

Efektivitas Media Pembelajaran Snake And Ladders Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII: Studi Kuasi Eksperimen di SMPIT Al Amri

Naufal Hilmi Al Fikri¹, Romiyati², Arif Setiawan Alfiyanto³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Agama Islam, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

Email: naufal.hilmialfikri@gmail.com, romimaromi@gmail.com, bustanulilmi@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

*Learning Media, Snake
And Ladders, Learning
Motivation, Quasi-
Experimental Study*

Article history:

Received 2026-02-27

Revised 2026-02-27

Accepted 2026-02-27

ABSTRACT

His study aims to examine the effectiveness of using snake and ladders game-based learning media in improving students' learning motivation at SMPIT Al Amri. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population consisted of all seventh-grade students of SMPIT Al Amri, totaling 25 students, and the sampling technique used was total sampling. The research instrument was a learning motivation questionnaire based on a five-point Likert scale, which had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using prerequisite tests, including the Shapiro-Wilk normality test and Levene's homogeneity test, followed by hypothesis testing using the Independent Samples t-Test with the assistance of SPSS software. The results of the validity test showed that 15 out of 20 questionnaire items were valid, while the reliability test yielded a Cronbach's Alpha coefficient of 0.797, indicating that the instrument was reliable. The normality test results indicated that the data were normally distributed, and the homogeneity test confirmed that the variances between groups were homogeneous. The hypothesis testing results revealed a significance value of Sig. (2-tailed) = 0.000 ($p < 0.05$) with a mean difference of 21.094, indicating a significant difference in learning motivation between the experimental group and the control group. The findings demonstrate that students who learned using the snake and ladders game-based media had higher learning motivation compared to those who received conventional instruction. Based on these findings, it can be concluded that snake and ladders game-based learning media is effective in enhancing students' learning motivation, particularly at the junior secondary school level.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Naufal Hilmi Al Fikri

Magister Pendidikan Agama Islam, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo, naufal.hilmialfikri@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran siswa di jenjang pendidikan menengah pertama. Namun, berbagai temuan empiris di lapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas VII masih tergolong rendah, terutama

ketika pembelajaran didominasi metode ceramah dan minim penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil observasi awal dan supervisi pembelajaran di SMPIT Al Amri menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung pasif, kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, serta menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini sejalan dengan temuan penelitian nasional yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa sering kali dipengaruhi oleh kurang variatifnya strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru (Suryani & Agung, 2021)

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa perlu dilakukan melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), seperti media *snake and ladders* (ular tangga) edukatif. Secara teoritis, penggunaan media permainan dapat dikaitkan dengan *grand theory* konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung (Vygotsky, 1978). Selain itu, dalam perspektif *middle theory* motivasi belajar, teori kebutuhan Maslow dan teori kebutuhan berprestasi McClelland menjelaskan bahwa suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memberi pengalaman positif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Secara aplikatif, media *snake and ladders* merupakan bentuk implementasi pembelajaran aktif yang mampu menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan sosial siswa dalam satu aktivitas pembelajaran.

Sejumlah penelitian yang dipublikasikan pada jurnal nasional bereputasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Penelitian yang dimuat dalam *Cakrawala Pendidikan* menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Suryani & Agung, 2021). Penelitian lain dalam *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran (Pratiwi & al., 2020). Selain itu, studi dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* menegaskan bahwa penggunaan media permainan sederhana seperti ular tangga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada tingkat SMP (Wahyudi & Anugraheni, 2017). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan pada sekolah umum dan mata pelajaran tertentu, sehingga masih terdapat kesenjangan penelitian terkait efektivitas media *snake and ladders* pada konteks sekolah Islam terpadu, khususnya pada siswa kelas VII SMPIT Al Amri.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan media *snake and ladders* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMPIT Al Amri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media *snake and ladders* terhadap motivasi belajar siswa serta mengkaji perubahan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media tersebut. Secara akademik, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian empiris tentang media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Kerangka konseptual penelitian ini dibangun atas asumsi bahwa motivasi belajar merupakan prasyarat penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar mendorong siswa untuk memiliki minat, perhatian, serta ketekunan dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian pada jurnal bereputasi nasional menunjukkan bahwa motivasi belajar berkorelasi positif dengan keterlibatan belajar dan hasil belajar siswa (Pratiwi & al., 2020).

Media *snake and ladders* sebagai media pembelajaran berbasis permainan memiliki karakteristik interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar

sambil bermain, berdiskusi, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Berdasarkan teori pembelajaran aktif, keterlibatan langsung siswa dalam aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan motivasi belajar (Wahyudi & Anugraheni, 2017). Selain itu, unsur tantangan dan umpan balik langsung dalam permainan juga berkontribusi dalam memperkuat motivasi intrinsik siswa.

Dalam kerangka konseptual penelitian ini, penggunaan media snake and ladders diposisikan sebagai variabel independen, sedangkan motivasi belajar siswa sebagai variabel dependen. Hubungan antara kedua variabel diasumsikan bersifat positif, yaitu semakin efektif penggunaan media snake and ladders dalam pembelajaran, maka semakin tinggi motivasi belajar siswa kelas VII SMPIT Al Amri. Kerangka konseptual ini menjadi dasar dalam perumusan hipotesis, penyusunan instrumen penelitian, serta analisis data untuk membuktikan efektivitas media snake and ladders secara empiris.

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada penerapan media pembelajaran berbasis permainan snake and ladders dalam konteks sekolah Islam terpadu (SMPIT), yang memiliki karakteristik pembelajaran berbasis nilai, budaya religius, serta interaksi sosial yang berbeda dengan sekolah umum. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya dilakukan pada sekolah negeri atau swasta umum, penelitian ini menguji efektivitas media permainan sederhana dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada lingkungan pendidikan Islam terpadu. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan pengujian statistik inferensial yang didukung oleh uji validitas, reliabilitas, serta uji asumsi parametrik, sehingga menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat dan terukur.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis explanatory research yang bertujuan menjelaskan hubungan kausal antara penggunaan media snake and ladders dan motivasi belajar siswa melalui pengujian hipotesis secara statistik. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPIT Al Amri yang berjumlah 25 siswa, dengan teknik total sampling karena jumlah populasi relatif kecil dan homogen. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner skala Likert 5 tingkat untuk mengukur motivasi belajar, yang telah diuji validitasnya melalui perbandingan r hitung dan r tabel serta reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria $\alpha > 0,70$. Analisis data dilakukan melalui uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas) sebagai prasyarat regresi linier, kemudian dilanjutkan dengan analisis regresi linier untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui uji t , uji F , dan koefisien determinasi (Adjusted R^2). Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan SPSS versi 26 atau perangkat lunak statistik sejenis.

3. HASIL PENELITIAN

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui ketepatan butir pernyataan dalam mengukur variabel motivasi belajar siswa. Pengujian validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 25 siswa, sehingga nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh sebesar 0,396 ($df = 23$). Kriteria pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila nilai r hitung $> r$ tabel, maka butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan apabila nilai r hitung $\leq r$ tabel, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid dan perlu direvisi atau dihapus.

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir pernyataan, diperoleh 15 butir pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,396) sehingga dinyatakan valid, sedangkan 5 butir

pernyataan dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r hitung lebih kecil atau sama dengan r tabel. Oleh karena itu, hanya 15 butir pernyataan valid yang digunakan pada tahap analisis data selanjutnya.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir angket telah mampu merepresentasikan konstruk motivasi belajar siswa secara empiris.

3.1. Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah instrumen dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha, dengan kriteria bahwa instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$.

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 15 butir pernyataan memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,797. Nilai tersebut berada di atas batas minimum yang ditetapkan, sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.797	15

Dengan demikian, instrumen angket motivasi belajar memiliki tingkat keandalan yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

3.2. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah distribusi data skor motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengikuti distribusi normal. Pengujian normalitas merupakan prasyarat utama sebelum dilakukan analisis statistik parametrik, khususnya uji *Independent Samples t-test*.

Karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden ($n = 25$), maka uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro–Wilk, yang secara statistik lebih sensitif dan direkomendasikan untuk ukuran sampel kecil (Ghozali, 2018).

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
experiment	.117	26	.200 [*]	.972	26	.672
control	.148	26	.148	.946	26	.186

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

3.2.1. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Berdasarkan output SPSS, kelompok eksperimen memperoleh:

- Nilai statistik Shapiro–Wilk = 0,972
- Nilai signifikansi (Sig.) = 0,672

Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,672 > 0,05$), sehingga H_0 diterima, yang berarti data skor motivasi belajar pada kelompok eksperimen berdistribusi normal.

3.2.2. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol diperoleh:

- Nilai statistik Shapiro–Wilk = 0,946

- Nilai signifikansi (Sig.) = 0,186

Nilai signifikansi ini juga lebih besar dari 0,05 ($0,186 > 0,05$), sehingga H_0 diterima, yang menunjukkan bahwa data skor motivasi belajar pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

Kesimpulan Kuantitatif Uji Normalitas

Secara kuantitatif, hasil uji Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi pada kedua kelompok berada di atas batas kritis 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memenuhi asumsi normalitas.

Pemenuhan asumsi normalitas ini menandakan bahwa data layak dianalisis menggunakan statistik parametrik, sehingga pengujian hipotesis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji t dua sampel independen (Independent Samples t-test) secara sah dan valid.

3.3. Hasil Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian data motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat keragaman yang sama. Pengujian homogenitas merupakan prasyarat analisis statistik parametrik, khususnya *Independent Samples t-test*, agar perbandingan rerata antar kelompok dapat dilakukan secara sah (Ghozali, 2018).

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Levene's Test dengan dasar perhitungan Based on Mean, karena data berbentuk skor interval hasil angket motivasi belajar.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	2.234	1	49	.141
	Based on Median	2.412	1	49	.127
	Based on Median and with adjusted df	2.412	1	47.697	.127
	Based on trimmed mean	2.257	1	49	.139

Hasil Uji Levene's Test

Berdasarkan output SPSS, diperoleh:

- Nilai Levene Statistic (Based on Mean) = 2,234
- Nilai signifikansi (Sig.) = 0,141

Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,141 > 0,05$), sehingga H_0 diterima. Artinya, tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Secara hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa tingkat penyebaran data (variens) motivasi belajar siswa pada kedua kelompok relatif sama. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan perlakuan pembelajaran yaitu penggunaan media *snake and ladders* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol tidak menyebabkan perbedaan keragaman data, melainkan berpotensi memengaruhi perbedaan nilai rata-rata (mean).

3.4. Hasil Uji T

Uji t dua sampel independen digunakan untuk menguji efektivitas penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa dengan membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data telah memenuhi asumsi homogenitas varians, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,141 ($> 0,05$). Oleh karena itu, analisis uji t dilakukan dengan asumsi varians yang sama.

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower Upper
nilai	Equal variances assumed	2.234	.141	22.517	49	.000	21.094	.937	19.211 22.976
	Equal variances not assumed			22.647	46.140	.000	21.094	.931	19.219 22.969

Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang bermakna antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Perbedaan tersebut tercermin dari nilai Mean Difference sebesar 21,094, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen berada pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Rentang interval kepercayaan 95% (19,211–22,976) memperlihatkan bahwa selisih rata-rata tersebut bersifat stabil dan tidak dipengaruhi oleh variasi sampel semata.

4. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dan gamifikasi secara umum dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses (Rahmi et al., 2024). Hal ini dibuktikan melalui serangkaian analisis statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji Independent Samples t-Test.

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada kelompok eksperimen sebesar 0,672 dan pada kelompok kontrol sebesar 0,186. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan, sebagaimana direkomendasikan dalam literatur metodologis penelitian kuasi-eksperimen (Li et al., 2024)).

Selanjutnya, hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test (Based on Mean) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,141. Nilai ini lebih besar dari 0,05, yang menandakan bahwa varians data motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen dan memenuhi asumsi analisis parametrik. Artinya, kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama, meskipun mendapatkan perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Setelah seluruh asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t dua sampel independen. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis games dapat menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada peserta didik (The Impact of Game-Based Learning on Motivation, (Analisis & Dan, 2022)

Selain nilai signifikansi, hasil uji t juga menunjukkan selisih rata-rata (Mean Difference) sebesar 21,094. Angka ini mengindikasikan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi sekitar 21 poin dibandingkan kelompok kontrol. Selisih rata-rata yang cukup besar ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil tersebut juga didukung oleh nilai interval kepercayaan 95%, yang berada pada rentang 19,211 hingga 22,976. Rentang interval ini tidak melewati nilai nol, sehingga semakin menegaskan bahwa perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok benar-benar nyata dan bukan terjadi secara kebetulan.

Secara kuantitatif, temuan ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memberikan perbedaan yang bermakna secara praktis. Siswa yang belajar menggunakan media permainan menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi, yang tercermin dari skor angket motivasi belajar yang secara konsisten lebih besar dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, sesuai dengan temuan dalam konteks permainan edukatif yang lain (Rahmi et al., 2024)

Dengan demikian, berdasarkan data statistik yang diperoleh serta didukung oleh literatur penelitian terbaru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, baik ditinjau dari aspek signifikansi statistik maupun besarnya perbedaan skor motivasi belajar antar kelompok.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPIT Al Amri. Hal ini dibuktikan melalui uji Independent Samples t-Test dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima dan hipotesis nol ditolak. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan rata-rata motivasi belajar yang cukup besar antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan selisih mean sebesar 21,094, yang menandakan bahwa siswa yang belajar menggunakan media ular tangga memiliki motivasi lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians homogen, sehingga hasil penelitian dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, media permainan ular tangga efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

REFERENSI

- Analisis, P., & Dan, K. (2022). *Penggunaan analisis konten dan analisis tematik*.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Li, Y., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 65–92. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric Theory*. McGraw-Hill.
- Pratiwi, & al., et. (2020). Pengaruh Media Permainan terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rahmi, I., Rimenda, T., & Ariyanti, T. D. (2024). Gamification as a strategy to increase students' motivation and engagement: A scoping review evidence. *Journal of Education and Learning*, 13(2),

- 243–252. <https://doi.org/10.5539/jel.v13n2p243>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, & Agung, L. (2021). Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan*.
- Analisis, P., & Dan, K. (2022). *Penggunaan analisis konten dan analisis tematik*.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Li, Y., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 65–92. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric Theory*. McGraw-Hill.
- Pratiwi, & al., et. (2020). Pengaruh Media Permainan terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rahmi, I., Rimenda, T., & Ariyanti, T. D. (2024). Gamification as a strategy to increase students' motivation and engagement: A scoping review evidence. *Journal of Education and Learning*, 13(2), 243–252. <https://doi.org/10.5539/jel.v13n2p243>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, & Agung, L. (2021). Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan*.