

## Analisis Kebutuhan Media Gamifikasi Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran TIK Kelas VIII SMPN 2 Tarogong Kidul

Tasya Aulia Ulfi\*, Kuntum An Nisa Imania, Efi Sofiah

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains, Institut Pendidikan Indonesia, Jl Terusan Pahlawan No 32, Sukagalih, Kabupaten Garut

\*Corresponding Author: [taulia427@gmail.com](mailto:taulia427@gmail.com)

### Article History

Received : December 22<sup>th</sup>, 2025

Revised : January 10<sup>th</sup>, 2026

Accepted : January 15<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** Perkembangan teknologi digital memerlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini adalah gamifikasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang difokuskan pada tahap analisis kebutuhan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara semi terstruktur dengan satu orang guru TIK dan 24 siswa kelas VIII di SMPN 2 Tarogong Kidul. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran TIK masih didominasi oleh metode konvensional dan media yang kurang interaktif, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Kesimpulannya, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar pada mata pelajaran TIK di SMP.

**Keywords:** Gamifikasi, Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran kini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga berusaha menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar (Hakimi & Anam, 2025). Salah satu pendekatan inovatif yang semakin banyak diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Ocarina Alya Indraswari, 2024).

Menurut Firda et al., (2025) Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah salah satu bidang yang sangat terkait dengan kemajuan teknologi. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran TIK di tingkat SMP masih cenderung bersifat konvensional, berfokus pada guru, dan kurang memiliki elemen

interaktivitas. Berdasarkan hasil observasi awal di SMPN 2 Tarogong Kidul, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran TIK, terutama ketika pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah atau presentasi dengan menggunakan media PowerPoint. Situasi ini mencerminkan adanya kesenjangan (*gap*) antara harapan untuk pembelajaran TIK yang kreatif dan berbasis teknologi dengan kondisi nyata pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

Untuk memperkuat hasil penelitian ini, peneliti telah melakukan distribusi angket dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran TIK serta 24 siswa kelas VIII di SMPN 2 Tarogong Kidul. Hasil dari pengumpulan data menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep TIK yang bersifat teoritis, dan mereka juga merasa bahwa proses pembelajaran yang berlangsung kurang memberikan motivasi. Di sisi lain, para guru mengungkapkan bahwa mereka

memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik. Sebagian besar siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang berbasis permainan (*game-based learning*) karena dianggap lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Salah satu solusi yang mungkin untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi. Menurut Dinihari et al., (2025:47), gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa melalui pemberian poin, lencana, level, dan tantangan yang dirancang untuk memotivasi pencapaian belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Rosyidatul Khasanah et al., (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran TIK dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

Namun, sebelum media tersebut dikembangkan, analisis kebutuhan (*needs analysis*) yang mendalam diperlukan agar desain media yang akan dibuat benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan guru, serta tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan adalah tahap awal dari model pengembangan ADDIE, yang berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan, menentukan kebutuhan belajar, serta merumuskan solusi yang efektif dalam proses pengembangan media pembelajaran (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini menawarkan nilai kebaruan dan inovasi karena menitikberatkan pada analisis kebutuhan untuk mengembangkan media gamifikasi interaktif dalam pembelajaran TIK, dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa di SMPN 2 Tarogong Kidul. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh landasan yang kokoh dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan dan interaktif, tetapi juga efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran TIK di era digital.

## METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi)

yang diperkenalkan oleh Branch (2009). Fokus dari penelitian ini adalah pada tahap analisis kebutuhan (*needs analysis*) untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang ada, tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa, serta kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Jenis penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan secara mendalam kebutuhan guru dan siswa terkait inovasi media pembelajaran. Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat mengumpulkan data yang lebih kontekstual melalui interaksi langsung dengan responden (Afrizal, 2019).

## Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2025 bertempat di SMPN 2 Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat.

## Populasi dan Sampel

Populasi yang diteliti dalam studi ini mencakup seluruh siswa kelas VIII serta guru mata pelajaran TIK di SMPN 2 Tarogong Kidul. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yang mempertimbangkan keterlibatan langsung subjek dalam proses pembelajaran TIK. Sampel penelitian terdiri dari satu guru TIK dan 24 siswa kelas VIII yang dianggap mampu memberikan informasi relevan mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

## Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dimulai dengan penentuan fokus penelitian, yaitu analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari angket dan pedoman wawancara. Setelah instrumen tersebut divalidasi oleh para ahli, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa dan melakukan wawancara semi terstruktur dengan guru TIK. Data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan diklasifikasikan berdasarkan indikator kebutuhan pembelajaran, motivasi belajar, serta persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi.

Tahap akhir dari prosedur penelitian adalah pengolahan dan analisis data untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kebutuhan nyata dalam pengembangan media pembelajaran.

### Teknik Analisis Data

Instrumen angket dirancang dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pedoman wawancara disusun dalam format pertanyaan terbuka agar para guru dapat memberikan tanggapan dengan bebas dan mendalam. Sebelum digunakan, kedua instrumen tersebut divalidasi melalui penilaian ahli oleh dua dosen yang berkompeten di bidang teknologi pendidikan. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dianggap layak dan relevan dengan tujuan penelitian setelah dilakukan perbaikan redaksi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk memahami kecenderungan respon siswa terhadap setiap indikator. Data hasil wawancara dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Romdona et al., 2025). Hasil analisis dari kedua sumber data tersebut digunakan untuk memetakan kebutuhan nyata dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sebagai upaya untuk

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK di SMPN 2 Tarogong Kidul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk kelas VIII di SMPN 2 Tarogong Kidul. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 24 siswa dan melakukan wawancara dengan guru pengajar TIK. Hasil dari pengisian angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa pembelajaran TIK yang berlangsung saat ini masih cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Mereka berpendapat bahwa penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan dapat berkontribusi dalam meningkatkan semangat serta motivasi belajar. Selain itu, siswa juga menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses secara digital melalui komputer maupun ponsel. Hasil lengkap dari angket mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran gamifikasi interaktif dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Gamifikasi Interaktif

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
1	Pembelajaran TIK di kelas masih membosankan dan monoton.	9 (37.5%)	10 (41.7%)	4 (16.7%)	1 (4.1%)
2	Saya lebih semangat belajar ketika ada elemen permainan seperti poin, level, atau badge.	13 (54.2%)	9 (37.5%)	2 (8.3%)	0 (0%)
3	Media pembelajaran yang digunakan guru belum membantu saya memahami materi dengan baik.	8 (33.3%)	11 (45.8%)	5 (20.8%)	0 (0%)
4	Saya lebih mudah memahami materi TIK melalui media visual dan interaktif.	15 (62.5%)	7 (29.2%)	2 (8.3%)	0 (0%)
5	Saya suka belajar dengan sistem tantangan atau kompetisi antar teman.	10 (41.7%)	11 (45.8%)	3 (12.5%)	0 (0%)
6	Saya lebih termotivasi belajar ketika mendapat penghargaan setelah menyelesaikan tugas.	12 (50.0%)	9 (37.5%)	3 (12.5%)	0 (0%)
7	Saya sering merasa bosan karena pembelajaran TIK terlalu banyak teori.	10 (41.7%)	8 (33.3%)	5 (20.8%)	1 (4.1%)
8	Saya ingin menggunakan media pembelajaran yang bisa diakses lewat komputer atau ponsel.	14 (58.3%)	8 (33.3%)	2 (8.3%)	0 (0%)
9	Saya ingin pembelajaran TIK dibuat seperti permainan edukatif agar lebih seru dan mudah dipahami.	16 (66.7%)	7 (29.2%)	1 (4.1%)	0 (0%)
10	Media gamifikasi akan membuat saya lebih aktif dan semangat belajar di kelas.	15 (62.5%)	8 (33.3%)	1 (4.1%)	0 (0%)

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas VIII di SMPN 2 Tarogong Kidul memberikan tanggapan positif terhadap pengembangan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi. Sebanyak 79,2% siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran TIK saat ini masih terasa membosankan dan memerlukan inovasi media yang lebih menarik. Sebagian besar siswa (lebih dari 90%) sepakat bahwa pembelajaran yang berbentuk permainan, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan semangat serta motivasi dalam belajar. Di samping itu, hampir semua siswa menginginkan

media yang interaktif dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer atau ponsel. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap media gamifikasi interaktif yang dapat membuat pembelajaran TIK menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Untuk memperkuat hasil tersebut, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran TIK guna mengetahui pandangan dan kebutuhan dari sisi pendidik. Hasil wawancara disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran TIK SMPN 2 Tarogong Kidul

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Bagaimana kondisi pembelajaran TIK di kelas VIII saat ini?	Guru menyatakan bahwa pembelajaran TIK masih didominasi oleh teori dan penggunaan PowerPoint. Siswa sering kali kurang fokus ketika kegiatan belajar hanya berupa penjelasan satu arah.
2	Media apa yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran TIK?	Media yang digunakan umumnya adalah PowerPoint, video pembelajaran sederhana, dan buku paket. Media interaktif belum diterapkan.
3	Apakah guru menghadapi kendala dalam penyampaian materi TIK?	Guru merasa bahwa sejauh ini kendala yang dihadapi berasal dari segi media. Sekolah masih kurang menyediakan media pembelajaran yang mendukung praktik, sehingga materi belum sepenuhnya tersampaikan.
4	Bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran TIK yang berlangsung saat ini?	Guru menyampaikan siswa tampak antusias di awal, namun cepat merasa bosan jika pembelajaran terlalu teoritis dan tanpa aktivitas yang menarik.
5	Apakah siswa lebih menyukai pembelajaran dengan elemen permainan atau aktivitas digital?	Guru mengamati bahwa siswa lebih bersemangat saat kegiatan belajar melibatkan unsur kompetisi, permainan, atau media digital.
6	Menurut guru, apa manfaat jika media gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran TIK?	Guru berpendapat bahwa media gamifikasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan cara yang menyenangkan.
7	Apa harapan guru terhadap media pembelajaran gamifikasi yang akan dikembangkan?	Guru berharap media tersebut mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kurikulum TIK yang berlaku.
8	Bagaimana kesiapan guru dalam menggunakan media pembelajaran baru berbasis gamifikasi?	Guru menyatakan siap untuk mencoba dan menggunakan media baru yang inovatif selama media tersebut praktis dan bermanfaat bagi siswa.
9	Apakah guru merasa perlu adanya pelatihan dalam penggunaan media gamifikasi?	Guru menilai pelatihan sangat penting agar guru dapat memahami penggunaan media secara maksimal dalam kegiatan belajar.
10	Bagaimana tanggapan guru terhadap gagasan pengembangan media gamifikasi interaktif di sekolah ini?	Guru sangat mendukung pengembangan media gamifikasi karena dianggap sejalan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru TIK di SMPN 2 Tarogong Kidul menghadapi tantangan utama dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru menjelaskan bahwa kegiatan belajar selama ini masih didominasi oleh metode ceramah serta

penggunaan media konvensional seperti PowerPoint dan video pembelajaran sederhana. Pembelajaran yang bersifat teoritis dinilai membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif, terutama ketika menghadapi materi yang memerlukan visualisasi dan praktik langsung

seperti sistem komputer, jaringan, serta perangkat keras. Guru menilai bahwa keterbatasan media juga menjadi faktor penghambat dalam penyampaian materi yang komprehensif kepada siswa. Para guru berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Unsur-unsur permainan seperti poin, level, dan tantangan dianggap dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif dengan cara yang positif. Selain itu, para guru juga menyatakan kesiapan dan dukungan mereka terhadap pengembangan media tersebut agar dapat membantu siswa dalam memahami materi TIK dengan lebih mudah serta meningkatkan hasil belajar mereka.

### **Pembahasan**

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 2 Tarogong Kidul. Hasil angket yang dibagikan kepada 24 siswa kelas VIII menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpendapat bahwa pembelajaran TIK masih bersifat teoritis dan monoton, yang mengakibatkan penurunan minat serta partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar. Sebanyak 79,2% siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran TIK terasa membosankan, sedangkan 91,7% siswa menyatakan bahwa mereka akan lebih termotivasi jika proses belajar mengajar disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan tantangan, poin, dan penghargaan. Hasil ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan guru TIK, yang menjelaskan bahwa kegiatan belajar di sekolah masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti PowerPoint dan video sederhana tanpa melibatkan siswa secara aktif.

Kondisi ini mencerminkan adanya perbedaan antara keadaan nyata dan ekspektasi pembelajaran di kelas. Siswa memerlukan variasi media pembelajaran yang menarik, sementara guru menghadapi keterbatasan dalam menyediakan media yang dapat mendukung pembelajaran interaktif. Dalam hal ini, pengembangan media gamifikasi interaktif dapat menjadi solusi inovatif yang tidak hanya mengubah suasana belajar menjadi lebih

menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Pendapat I.G.Y. Jatawitika et al., (2024) mendukung hal ini, yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar melalui penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan penghargaan yang mendorong rasa pencapaian serta kompetisi positif di antara peserta didik.

Gamifikasi dapat dijelaskan melalui kerangka teori *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Deci & Ryan (2015), yang menekankan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat ketika kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi dalam proses pembelajaran. Dengan gamifikasi, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang berarti melalui sistem penghargaan dan tantangan yang mendorong partisipasi aktif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rosaline et al., 2023), penerapan gamifikasi dalam pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Guru juga memiliki pandangan yang serupa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, guru menilai bahwa keterbatasan media merupakan kendala utama dalam penyampaian materi TIK secara efektif. Guru berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan fokus dan antusiasme siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar. Selain itu, guru juga menyatakan kesiapan untuk memanfaatkan media inovatif tersebut, asalkan mudah digunakan dan sesuai dengan kurikulum TIK untuk kelas VIII. Pandangan ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Satriagung Ganesha et al., (2025) yang menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat dipengaruhi oleh dukungan dari guru serta kesesuaian konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan media gamifikasi interaktif adalah kebutuhan yang nyata dalam pembelajaran TIK di SMPN 2 Tarogong Kidul. Media ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan dukungan teori motivasi belajar dan pendekatan desain pembelajaran yang sistematis, media gamifikasi dapat menjadi inovasi strategis dalam menghadirkan pengalaman belajar yang adaptif dan relevan di era digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 2 Tarogong Kidul. Sintesis dari data angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa memerlukan media yang menarik, interaktif, dan menantang. Di sisi lain, guru mendukung penerapan gamifikasi karena dianggap relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Media semacam ini mampu mengintegrasikan aspek hiburan dan edukasi secara seimbang, mendorong partisipasi aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Di masa depan, penelitian ini dapat dikembangkan pada tahap desain dan uji coba media untuk mengukur efektivitasnya secara empiris, sehingga hasilnya dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran TIK di tingkat sekolah menengah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada SMPN 2 Tarogong Kidul yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, terutama kepada guru mata pelajaran TIK dan siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi dalam pengisian angket dan wawancara. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing dan rekan sejawat yang telah memberikan saran serta masukan yang konstruktif selama proses penyusunan artikel ini.

## REFERENSI

- Afrizal (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebagai Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. PT Rajagrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2015). Self-Determination Theory. In J. D. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (2nd ed., Vol. 21, pp. 486–491). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.26036-4>

- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2025). *Literasi dan Gamifikasi Pedagogi* (A. Supriyana, Ed.). PT. Adab Indonesia. <https://adabindonesiagrupal.com>
- Firda, A., Sari, K., Sukmo Wardhono, W., & Hariyanti, U. (2025). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook pada Materi Aplikasi Penjelajah Internet Mata Pelajaran Informatika Kelas X* (Vol. 9, Issue 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hakimi, A. T., & Anam, K. N. (2025). Pengaruh Media Animasi Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fisika SMA Negeri 2 Surabaya. *Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 39–45. <https://doi.org/10.70716/josme.v1i2.170>
- I.G.Y. Jatawitika, I.W.S. Warpala, & I.M. Tegeh. (2024). EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159–168. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v14i2.4112](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112)
- Ocarina Alya Indraswari. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Belajar Berbasis Teknologi Gamifikasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 9 di SMP Negeri 13 Surabaya. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 79–89. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.1037>
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). *TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER*. 3 No 1(1), 39–47. [https://samudrapublisher.com/index.php/JI\\_SOSEPOL](https://samudrapublisher.com/index.php/JI_SOSEPOL)
- Rosaline, N., Julianto, I. N. L., & Mudra, I. W. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Media Pembelajaran Smart Fingers Tenses untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP. *Jurnal Desain*, 10(3), 539. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14803>
- Rosyidatul Khasanah, E., Nur Khumairoh, F., Nur Faqih, F., Nur Azizah, D., Ayu Ratnasari, D., Kusna Aura Dewi, E., Hanafi, Y., Pininta Kustia, C., Pascasarjana Universitas Negeri Malang, P., Negeri Malang, U., & Negeri, S. (2025). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN*

*TEAMS GAMES TOURNAMENT  
BERBANTUAN GAMIFIKASI  
WORDWALL TERHADAP HASIL  
BELAJAR INFORMATIKA KELAS IX.  
5(2).*

<https://jurnalp4i.com/index.php/learning>

- Satriagung Ganesha, F., Ahmad Smaragdina, A., Dwi Rizky, D., Gallih Maulana, H., Profesi Guru, P., Pascasarjana, S., & Negeri Malang, U. (2025). Peningkatan Minat Belajar Informatika SMP Melalui Penerapan Game Class of Champions-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). In *Indonesian Research Journal on Education Web Jurnal Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 5).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.