

**PENERAPAN GAMIFIKASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA AKUNTANSI PADA SALAH SATU SMK DI KARANGANYAR  
TAHUN AJARAN 2024/2025**

**Amelia Eka Nuraini<sup>1\*</sup>**

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, 57126, Surakarta

[ameliaaeka02@student.uns.ac.id](mailto:ameliaaeka02@student.uns.ac.id)

**Muhtar<sup>2</sup>**

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, 57126, Surakarta

[muhtar@staff.uns.ac.id](mailto:muhtar@staff.uns.ac.id)

**Sri Sumaryati<sup>2</sup>**

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, 57126, Surakarta

[srisumaryati@staff.uns.ac.id](mailto:srisumaryati@staff.uns.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aimed to describe the improvement of students' learning motivation. It was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 17 students of Class XI Accounting and Financial Institution (AKL) at SMK in Karanganyar. The data collection techniques used were observation, questionnaires, and documentation. The validity of the instruments was tested using source triangulation, method triangulation, and construct validity. The data analysis techniques used were quantitative data analysis. The results of the study showed that the implementation of the gamification learning model improved students' learning motivation. In the pre-action stage, 7 students (42%) had low learning motivation. In the first cycle, 12 students (70%) showed high learning motivation. In the second cycle, the number of students with high learning motivation increased to 14 students (83%). Therefore, it was concluded that the implementation of the gamification learning model improved students' learning motivation.*

**Keywords: Classroom Action Research, Gamification Learning Model, Students' Learning Motivation.**

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa. Studi ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus, dengan tiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) salah satu SMK di Karanganyar dengan total 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan yakni observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Uji validitas instrumen yang dipergunakan triangulasi sumber, triangulasi metode, serta validitas konstruk. Teknik analisis data mempergunakan kuantitatif. Temuan studi memperlihatkan bahwasanya penerapan model pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam tahap pra tindakan proporsi siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah sebanyak 7 siswa (42%). Pada tahap siklus I proporsi siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi sejumlah 12 siswa (70%). Pada tahap siklus II proporsi siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi meningkat menjadi 14 siswa (83%). Untuk itu bisa diambil simpulan bahwasanya penerapan model pembelajaran gamifikasi bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Model Pembelajaran Gamifikasi, Motivasi Belajar Siswa**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yakni proses dimana adanya interaksi antara guru dengan siswa untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Arianti, 2018). Pembelajaran akan efektif apabila siswa memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar harus ditingkatkan dalam diri siswa dengan demikian mereka termotivasi dalam belajar (Ramadhani & Muhroji, 2022).

Motivasi berperan penting dalam pendidikan telah diakui secara lebih luas selama bertahun-tahun. Fungsi motivasi yakni stimulus dalam mencapai prestasi (Harahap et al., 2021). Motivasi dapat memberikan dorongan dan arahan tingkah laku siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk itu hadirnya motivasi diindikasikan melalui terdapatnya perubahan energi dalam diri individu yang bisa disadari atau tidak (Rahman, 2021). Motivasi dapat dikatakan penting, karena motivasi mampu mendorong siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik untuk itu hasil belajar siswa bisa mengalami kenaikan (Hsu, et al., 2023). Siswa di sekolah memiliki berbagai macam karakter yang membuat motivasi belajar siswa berbeda satu dengan lainnya. Motivasi belajar yang dimiliki setiap siswa bervariasi, terdapat siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi serta adapula siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah.

Merujuk pada hasil observasi dan pengamatan kelas XI AKL salah satu SMK Karanganyar, siswa mempunyai motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Akuntansi Jasa, Dagang dan Manufaktur. Hal ini dicermati melalui proses pembelajaran yang masih berfokus pada guru, antusias siswa rendah ketika proses pem-

belajaran, ada siswa yang berbicara dengan teman lain, terdapat siswa yang bermain *smartphone* dan beberapa siswa yang izin ke kamar mandi secara bersamaan. Hasil pengamatan juga didukung melalui penelitian yang pernah dilaksanakan kelas XI AKL SMKN 1 Pangkalan 2022/2023, di mana siswa kurang memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran, siswa cenderung lebih cepat putus asa, mengandalkan jawaban teman daripada menyelesaikan dengan sendiri, siswa lebih tertarik berbicara dengan rekan sejawat daripada mendengarkan pengajaran langsung dari guru, dan siswa sengaja tidak masuk kelas (Samantha & Brateningrum, 2023).

Guru perlu memiliki strategi yang baik guna menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti aktivitas belajar di kelas, hal ini bisa dilaksanakan dengan memberikan variasi pada proses pembelajaran. Apabila guru mempergunakan model serta strategi pembelajaran yang tepat, maka akan tercipta suasana atau kondisi yang menyenangkan sehingga akan memunculkan dorongan dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Gamifikasi menjadi satu di antara solusi bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tidak monoton dan lebih menarik. Gamifikasi ialah pemakaian elemen game serta pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, hal ini mempunyai tujuan supaya pemaparan materi pembelajaran bisa menyerupai sebuah tampilan game (Ariani, D.2020). Elemen tersebut sebagaimana pada penelitian Alsadoon et al. (2022) yang membuktikan bahwa strategi gamifikasi mempunyai dampak signifikan terhadap motivasi belajar. Penelitian Elzeky et al. (2022)

dan Alsadoon et al. (2022) telah membuktikan keberhasilan pengaplikasian elemen gamifikasi poin, level, serta papan peringkat pada pembelajaran serta menaikkan motivasi belajar siswa. Elemen yang dipergunakan di studi ini yakni poin, level, dan papan peringkat yang berbantu alat *classpoint*. *Classpoint* yakni aplikasi yang terintegrasi dengan PowerPoint Presentation (PPT). Aplikasi ini dikembangkan oleh INKOE sebuah *technology provider* (Pujihastuti et al., 2022). *Classpoint* memiliki banyak fitur menarik dan interaktif seperti *word cloud*, *slide drawing*, *multiple choice*, *short answer*, *image upload*, *whiteboard background*, *pointer*, *draggable objects*, *eraser*, *highlighter*, *quickpoll*, serta *pick a name*. Fitur-fitur ini menempatkan *classpoint* sebagai media pembelajaran interaktif dengan demikian bisa diklasifikasikan sebagai media pembelajaran menarik (Sri Mulyani, 2023). *Classpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pemahaman yang jelas tentang pembelajaran, dan merangsang siswa ikut aktif sepanjang proses pembelajaran di kelas (Sundari et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan *Self-Determination Theory* atau SDT sebagai dasar konseptual untuk menggambarkan penerapan model pembelajaran gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. SDT ialah teori motivasi yang menekankan pada pembelajaran otonom, pembelajaran mandiri, dan menyoroti pentingnya tiga kebutuhan psikologis dasar seperti kompetensi, otonomi, serta keterkaitan. Gamifikasi dapat membantu memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut melalui penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sebagaimana peneliti Buil et al. (2020) yang menggunakan berbagai elemen permainan termasuk *points*, *levels*, dan *leader boards* untuk memotivasi siswa dan mendukung kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Sebagian besar studi yang diterbitkan hingga saat ini menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dua tujuan utama: untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rodríguez et al., 2018). Mekanisme penghargaan dan insentif dapat meningkatkan kesadaran motivasi diri siswa dan membuat mereka lebih fokus serta terlibat pada proses pembelajaran (Kun-fu et al, 2024). Pada tinjauan sistematis dan temuan meta-analitis dalam disiplin ilmu lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan hasil belajar dan motivasi (Sailer dan Homner, 2020). Gamifikasi juga berpotensi untuk meningkatkan hasil pembelajaran afektif seperti sikap positif, kepuasan, motivasi, dan kepercayaan diri (Xu et al. 2021). Tujuan dilakukannya studi ini guna mengetahui apakah model pembelajaran gamifikasi bisa meningkatkan motivasi belajar siswa akuntansi salah satu SMK di Karanganyar.

### ***Self Determination Theory***

*Self Determination Theory* (SDT) ialah teori motivasi yang paling sering dikutip dalam gamifikasi (Roy & Zaman, 2019). Teori ini berpendapat bahwa memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa membantu meningkatkan motivasi intrinsik, sehingga mendukung pertumbuhan berkelanjutan mereka (Ryan & Deci, 2000, 2020). Hal ini menekankan apabila guru memenuhi tiga kebutuhan tersebut, maka siswa dapat memperkuat motivasi intrinsik mereka. Semakin banyak kebutuhan tersebut terpenuhi

maka semakin besar pula motivasi intrinsik yang muncul dalam aktivitas gamifikasi.

Para ahli telah menunjukkan bahwa merancang elemen gamifikasi dengan mengacu pada teori determinasi sendiri (SDT) dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa untuk otonomi, kompetensi, dan keterkaitan untuk meningkatkan keterlibatan belajar mereka dan mencapai tujuan pembelajaran (Grabner-Hagen & Kingsley, 2023). Penelitian yang ada telah melaporkan bahwa ketika elemen gamifikasi memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa, kinerja keterampilan motorik, perilaku belajar, dan keterlibatan belajar mereka akan meningkat (Fernandez-Rio et al., 2020).

Gamifikasi juga memberikan kontribusi yang penting misalnya, jika pembelajaran yang menerapkan model gamifikasi akan mendorong siswa untuk memilih avatar atau misi, maka dapat memberikan dampak positif dalam aspek sosial seperti obrolan atau kerja tim untuk memfasilitasi keterkaitan, memberikan umpan balik untuk suatu pencapaian guna menumbuhkan kompetensi, maka pengalaman yang digamifikasi akan meningkatkan kebutuhan psikologis dasar siswa dan lebih memotivasi siswa secara positif (Jones et al., 2022).

### **Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan dorongan baik dari dalam atau dari luar untuk melakukan sesuatu guna mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya (Uno, 2023, hlm. 3). Melalui pengertian tersebut bisa diambil simpulan bahwasanya motivasi belajar adalah adanya dorongan eksternal serta internal pada siswa pada saat proses pembelajaran untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

### **Indikator Motivasi Belajar**

Indikator motivasi belajar merujuk pada Uno (2023) yakni terdapatnya hasrat serta keinginan berhasil, dorongan serta kebutuhan dalam belajar, harapan serta cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang baik. Selain itu, studi Mahandi et al. (2022) juga mengacu pada teori motivasi, khususnya SDT, yang mencakup indikator otonomi, kompetensi, dan keterhubungan.

Pandangan tersebut juga diperkuat oleh temuan Sergis et al. (2018) dan Jacobi (2018). Penggabungan indikator dalam penelitian ini memungkinkan pemahaman yang holistik dan komprehensif terhadap motivasi belajar siswa, mengintegrasikan aspek-aspek emosional, sosial, dan lingkungan, sehingga memberikan landasan yang kuat untuk melakukan uji pengaruh model pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

### **Konsep Gamifikasi**

Gamifikasi yakni suatu desain permainan yang jadi topik hangat sesudah tahun 2010 (Wang, Hsu, & Fang, 2021). Gamifikasi ialah pemakaian elemen *game* serta pola pemikiran sebuah *game* pada materi pembelajaran, hal ini mempunyai tujuan supaya pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan *game* (Ariani, D.2020). Sebagai model pembelajaran yang inovatif, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan efektivitas siswa dalam belajar dengan menggabungkan elemen permainan dengan konten pengajaran (Dohun, K. 2020).

### **Sintak gamifikasi**

Gamifikasi yakni pemakaian elemen *game*

serta pola pemikiran suatu *game* dalam materi pembelajaran, hal ini memiliki tujuan supaya penjabaran materi pembelajaran bisa menyerupai sebuah tampilan *game* (Ariani, D.2020). Adapun sintak gamifikasi menurut maharani (2024) adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan topik atau target pembelajaran.
- 2) Pilih aktivitas atau rangkaian aktivitas atau permainan untuk menunjang hasil pembelajaran yang dibutuhkan atau dipergunakan dengan bentuk penilaian yang relevan.
- 3) Guru menyampaikan terkait langkah-langkah serta peraturan ketika penerapan gamifikasi.
- 4) Melakukan penilaian kelompok terhadap peserta didik mengenai aktivitas yang sudah dilaksanakan.
- 5) Guru melaksanakan evaluasi dari aktivitas yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan umpan balik dari siswa.
- 6) Guru menjadi pemimpin sepanjang aktivitas pembelajaran dilaksanakan sampai batas waktu yang ditetapkan.
- 7) Evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan oleh guru.

*Classpoint* merupakan sebuah alat kuis interaktif di kelas yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan langsung siswa serta hasil belajar siswa melalui PowerPoint. Interaksi antara guru dan siswa bisa terjadi saat siswa terkoneksi dengan pengajar melalui situs *classpoint.app* mempergunakan kode kelas yang disediakan oleh guru di *platform classpoint*. Dalam penelitian yang dilakukan Ritonga et al. (2023) melaporkan tentang penggunaan media pembelajaran *classpoint* yaitu menyenangkan dan interaktif dengan keunggulan lainnya seperti fitur bertanya dan menjawab saat presentasi berupa

*word cloud, multiple choices, short answer, whiteboard background slide drawing, dan image upload*. Dalam penelitian ini, fitur yang digunakan yakni *fill in blank, multiple choices, dan word cloud*. Penelitian Elzeky et al. (2022) dan Alsadoon et al. (2022) telah membuktikan keberhasilan penerapan elemen gamifikasi poin, level, serta papan peringkat dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. *Classpoint* memiliki beberapa fitur interaktif yang membedakan dengan alat gamifikasi lainnya.

### **Sintak gamifikasi dengan classpoint**

Sundari (2021) mengungkapkan beberapa Langkah penerapan gamifikasi dengan *classpoint* adalah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan bahan ajar dalam bentuk power point yang telah terkoneksi dengan aplikasi *classpoint*; (2) guru meminta siswa untuk bergabung ke aplikasi *classpoint* menggunakan perangkat yang tersedia; (3) guru membagikan kode kepada siswa yang dapat dipergunakan untuk bergabung ke dalam kelas yang sudah dibuat. Guru memastikan semua siswa telah bergabung dengan lengkap; (4) apabila semua siswa telah bergabung guru dapat memulai pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa; (5) guru melontarkan beberapa pertanyaan pemantik yang dapat dijawab siswa secara langsung melalui *classpoint* dengan memanfaatkan berbagai fitur, misalnya *draggable object, classpoint web, multiple choice*, dan lain sebagainya. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan waktu yang telah ditentukan. *Classpoint* memiliki berbagai jenis fitur menarik untuk membuat kuis yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat

dan antusis siswa misalnya, *multiple choice*, *word cloud*, *short answer*, *slide drawing*, *image upload* dan *whiteboard background*; (6) setelah siswa menjawab pertanyaan atau menyelesaikan misi, jawaban akan dikumpulkan. Jawaban yang sudah didapatkan akan disertai nama pengirimnya serta bisa disimpan. (7) setelah jawaban diterima dan disimpan guru dapat melakukan proses penilaian dan memberikan *reward* kepada siswa yang meraih papan peringkat.

Berdasarkan kajian yang sudah dijabarkan, maka hipotesis studi ini, yakni penerapan model pembelajaran gamifikasi bisa meningkatkan motivasi belajar siswa akuntansi salah satu SMK di Karanganyar tahun ajaran 2024/2025.

**METODE**

Studi ini mempergunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang ialah satu di antara penelitian yang dipergunakan dalam mengkaji peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Studi ini dilakukan dalam dua siklus, bila pada siklus pertama belum mencapai indikator keberhasilan dengan demikian akan diteruskan siklus kedua. Subjek penelitian tindakan kelas ini ialah siswa kelas XI AKL di salah satu SMK di Karanganyar tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 17 anak. Penentuan kelas didasarkan pada kelas yang mempunyai motivasi belajar rendah.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, meliputi: (1) Data Kuantitatif; (2) Data Kualitatif. Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian ini dari skor kuesioner yang dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran dalam kelas. Data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi serta catatan lapangan. Di penelitian ini ter-

dapat beberapa sumber data yang dipergunakan, yaitu: (1) Informan; (2) Peristiwa; (3) Dokumen. Pada studi ini, informan yang dipergunakan ialah dari siswa, guru yang mengajar, dan pihak yang berhubungan dengan penelitian di sekolah tersebut.

Perhitungan uji validitas ini menggunakan Validitas konstruk dimana merupakan validitas yang memperlihatkan seberapa jauh instrumen mengungkap suatu kapabilitas atau konstruk tertentu yang akan diukur. Uji validitas yang dilaksanakan pada kuesioner ini mempergunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* melalui bantuan *software* SPSS. Perolehan uji validitas menunjukkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1** Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Indikator	Item Valid	Item Invalid
Motivasi Belajar Siswa	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2, 3, 4, 5	-
	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	6, 7, 8, 9	-
	Adanaya harapan dan cita-cita masa depan	10, 11, 12, 13, 14	-
	Adanya penghargaan dalam belajar	15, 16, 17, 18	-
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	19, 20, 21, 22, 23	-
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	-

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

Penelitian akan dikatakan berhasil jika rata-rata nilai motivasi belajar siswa kelas XI salah satu SMK di Karanganyar mencapai angka > 75% atau 13 dari total 17 siswa di kelas dapat memenuhi ketuntasan klasikal yang dilihat dari hasil kuesioner motivasi belajar. Jika rerata motivasi belajar siswa menyentuh 75 % maka

Tingkat keberhasilan masuk dalam kategori tinggi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Merujuk pada data kuesioner motivasi belajar pada kelas XI AKL terdapat 29% siswa dengan motivasi belajar rendah.

**Tabel 2** Data Kuesioner Pra Tindakan

Penilaian	Kriteria	Rentang	Ketuntasan Klasikal	
			Jumlah Siswa	Persentase
Pra Tindakan	Tinggi	70,01 – 100	5	29%
	Sedang	40,01 – 70	5	29%
	Rendah	10 – 40	7	42%
	jumlah		17	100%

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

Data penyebaran kuesioner pra tindakan menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi rendah sebanyak 7 orang dengan persentase 42%.

### Hasil Tindakan Siklus I

Penelitian tindakan kelas pada siklus satu terdiri dari dua kali pertemuan di kelas XI AKL salah satu SMK di Karanganyar dengan 17 siswa. Pelaksanaan siklus I akan dilaksanakan hari Rabu, 14 Mei 2025 dengan 2 pertemuan 1 x 45 menit. Pertemuan pertama dan kedua merupakan penerapan model pembelajaran gamifikasi. Pada pertemuan pertama guru dan siswa fokus kepada penjelasan materi. Pada pertemuan selanjutnya guru dan siswa fokus pada latihan soal materi yang diajarkan.

**Tabel 3** Data Kuesioner Siklus I

Penilaian	Kriteria	Rentang	Ketuntasan Klasikal	
			Jumlah Siswa	Persentase
Siklus I	Tinggi	70,01 – 100	12	70%
	Sedang	40,01 – 70	2	31%
	Rendah	10 – 40	3	17%
	jumlah		17	100%

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

Tabel 3 memperlihatkan informasi bah-

wasanya presentase motivasi belajar setelah pelaksanaan siklus I mengalami kenaikan. Hal ini bisa dicermati melalui data kuesioner siklus satu, dimana jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar dalam kategori rendah menjadi 3 orang, kategori sedang 2 orang, dan dalam kategori tinggi 12 orang. Pada siklus I siswa sudah mulai bersemangat dan antusias bertanya pada saat model pembelajaran gamifikasi dengan *classpoint* dilaksanakan di kelas. Siswa juga memiliki dorongan untuk memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan teman lainnya guna menciptakan kondisi kelas yang lebih semangat dan lebih hidup.

### Hasil Observasi Siklus I

**Tabel 4** Hasil Observasi Siklus I

No	Langkah Model Pembelajaran Gamifikasi	Skor	Rata-Rata Skor	%	Kategori
1.	Kegiatan Pendahuluan	18	0,90	90%	Baik
2.	Kegiatan Inti	40	0,90	90%	Baik
3.	Kegiatan Penutup	14	0,87	87%	Baik
	Rata-Rata	72	0,89	89%	Baik

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

### Analisis dan Refleksi Siklus I

Merujuk pada data pengamatan dan kegiatan refleksi pada siklus satu, peneliti menemukan kekurangan pada implementasi model pembelajaran gamifikasi. Kekurangan tersebut diantaranya:

- 1) Adanya siswa yang masih kurang semangat dan antusias pada materi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif atau acuh saat guru menjelaskan.
- 2) Terdapat siswa yang tidak fokus memperhatikan temannya ketika melakukan presentasi sehingga tidak dapat memberikan umpan

balik.

- 3) Siswa merasa malu untuk bertanya kepada guru maupun teman, dikarenakan merasa tidak percaya diri terhadap pertanyaan yang diajukan. Ada sejumlah tahapan yang tidak terlaksana dengan baik, yaitu ketika guru memberikan pertanyaan pemantik terdapat beberapa siswa yang diam tidak menjawab atau memberikan umpan balik.

Berdasarkan data observasi yang didapat, maka kegiatan refleksi yang akan dilakukan adalah:

- 1) Guru perlu memastikan siswa menerima apersepsi yang disampaikan di awal dengan baik agar siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta siswa memiliki dorongan serta semangat untuk mengikuti pembelajaran.
- 2) Guru perlu untuk menunjuk siswa ketika tidak ada yang mau bertanya ataupun menjawab pertanyaan, serta melakukan presentasi.
- 3) Guru dapat memberikan penghargaan kepada siswa tidak hanya dalam bentuk verbal ataupun nilai, untuk menambah semangat siswa pada proses pembelajaran guru dapat memberikan *reward* berupa barang sederhana seperti alat tulis dan lain sebagainya. Siswa akan merasa senang karena mendapatkan reward yang belum pernah diberikan sebelumnya oleh guru.

### Hasil Tindakan Siklus II

**Tabel 5** Hasil Tindakan Siklus II

Penilaian	Kriteria	Rentang	Ketuntasan	
			Jumlah	Perse
Siklus II	Tinggi	70,01 – 100	14	83%
	Sedang	40,01 – 70	3	17%
	Rendah	10 – 40	0	0%
	Jumlah		17	100%

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

Terdapat kenaikan persentase motivasi belajar siswa pada sesudah dilaksanakan tindakan siklus II. Hasil kenaikan persentase bisa dicermati bahwa melalui penyebaran kuesioner motivasi belajar tidak ada siswa dalam kategori rendah, pada kategori sedang ada 3 orang, dan pada kategori tinggi ada 14 orang.

### Hasil Observasi Siklus II

**Tabel 6** Hasil Observasi Siklus II

No	Langkah Model Pembelajaran	Skor	Rata-Rata Skor	%	Kategori
1.	Kegiatan Pendahuluan	19	0,95	95%	Baik
2.	Kegiatan Inti	41	0,93	93%	Baik
3.	Kegiatan Penutup	15	0,94	94%	Baik
	Rata-Rata	75	0,93	93%	Baik

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

Merujuk pada tabel 6 tahap pendahuluan memperoleh persentase sebesar 95% dalam kategori tinggi, guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai selama pembelajaran berlangsung. Guru juga mengajukan pertanyaan pemantik kepada siswa, yaitu mengenai pengertian laporan keuangan, jenis laporan keuangan, dan komponen laporan keuangan, siswa menjawab dengan jelas dan lugas.

### Analisis dan Refleksi Siklus II

Merujuk pada hasil tindakan observasi siklus II, penerapan model pembelajaran gamifikasi berdampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari siklus I yang awalnya 70% naik menjadi 83%. Sebanyak 14 siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi serta 3 siswa memiliki motivasi belajar sedang.

### Perbandingan Hasil Kuesioner Siklus I dan Siklus II

**Tabel 7** Perbandingan Hasil Kuesioner Siklus I dan Siklus II

Motivasi Belajar Siswa	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Tinggi	5	29%	12	70%	14	83%
Sedang	5	29%	2	13%	3	17%
Rendah	7	42%	3	17%	0	0%
Jumlah	17	100%	17	100%	17	100%
Indikator Keberhasilan	75%		75%		75%	
Target Tercapai	Belum		Belum		Tercapai	

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

Tabel 7 memperlihatkan bahwasanya setiap siklus penelitian mengalami kenaikan persentase ketuntasan klasikal siswa dalam motivasi belajar. Rata-rata ketuntasan klasikal siswa tersebut tentunya diperoleh dengan berbagai upaya yang dilakukan selama siklus I serta siklus II, hingga mencapai ketuntasan klasikal 83% di siklus II. Untuk itu, PTK tidak diteruskan ke siklus selanjutnya sebab sudah mencapai indikator ketuntasan yang telah ditentukan yakni 75%. Kesimpulannya dengan penerapan model pembelajaran gamifikasi motivasi belajar siswa bisa meningkat menjadi lebih baik dari pada sebelumnya.

**Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II**

**Tabel 8** Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	Langkah Model Pembelajaran Gamifikasi	Skor	%	Skor	%
1.	Kegiatan Pendahuluan	18	90%	19	95%
2.	Kegiatan Inti	40	90%	41	93%
3.	Kegiatan Penutup	14	87%	15	94%
	Rata-Rata	72	89%	75	93%

(Sumber: Data primer yang diolah, 2025)

Pada Tabel 8 memperlihatkan keterlaksanaan model pembelajaran gamifikasi pada tindakan siklus I serta II. Terdapat tiga tahapan pada penerapan model pembelajaran gamifikasi, pada masing-masing tahapan mengalami kenaikan dengan rata-rata skor dalam kategori baik.

**Pembahasan**

Penerapan model pembelajaran gamifikasi memiliki tujuan untuk memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Model pembelajaran gamifikasi merupakan penggunaan pola pemikiran sebuah game dan elemen game pada materi pembelajaran untuk membuat pemaparan materi yang menyerupai sebuah tampilan sebuah game (Ariani, D.2020). Gamifikasi didefinisikan sebagai penggabungan elemen permainan secara sengaja ke dalam lingkungan non-permainan, telah menjadi strategi pendidikan yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa (Basthomi et al., 2025). Gamifikasi sering digunakan dalam pembelajaran (Treiblmaier et al., 2020) dan penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang signifikan dari penerapannya (Putz et al., 2018), yaitu gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Kuvaas et al., 2020). Selain itu, model pembelajaran gamifikasi menjadikan siswa dapat berperan aktif sebagaimana dalam penelitian Toda (2023) yang menekankan bahwa gamifikasi memberikan umpan balik berkelanjutan untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran, dengan demikian siswa bisa menghindari rasa bosan serta kegiatan lain yang memengaruhi fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran tersebut dipilih berdasarkan teori yang berkaitan, yaitu *Self Determination*

### *Theory.*

Motivasi belajar mengalami peningkatan karena menerapkan model pembelajaran gamifikasi ini memperkuat teori *Self-Determination Theory* karena SDT berhasil membekali model pembelajaran gamifikasi dengan dukungan otonomi, keterhubungan, dan kompetensi yang ketiganya penting dalam motivasi dan pembelajaran siswa (Ryan & Deci, 2020). Pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterlibatan meningkatkan motivasi siswa dalam gamifikasi (Nguyen-Viet, 2023). Gamifikasi memberi siswa otonomi dengan membiarkan mereka memilih, meningkatkan kompetensi mereka melalui tugas-tugas gamifikasi, dan menumbuhkan keterkaitan melalui hubungan yang bermakna dengan guru dan teman sebaya (Nguyen-Viet, 2025).

PTK ini meliputi siklus I serta siklus II yang dilakukan dengan tiga tahapan, yakni (1) kegiatan pendahuluan; (2) kegiatan inti; (3) kegiatan penutup. Penerapan tindakan dilakukan setelah pra tindakan, dengan tujuan peneliti dapat mengetahui kondisi awal siswa sebelum melakukan tindakan. Hasil pra tindakan diperoleh melalui kuesioner tentang kategori motivasi belajar siswa, data penelitian pra tindakan menunjukkan jumlah siswa dengan motivasi belajar tinggi belum mencapai target yang ditentukan, peneliti berusaha untuk membuat perencanaan yang baik sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Merujuk pada temuan studi yang sudah dilakukan, diperoleh informasi penting mengenai penerapan model pembelajaran gamifikasi di kelas yaitu adanya kenaikan persentase pada tiap siklus yang dilaksanakan. Terdapat peningkatan persentase ketuntasan

klasikal motivasi belajar siswa mulai dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Namun, pada peningkatan siklus I, persentase ketuntasan klasikal siswa belum tercapai dan masih dibawah indikator keberhasilan, sehingga perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II didasari pada hasil observasi dan refleksi siklus I, sehingga pelaksanaan tindakan dapat diperbaiki dan dilakukan dengan lebih maksimal supaya motivasi belajar siswa dapat meningkat serta mendapatkan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Hasil tindakan pada siklus II memperlihatkan bahwasanya penerapan model pembelajaran gamifikasi bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Rerata persentase motivasi belajar siswa pada tahap pra tindakan adalah sebesar 29%, kemudian bertambah pada siklus I menjadi 70%, serta di siklus II sejumlah 83%, yang artinya telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan, yakni 75%.

Model pembelajaran gamifikasi menurut beberapa penelitian sebelumnya terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Xu et al 2021). Untuk itu bisa diambil simpulan bahwasanya adanya kesesuaian antara hipotesis serta hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dimana penerapan model pembelajaran gamifikasi secara signifikan bisa menaikkan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Wikarya Karanganyar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Merujuk pada penjelasan hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang dil-

aksanakan di kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga salah satu SMK di Karanganyar, bisa diambil simpulan bahwasanya model pembelajaran gamifikasi bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan studi memperlihatkan bahwasanya persentase ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pada setiap siklus yang dilaksanakan. Hal ini bisa dicermati melalui data rata-rata persentase ketuntasan klasikal siswa yang didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner pada tahap pra tindakan sebesar 29%, meningkat menjadi 70% pada tahap pelaksanaan siklus I, serta meningkat lagi menjadi 83% setelah pelaksanaan siklus II, sehingga indikator capaian penelitian yang ditentukan sebesar 75% telah tercapai.

#### Saran

Setelah dilaksanakannya model pembelajaran gamifikasi di kelas diharapkan semangat dan antusias siswa dapat meningkat pada saat mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, guru dapat memberikan penghargaan dan respon dengan baik pada setiap kegiatan pembelajaran untuk mendukung terdapatnya korelasi baik antara siswa dengan guru ketika proses pembelajaran di kelas. Guru juga bisa mempergunakan model pembelajaran gamifikasi sebagai alternatif model pembelajaran di kelas sebagai solusi untuk mengatasi rasa bosan siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alsadoon, E., Alkhawajah, A., & Suhaim, A. B. (2022). Effects of a gamified learning environment on students' achievement, motivations, and satisfaction. *Heliyon*, 8(8), 18-24. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10249>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134. <http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Azisah, N., Pontoh, G. T., & Ibrahim, M. A. (2021). Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran ERP. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*, hlm. 1-8. FEB Universitas Hasanuddin.
- Arunawang, L. (2023). Kelebihan Classpoint Untuk Gamifikasi Pembelajaran. *NaikPangkat.Com*. Diperoleh 15 Januari 2025 dari <https://naikpangkat.com/kelebihan-classpoint-untuk-gamifikasi-pembelajaran/2/>
- Baptista, G., & Oliveira, T. (2019). Gamification and serious games: A literature meta-analysis and integrative model. *Computers In Human Behavior*, 9(2), 306-315. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.030>
- Basthomi, Y., Ivone, F. M., Kharis, M., & Slamet, J. (2025). Gamifying English Proficiency: A Needs Analysis for EFL Student Course Design. *Online Learning*, 29(2), 241-268. <https://doi.org/10.24059/olj.v29i2.4506>
- Buil, I., Catalán, S., & Martínez, E. (2020). Understanding applicants' reactions to gamified recruitment. *Journal of Business Research*, 5(2), 41-50. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.12.041>
- Desriani, A. (2022). Perbandingan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang Dan Manufaktur Berbasis Gender Siswa Kelas XI Smk Negeri 1 Medan. *Digilib Unimed*. Universitas Negeri Medan.
- Dos Reis Lívero, F. A., da Silva, G. R., Amaral, E. C., de Souza, A. N. V., Baretta, & Lovato, E. C. W. (2021). Playfulness in the classroom: Gamification favor the learning of pharmacology. *Education and Information Technologies*, 26(2), 125-141.

- <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-020-10350-w>
- Elzeiky, M. E. H., Elhabashy, H. M. M., Ali, W. G. M., & Allam, S. M. E. (2022). Effect of gamified flipped classroom on improving nursing students' skills competency and learning motivation: a randomized controlled trial. *BMC Nursing*, 21(1), 316. <https://doi.org/10.1186/s12912-022-01096-6>
- Fakhrunnisaa, N., Putri, R. H., Edy, M. R., Armiyana, A., Zainab, Z., & Juharman, M. (2023). Gamification Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 2(3), 63-68. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i1.11>
- Fitria, R. N., Murtafiah, W., & Lusiana, R. (2023, June). Pengembangan pembelajaran gamifikasi materi persamaan lingkaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora*, hlm. 347 – 355. FKIP Universitas PGRI Madiun
- Fu, K., Liu, Z., Ren, X., & Zhang, S. (2024). Design and research of educational mode in context of teaching gamification. *Entertainment Computing*, 2(1), 85-98. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100685>
- Grabner-Hagen, M. M., & Kingsley, T. (2023). From badges to boss challenges: Gamification through need-supporting scaffolded design to instruct and motivate elementary learners. *Computers and Education Open*, 4(1), 100-131. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100131>
- Gupta, P. and Goyal, P. (2022), "Is game-based pedagogy just a fad? A self-determination theory approach to gamification in higher education", *International Journal of Educational Management*, 3(2), 341-356. <https://doi.org/10.1108/IJEM-04-2021-0126>
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal Of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/Ijipublication.V1i3.121>
- Hsu, H.-P., Guo, J.-L., Lin, F.-H., Chen, S.-F., Chuang, C.-P., & Huang, C.-M. (2023). Effect of involvement and motivation on self-learning: Evaluating a mobile elearning program for nurses caring for women with gynecologic cancer.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2017). A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, 27(1), 21–31. <https://doi.org/10.1007/s12525-015-0212-z>
- Jacobi, L. (2018). What Motivates Students in the Online Communication Classroom? An Exploration of Self-Determination Theory. *Journal of Educators Online*, 15(2), 79 – 90. <https://doi.org/10.9743/jeo.2018.15.2.1>
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS. *Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Dakwah Wal Irsyad*, Hlm. 2. STAI Darul Dakwah Wal Irsyad
- Kao, M. C., Yuan, Y. H., & Wang, Y. X. (2023). The study on designed gamified mobile learning model to assess students' learning outcome of accounting education. *Heliyon*, 9(2), 2 – 15. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13409>
- Komala, A. S., & Rifai, I. (2021). The impacts of the Cherry Orchard video game on players' reading comprehension. *Procedia computer science*, hlm. 368-374. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.018>
- Laine, T. H., & Lindberg, R. S. (2020). Designing engaging games for education: A systematic literature review on game motivators and design principles. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 13(4), 804-821. <https://doi.org/10.1109/TLT.2020.3018503>
- Modeling Analysis. *Frontiers in Psychology*, 13(2), 825 – 902. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.825902>
- Mahandi, Daud, R., Akram, Rahman, & Suhardi, E. (2022). A PLS-SEM Approach to Understand ARCS, McClelland's, and SDT for the Motivational Design of Online Learning System Usage in Higher Education.

*Turkish Online Journal of Distance Education*, 23(1), 97–112. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tojde/issue/67387/1048549>

*Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(4), 415-424. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i4.320>

Masitoh, S. (2023). Tyas (ed). *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. (hlm. 47 – 62) CV. Mega Press Nusantara.

Putz, L. M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 3(2), 10-63. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>

Mumpuni, I. P., & Sagoro, E. M. (2018). Penerapan gamifikasi pembelajaran berbantu aplikasi powtoon pada materi jurnal penyesuaian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x akuntansi 1 SMKN 1 Tempel tahun ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(5), 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.018>

Putz, L. M., Schmidt-Kraepelin, M., Treiblmaier, H., & Sunyaev, A. (2018). The influence of gamified workshops on students' knowledge retention. *In GamiFIN*, 2(2), 40-47). <https://www.academia.edu/download/79161818/paper5.pdf>

Nguyen-Viet, B., & Nguyen-Viet, B. (2023). Enhancing satisfaction among Vietnamese students through gamification: The mediating role of engagement and learning effectiveness. *Cogent Education*, 10(2), 22 -65. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2265276>

Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 55- 61. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>

Nguyen-Viet, B., & Nguyen-Viet, B. (2025). Gamification in Vietnamese education: Assessing psychological need satisfaction, intrinsic motivation, and learning effectiveness. *Learning and Motivation*, 3(2), 10-21. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2025.102101>

Rahmadhani, P., Lestari, N. D., & Pratiwi, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Negeri 5 Palembang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(2), 30-39. <https://jurnal.umsu.ac.id>

Ortiz-Martínez, E., Santos-Jaen, J. M., & Palacios-Manzano, M. (2022). Games in the classroom? Analysis of their effects on financial accounting marks in higher education. *The International Journal of Management Education*, 20(1), 10-58. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100584>

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. FKIP Universitas Negeri Gorontalo.

Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 6(1), 174-186. <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1148>

Rahmi, S., Sovayunanto, R., Febriyanti, F., & Dirmawana, S. (2023). Susanti (ed). *Panduan Bimbingan dan Konseling Kelompok dengan Teknik Psikodrama Syiah Kuala University Press*

Pujihastuti, A., Waluyo, T., & Murtiyasa, B. (2022). Penerapan metode gamifikasi dengan pendekatan hasthalaku pada pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), 112-135. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>

Ricardo dan Meilani, R.I. (2017). The Impacts of Students Learning Interest and Motivation on Their Outcomes. *Management Education Journal*, 3(3), 183- 192. <https://www.academia.edu/>

download/68931875/5131.pdf

- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. Alhadharah. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Ritonga, S. A., Ritonga, S., Tangse, U. H. M., Putri, D., Ritonga, A., & Ritonga, W.A. (2023). The effect of classpoint learning media as interactive and fun learning. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences*, 2(6). <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i6.554>
- Ryzana, C. H., & Martono, S. (2019). Analisis Kompetensi Soft Skills di Era Disrupsi. *Economic Education Analysis Journal*, 8 (2), 782-796. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v8i2.31521>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 6(1), 10-60. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Rodriguez, M., Diaz, I., Gonzalez, E. J., & Gonzalez-Miquel, M. (2018). Motivational active learning: An integrated approach to teaching and learning process control. *Education for Chemical Engineers*, 2(4), 7-12. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2018.06.003>
- Sergis, S., Sampson, D. G., & Pelliccione, L. (2018). Investigating the impact of Flipped Classroom on students' learning experiences: A Self-Determination Theory approach. *Computers in Human Behavior*, 3(2), 368-378. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.011>
- Siswati, R., & Rusli, Z. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang Dan Manufaktur Materi Neraca Lajur Melalui Penggunaan Video Tutorial. *Jurnal Economica Didactica*, 3(2), 76 - 89 <https://doi.org/10.17529/jed.v3i2.30313>
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/105>
- Suh, A., Wagner, C., & Liu, L. (2018). Enhancing user engagement through gamification. *Journal of Computer Information Systems*, 58(3), 204-213. <https://doi.org/10.1080/08874417.2016.1229143>
- Telaumbanua, I. (2023). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Swasta Jambi Medan. Digilib Unimed. Universitas Negeri Medan.
- Uno, B. H. (2023). (ed) Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan, hlm. 30. PT Bumi Aksara.
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2019). Unravelling the ambivalent motivational power of gamification: A basic psychological needs perspective. *International Journal of Human-Computer Studies*, 3(3), 38-50. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.04.009>
- Xu, Y., Lau, Y., Cheng, L. J., & Lau, S. T. (2021). Learning experiences of game-based educational intervention in nursing students: A systematic mixed-studies review. *Nurse Education Today*, 10(7), 105-139. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2021.105139>
- Yu, L., & Shen, J. (2022). Analysis of the Correlation between Academic Performance and Learning Motivation in English Course under a Corpus-Data-Driven Blended Teaching Model. *Scientific Programming*, 3(2), 1-11. <https://doi.org/10.1155/2022/3407270>
- Yu, Q., & Yu, K. (2023). The effects of gamified flipped classroom on student learning: evidence from a meta-analysis. *Interactive Learning Environments*, 2 (2), 1-16. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2209791>