17
Gambar 4 <i>Add Question</i>	17
Gambar 5 Pertanyaan.....	18
Gambar 6 Jawaban Benar.....	18
Gambar 7 <i>Play Live</i>	18
Gambar 8 Jenis Permainan.....	19
Gambar 9 <i>Start Game</i>	19
Gambar 10 Report Hasil Kuis	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	84
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	85
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi.....	87
Lampiran 4 Pra Penelitian.....	91
Lampiran 5 Surat Pengantar Validasi	92
Lampiran 6 Surat Tugas	94
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Validasi Angket	96
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Validasi Media.....	97
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Validasi Modul Ajar	98
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Validasi Observasi	99
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Validasi Soal Kuis	100
Lampiran 12 Lembar Validasi Angket.....	102
Lampiran 13 Lembar Validasi Media	103
Lampiran 14 Lembar Validasi Modul Ajar.....	104
Lampiran 15 Lembar Validasi Observasi	105
Lampiran 16 Lembar Validasi Soal Kuis.....	106
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	107
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	109
Lampiran 19 Lembar Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Validasi.....	110
Lampiran 20 Hasil Uji Coba Validitas Angket Motivasi Belajar	113
Lampiran 21 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar.....	115
Lampiran 22 Hasil Uji Validitas Per Butir Pernyataan.....	116
Lampiran 23 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar.....	118
Lampiran 24 Hasil Uji Reliabilitas Per Butir Pernyataan	119
Lampiran 25 Kisi-Kisi Lembar Observasi	120
Lampiran 26 Kisi-Kisi Butir Soal Kuis.....	123
Lampiran 27 Surat Izin Penelitian Universitas	124
Lampiran 28 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	125
Lampiran 29 Modul Ajar	126

Lampiran 30 Media Pembelajaran	142
Lampiran 31 Bukti Kuis Siswa di Google Drive	147
Lampiran 32 Hasil Penilaian Kuis Siswa di Gimkit	148
Lampiran 33 Lembar Hasil Observasi	149
Lampiran 34 Dokumentasi Penelitian.....	152
Lampiran 35 Angket Motivasi Belajar (<i>Pre Test</i>).....	161
Lampiran 36 Angket Motivasi Belajar (<i>Post Test</i>)	162
Lampiran 37 Data Penelitian.....	163
Lampiran 38 Surat Izin Selesai Penelitian	168
Lampiran 39 Hasil Uji Plagiasi.....	169

ABSTRAK

Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan media pembelajaran berbasis *game* edukatif. Adapun penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimental* berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian meliputi seluruh siswa kelas X SMA Negeri 10 Palembang. Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu *purposive sampling* sehingga diperoleh kelas X.7 yang berjumlah 36 siswa sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan Uji-t (*Paired Sample T-test*) dan diperoleh hasil berupa nilai $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ yaitu $14,3 \geq 1,68957$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang yang didukung dengan hasil pengamatan selama diberikannya *treatment* berupa siswa menjadi lebih terlibat aktif dan antusias untuk belajar karena model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit* belum pernah diterapkan sebelumnya. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit* sangat disarankan untuk digunakan oleh guru, karena dengan meningkatnya motivasi belajar siswa akan mempermudah mereka dalam mencapai keberhasilan belajar.

Kata-kata kunci : Model Pembelajaran, Gamification, Gimkit, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Fun learning activities can increase students' learning motivation, one of which is through the application of interactive learning models combined with educational game-based learning media. This study aims to prove the effect of the gamification learning model assisted by gimkit media on the learning motivation of class X students in economics subjects at SMA Negeri 10 Palembang. This study is a type of quantitative experimental research with a Quasi Experimental research design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population in the study included all class X students of SMA Negeri 10 Palembang. The technique used to take samples was purposive sampling so that class X.7 totaling 36 students was obtained as a sample. Data collection techniques used were questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique to test the hypothesis used the t-test (Paired Sample T-test) and the results obtained were in the form of a Tcount value $\geq$ Ttable, namely $14.3 \geq 1.68957$ so that H_0 was rejected and H_a was accepted. This shows that there is an influence of the gamification learning model assisted by gimkit media on the learning motivation of class X students in economics subjects at SMA Negeri 10 Palembang which is supported by the results of observations during the treatment in the form of students becoming more actively involved and enthusiastic about learning because the gamification learning model assisted by gimkit media has never been applied before. Thus, the use of the gamification learning model assisted by gimkit media is highly recommended for use by teachers, because by increasing student learning motivation it will make it easier for them to achieve learning success.

Keywords: Learning Model, Gamification, Gimkit, Learning Motivation

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pengajaran yang dilakukan oleh pengajar kepada siswa dengan tujuan memberikan arahan untuk menggali potensi yang dimiliki, baik dari segi aspek kognitif, afektif hingga psikomotorik. Proses pengajaran ini melibatkan dua pihak yang memiliki peran penting. Pertama, dilakukan oleh pihak institusi resmi yang terjadi di dalam sebuah lembaga pendidikan melalui program wajib belajar selama dua belas tahun untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berkompeten. Kedua, dari pihak orang tua dan masyarakat dalam memberikan pengalaman pengajaran yang lebih nyata berdasarkan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga bisa membangun dan membentuk peserta didik yang memiliki etika, kepribadian, kebijaksanaan, hingga pemahaman sosial yang baik (Pristiwanti dkk., 2022).

Era Revolusi Industri saat ini menyebabkan terjadinya keterbukaan secara global yang menciptakan perubahan di beberapa bidang termasuk pendidikan. Perubahan pada bidang pendidikan bertujuan untuk membangun serta memperbaiki pengajaran yang awalnya pendekatan berpusat kepada proses menghadapi tantangan serta mengambil peluang masa depan di dalam dunia pendidikan. Siswa dituntut untuk bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui proses belajar mengajar yang pada saat ini tidak hanya menggunakan sistem pembelajaran konvensional namun juga menjangkau sistem pembelajaran modern yang melibatkan penggunaan model, media serta sumber belajar yang bersifat digital dan interaktif namun efektif di dalam pengimplementasiannya (Prawista & Rosdiana, 2024). Untuk mewujudkan proses belajar mengajar tersebut, dibutuhkan juga kemampuan serta keterampilan guru untuk dapat berinovasi dan berkolaborasi dengan teknologi yang tersedia saat ini sehingga bisa menciptakan aktivitas pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan (Amelia, 2023).

Motivasi belajar siswa sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Bagi siswa yang memiliki motivasi belajar, mereka akan dengan mudah mencapai keberhasilan dalam belajar (Ariningsih dkk., 2023). Oktaviandri (2023) berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan sebuah kondisi dimana siswa bersemangat dan tertarik untuk ikut serta dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, aktif, kreatif serta inovatif sehingga bisa membantu siswa untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif hingga psikomotorik yang mereka miliki (Nurjanah & Arisona, 2021).

Guru sebagai fasilitator memiliki peran yang penting untuk mengetahui bagaimana kondisi motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa, dikarenakan setiap siswa memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadikan guru tidak hanya berperan dalam mentransfer ilmu pengetahuan namun juga bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif sehingga bisa mendorong siswa untuk bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar (Arianti, 2019). Kurangnya upaya dalam mendorong semangat siswa untuk belajar, akan berdampak kepada rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa yang kurang termotivasi cenderung akan menghindari aktivitas pembelajaran, tidak ikut berpartisipasi aktif dalam diskusi hingga mengalami penurunan hasil belajar (Moslem dkk., 2019).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 10 Palembang, peneliti menemukan permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi di salah satu kelas X, dimana pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung, kelas dalam kondisi yang tidak terlalu kondusif. Sebagian besar siswa terlihat kurang fokus, sibuk dengan kegiatan mereka masing-masing dari mengobrol bersama teman hingga bermain *smartphone* meskipun pembelajaran sudah dimulai. Beberapa siswa juga terlihat masih belum siap mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan kesulitan siswa dalam menjabarkan suatu konsep pada materi pembelajaran yang sedang dibahas. Pada saat proses tanya jawab berlangsung, hanya beberapa siswa saja yang aktif bertanya dan memberikan

pendapat sementara yang lain cenderung pasif dan kurang antusias untuk bergabung ke dalam diskusi. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di kelas X yaitu Ibu Uswanah S.Pd., M.Si. dimana guru menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih cenderung menggunakan bentuk pembelajaran konvensional berupa ceramah dan diskusi kelompok dengan variasi yang terbatas. Selain itu juga, model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat pembelajaran sering berjalan satu arah dimana guru aktif dan siswa pasif. Buku cetak serta internet menjadi sumber belajar yang digunakan tanpa adanya bantuan media-media interaktif seperti penggunaan kuis *online* dalam pemberian umpan balik yang menarik kepada siswa.

Pemilihan model pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan siswa serta kurikulum yang sedang diterapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar. Semakin bervariasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru, tentunya akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses penyampaian materi berjalan secara menarik dan tidak membosankan (Christi, 2019). Motivasi belajar siswa dapat meningkat karena model pembelajaran yang bervariasi serta interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran (Manalu, 2023). Model pembelajaran merupakan panduan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, teknik serta taktik yang telah dirancang oleh guru agar proses pembelajaran bisa berjalan secara sistematis dan terstruktur sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Saota, 2024).

Gamification hadir sebagai model pembelajaran yang menerapkan elemen-elemen permainan di dalam sebuah pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Yunita & Indrajit, 2022). Dengan kata lain, *gamification* yang berisi elemen *game* di implementasikan ke dalam konteks yang bukan *game* (Ristiana & Dahlan, 2021). Menurut Putri, dkk (2023) model pembelajaran *gamification* ini membuat siswa terlibat aktif di dalam proses pembelajaran karena siswa merupakan pemeran utama di dalam model

ini dan guru hanya sebagai penghubung serta pengarah agar penerapan model ini bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Model *gamification* dikemas dalam bentuk yang menarik, interaktif, serta sistematis sehingga dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk dapat dikatakan sebagai *gamification*, di dalamnya harus memiliki beberapa elemen seperti poin, kuis, level, lencana, *leaderboards*, dan skenario (Alhaq dkk., 2023). Penggunaan elemen-elemen inilah yang akan menjadi tantangan bagi siswa untuk bisa menyelesaikan persoalan yang ada karena mereka terpancing untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Penerapan model pembelajaran biasanya diikuti dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai sehingga bisa memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru (Ndraha & Harefa, 2023). Untuk mendukung model pembelajaran *gamification*, *gimkit* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif sangat relevan untuk diterapkan karena *gimkit* memuat elemen gamifikasi seperti poin, *leaderboards*, serta *reward*. Selain itu, *gimkit* atau kuis online ini disajikan dalam bentuk permainan yang bervariasi dan bisa diakses menggunakan *smartphone*, tablet atau komputer dengan masuk langsung ke dalam sebuah website *gimkit* tanpa harus mengunduhnya sehingga memudahkan para pengguna untuk mengaksesnya (Aini dkk., 2024). *Gimkit* juga menyediakan berbagai macam fitur yang bisa digunakan oleh guru secara mudah seperti *kitcollab*, bank soal serta pengimporan soal. Sebagai umpan balik, pelaksanaan *gimkit* bisa dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran atau dapat dijadikan sebagai sebuah penugasan ketika tidak bisa melakukan pembelajaran secara tatap muka langsung di kelas bersama siswa (Atmarita & Syarifuddin, 2021).

Pernyataan di atas didasarkan oleh hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi terhadap penerapan model pembelajaran *gamification* dan media pembelajaran interaktif. Adapun hasil penelitian tersebut berasal dari

penelitian yang dilakukan oleh Asmarani, dkk (2024) yang menegaskan bahwa model pembelajaran *gamification* berbantuan media *kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Aini dkk., (2024) mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran *gimkit* berhasil meningkatkan minat belajar siswa yang diiringi dengan peningkatan hasil belajar mereka. Menurut Andriani & Rasto (2019) peningkatan hasil belajar ini di dorong dengan adanya peningkatan motivasi belajar karena tanpa motivasi belajar yang cukup, siswa tidak bisa mencapai hasil belajar yang baik. Hasil penelitian yang dilakukan Rahmania, dkk (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan *gamification* berbantuan *quizizz* memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media *gimkit* di penelitian ini akan memberikan sebuah inovasi atau keterbaruan dalam penerapan model pembelajaran *gamification* berbantuan media pembelajaran. Media *gimkit* dipilih karena memiliki konsep permainan yang sesuai dengan konsep gamifikasi sehingga bisa diimplementasikan di dalam pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih seru dan menyenangkan.

Dengan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *gamification* berbantuan media pembelajaran interaktif, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam guna mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang ada di SMA Negeri 10 Palembang dengan judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Berbantuan Media *Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Gamification* Berbantuan Media *Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait yang membutuhkannya. Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini secara teori diharapkan dapat menjadi salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit*, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan motivasi belajar yang terjadi di dalam kelas serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan adanya penggunaan model pembelajaran *gamification* dengan bantuan media *gimkit* atau model dengan bantuan media lain yang interaktif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menggunakan model pembelajaran *gamification* berbantuan media pembelajaran *gimkit* yang inovatif serta interaktif sehingga bisa mengatasi permasalahan selama proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar melalui penerapan model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit* serta peningkatan mutu pendidikan yang ada di sekolah.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut terkait model pembelajaran *gamification* berbantuan media *gimkit* dengan adanya pembaharuan variabel yang akan diteliti di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afri, N., Reval, O., & Gusmaneli. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Aini, N. C., Rahayu, N. R., Maulita, N. R., & Kusuma, V. R. (2024). Implementasi gimkit sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tuban. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 5(9).
- Akmal, H., Tiara, R., Rahel, A., Miftahul, J. S., Ainun, Z. A., & Andi, N. (2023). Analisis motivasi belajar pemrograman mahasiswa JTik berbasis utaut terhadap model *gamification*. *Indonesian Technology and Education Journal*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.61255/itej.v1i1.46>
- Alhaq, A., Yunian Putra, R. W., & Apriyanti, T. (2023). Pengaruh konsep gamifikasi dalam model pembelajaran improve terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 947–956. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2857>
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Ananda, R., & Fadhl, M. (2018). *Statistik Pendidikan* (S. Saleh, Ed.). CV Widya Puspita.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Arifin, Z., Al-Hikmah, S., Agung, B., & Kanan, W. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Education Research Methodology*.
- Ariningsih, N. L. T., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 248–261. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.214>
- Rosyid, H. H., & Wonorahardjo, S. (2024). Inovasi pembelajaran IPS: pengembangan gimkit pada materi hindu budha kelas VII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 203–210. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
- Asmarani, T., Satinem, & Raflesia, C. (2024). Penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan kahoot terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 01 A.Widodo. *Linggau Journal of Elementary School*, 4(1), 290–297.
- Assa, N. D., Noviyanti, S., & Meilia, E. G. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dengan metode *gamification* di Kelas 2. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar (Jtpd) : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 83–90.

- Atmarita, A., & Syarifuddin, S. (2021). *Visual processing assessment on children: A pilot study. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.18>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran interaktif : Meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *J-Kip (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14697>
- Christi, M. (2019). Penerapan model pembelajaran *make a match* Untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Depok Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 8(3), 193–200.
- Firdaus, C. C., Mauludyana, G. B., & Purwanti, N. K. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52.
- Irawan, I. A., Aliyah, D. N., & Didit, D. (2024). Pengaruh lingkungan keluarga, kemandirian belajar, dan media belajar terhadap motivasi belajar siswa di MI Babussalam Krian Sidoarjo. *Jurnal on Education*, 6(3), 16220–16223.
- Irmawati, I., Syahmani, S., & Yulinda, R. (2021). Pengembangan modul IPA pada materi sistem organ dan organisme berbasis *STEM*-Inkuiri untuk meningkatkan literasi sains. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 1(2), 64. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v1i2.4048>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Ticom*, 5(1), 1–6.
- Magfirah, R. N., Yurfiah, & Syamsurizal. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas IV dalam penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 923–932.
- Manalu, P. J. (2023). Pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap motivasi belajar siswa pada tema 1 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 106453 Suka Damai. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20200–20206.
- Maryati, E., Sholeh, M., Saputra, M. R., Viqri, D., Simarmata, D. E., Yunizha, T. D., & Syafitr, A. (2024). Analisis strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 165–170. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.408>
- Moslem, C. M., Komaro, M., & Yayat. (2019). Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing di SMK. *Journal Of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, 6(2), 258–265.
- Mulkhan, H. R., Iftayani, I., & Karsiyati. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah Purwodadi. *Journal of Psychosociopreneur*, 1(2), 45–50.
- Nabilah, F. D., Faradita, N. M., & Mirnawati, B. L. (2023). Pengembangan alat evaluasi berbantuan aplikasi *gimkit* untuk pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5726–5774.

- Nasution, N. W. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pendidikan Agama Islam (PAI) (A. Daulay & Sumaiyah, Ed.; 1 ed.). Perdanapublishing.
- Ndraha, H., & Harefa, R. A. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal On Education*, 6(1), 5328–5339.
- Pudiarsini, Aditya, A., & Astawan, I. G. (2024). Model pembelajaran *gamification* dan gaya kognitif terhadap bernalar kritis anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(3), 372–381. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.83815>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Oktaviandri, N. (2023). Efektivitas pemanfaatan multimedia *power point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3098–3103.
- Paradise, P., Wibowo, M., & Wibowo, M. (2021). Pengembangan *Learning Management System* (LMS) dengan menerapkan *video based learning* dan *gamification* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(3), 929. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i3.3087>
- Prawista, Y. E., & Rosdiana, S. P. (2024). Peran organisasi pusat sumber belajar manual dan digital dalam pembelajaran abad 21 masa kini dan masa mendatang. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 2(01), 8–12. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.289>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, S. R. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Purwaningsih, E., Sarwanto, S., & Narmomatmojo, W. (2025). Efektivitas model *gamification in education* terhadap kreativitas peserta didik pada pembelajaran IPA ditinjau dari literasi teknologi. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1), 731–742. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i1.7652>
- Rachman, E. F., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa pada materi sistem tata surya di Sekolah Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 489–496. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.287>
- Rahel, R. F., Sudiyanto, & Muchsini, B. (2023). Pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar di SMK. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 9(3), 287–299.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan *gamification quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama

- Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap partisipasi siswa kelas VI Sekolah Dasar. *Padarigan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>
- Rediah. (2025). Pengaruh konsep diri dan kemandirian belajar terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 2(3), 405–414.
- Ristiana, G. M., & Dahlan, A. J. (2021). Pandangan mahasiswa calon guru dalam penggunaan model gamifikasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 127–136.
- Sa'adiyah, Z., Rofi'ah, Z. F., & Indah, N. (2024). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi *gimkit* pada mata pelajaran IPAS Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 66–80.
- Saota, H. (2024). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat belajar Siswa di SMP Negeri 3 Satu Atap Aramo. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 15–22. <https://doi.org/10.57094/jpe.v5i1.1462>
- Sar'an. (2025). Pembelajaran kuis sebagai strategi meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Al Karim*, 10(1), 29–35.
- Septyana, R., Nuzula, F. S., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan *assesmen* formatif melalui pemanfaatan media gamifikasi *gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 24 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu Sosial*, 4(4).
- Nurjanah, & Arisona. (2021). Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap motivasi belajar IPS terpadu pada materi kegiatan ekonomi. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.42>
- Legowo, Y. A. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (2 ed.). Alfabeta, cv.
- Suharni. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 173–184.
- Tamara, D. M. (2024). Efektivitas model pembelajaran *gamification* berbantuan QR Code terhadap motivasi belajar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitiandan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 73–79.
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh pembelajaran daring dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1291>
- Winatha, R. K., & Ariningsih, A. K. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.

- Yunita, P. N., & Indrajit, E. R. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (M. Kika, Ed.). Andi.
- Yustikadewi, R., & Saputro, E. R. (2024). *The Effect of Using Gimkit on the Learning Outcomes of Literature Appreciation of Grade V Elementary School Students*. *Didaktika: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 26–31. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.70872>