

Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Pendekatan *Game-Based Learning* pada Siswa Kelas VII-A SMPN 36 Surabaya

Sekar Habiballoh Novandari¹, Mas'ulah², Yuniarti³

Universitas Muhammdiyah Surabaya, SMP Negeri 36 Surabaya

sekarhabiballoh@gmail.com¹, masulah@um-surabaya.ac.id², yuniarti262@guru.smp.belajar.id³

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII-A SMPN 36 Surabaya melalui pendekatan *Game-Based Learning* (GBL). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data meliputi angket minat belajar dengan skala Likert, lembar observasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan GBL dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pada siklus I, sebanyak 24 dari 28 siswa valid (85,7%) mengalami peningkatan minat belajar. Pada siklus II, jumlah tersebut meningkat menjadi 25 dari 28 siswa (89,3%). Aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti *Match-Up Cards Polite Expression* dan kuis digital *Zep Quiz* terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Dengan demikian, penerapan GBL dinyatakan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris.

Katakunci: *Game-Based Learning*, minat belajar, Bahasa Inggris, pembelajaran interaktif, PTK

Abstract:

This study aims to improve the English learning interest of seventh-grade students at SMPN 36 Surabaya through a *Game-Based Learning* (GBL) approach. The research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles based on the Kemmis and McTaggart model, which includes planning, acting, observing, and reflecting stages. Data collection instruments included a Likert-scale learning interest questionnaire, observation sheets, and field notes. The results showed that GBL effectively increased students' learning interest. In the first cycle, 24 out of 28 valid students (85.7%) showed improved interest. In the second cycle, the number increased to 25 out of 28 students (89.3%). Game-based activities such as *Match-Up Cards Polite Expression* and digital quiz *Zep Quiz* successfully created a fun, competitive, and interactive learning atmosphere. Thus, the implementation of GBL is proven to be effective in enhancing students' interest in learning English.

Keyword: *Game-Based Learning*, learning interest, English, interactive learning, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan secara luas oleh banyak orang di berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Penguasaan Bahasa Inggris menjadi sangat penting di era globalisasi karena merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang perlu dimiliki siswa untuk dapat bersaing di tingkat global (Whisnubrata & Dimara, 2023). Di Indonesia, Bahasa Inggris mendapatkan perhatian khusus sebagai bagian dari kurikulum pendidikan. Mata pelajaran ini diajarkan di hampir semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Ganda, 2023), dengan harapan dapat membekali peserta didik kemampuan untuk berkomunikasi secara internasional.

Namun demikian, meskipun penting, masih banyak siswa di Indonesia yang menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik (Whisnubrata & Dimara, 2023). Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa yang pada akhirnya memengaruhi partisipasi dan hasil belajar mereka. Menurut (Kusnierek, 2015), minimnya akses terhadap media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konteks kehidupan siswa juga menjadi faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penyampaian materi Bahasa Inggris membutuhkan pendekatan, metode, strategi serta teknik pembelajaran yang

tepat dan tidak menimbulkan kesan bahwa materi Bahasa Inggris merupakan materi yang penuh hafalan (Samikir dan Santi, 2022).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, membangun minat belajar menjadi tantangan tersendiri. Minat belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang yang membuatnya tertarik dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran (Slameto, 2018). Berdasarkan (Harahap, R., et al., 2021) siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu pelajaran cenderung lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam memahami materi serta tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan. Selain itu, minat belajar erat kaitannya dengan motivasi dan keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan, yang sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan di kelas (Ndraha, H. & Harefa, A. R., 2023).

Maka pada praktiknya di dalam kelas, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menjawab tantangan tersebut adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar-mengajar. Model ini dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa melalui suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Penelitian menunjukkan bahwa *Game-Based Learning* (GBL) memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran. Pendekatan ini mampu melatih kemampuan literasi siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir logis (Hendrawan dan Marlina, 2022). Sejalan dengan itu, (Azizatunnisa et al., 2022) menambahkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas belajar karena mendorong keterlibatan aktif siswa dalam suasana kelas yang lebih hidup (Octavia, 2024). Dengan demikian, lingkungan belajar yang diciptakan melalui GBL bersifat interaktif, imersif, dan dinamis.

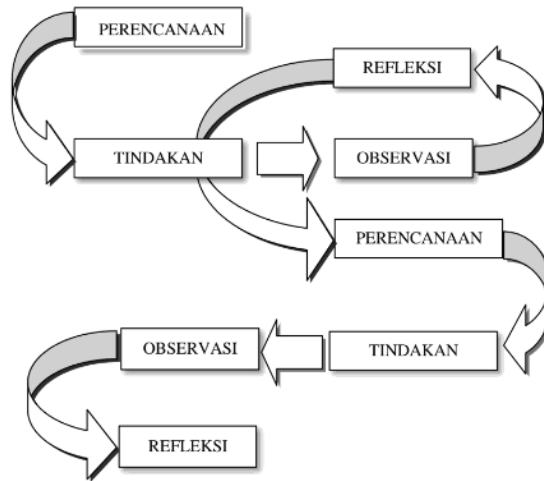
Hal ini tercermin dari pendapat (Ananda et al., 2024) yang menyatakan bahwa elemen tantangan, pencapaian, dan interaksi sosial dalam permainan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Kemudian, untuk memperkuat hal tersebut (Srimuliyani, 2023) menjelaskan bahwa suasana belajar yang dinamis melalui permainan mampu merangsang keterlibatan siswa secara emosional dan sosial. Lebih lanjut, (Einsthendi et al., 2024) dan (Gumelar et al., 2021) menemukan bahwa pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan bermakna terbukti efektif dalam menjaga fokus dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks yang lebih luas, (Rezeki, 2024) menyatakan bahwa GBL memiliki potensi besar untuk mengubah pendekatan pembelajaran konvensional menjadi lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII-A SMPN 36 Surabaya, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka tampak kurang antusias, jarang bertanya, dan tidak menunjukkan minat terhadap materi yang disampaikan. Untuk mengatasi hal ini, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris melalui Pendekatan *Game-Based Learning* pada Siswa Kelas VII-A di SMPN 36 Surabaya." Melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai konteks dan usia mereka, siswa dapat belajar sambil bermain. Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII yang sedang berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang aktif serta cenderung menyukai aktivitas interaktif.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris melalui penerapan *Game-Based Learning* (GBL). Desain penelitian mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing dirancang berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya.



Gambar 1. Desain penelitian model spiral oleh Kemmis dan McTaggart (1992)

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-A SMPN 36 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat dan partisipasi siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan jam pelajaran reguler.

Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dari studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi kelas dan asesmen awal untuk mengidentifikasi permasalahan. Tahap selanjutnya adalah perencanaan tindakan yang mencakup penyusunan modul ajar dan perangkat pembelajaran berbasis gim. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Pada siklus I, digunakan permainan "*Match-Up Cards Polite Expression*", untuk memperkenalkan ekspresi permintaan sopan dalam Bahasa Inggris secara menyenangkan dan kolaboratif. Sedangkan pada siklus II, digunakan kuis interaktif berbasis digital menggunakan *Zep Quiz*, yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa secara langsung dan menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dalam suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Observasi dilakukan secara sistematis selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat sejauh mana keterlibatan dan minat belajar siswa. Setelah tindakan pada setiap siklus, dilakukan refleksi terhadap hasil observasi dan catatan lapangan guna merancang perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan antara lain: (1) lembar observasi keterlibatan siswa, (2) angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan, (3) catatan lapangan, serta (4) dokumentasi berupa foto dan video pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan catatan lapangan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang dianalisis menggunakan persentase untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus. Angket minat belajar disusun berdasarkan skala Likert empat poin, dengan pilihan respon sebagai berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 3 = Setuju (S)
- 4 = Sangat Setuju (SS)

Angket terdiri dari 10 butir pernyataan positif yang mencerminkan dimensi minat belajar seperti ketertarikan terhadap materi, konsistensi belajar, keaktifan dalam kelas, dan rasa senang terhadap pelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian, skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 40 poin, dan skor minimal adalah 10 poin. Angket diberikan kepada siswa secara individual sebelum dan sesudah tindakan pada masing-masing siklus untuk melihat perubahan minat belajar mereka secara kuantitatif.

Dalam pengolahan data angket, hanya data dari siswa yang mengisi angket secara lengkap pada kedua siklus (pre dan post) yang dianalisis untuk perbandingan. Siswa yang tidak hadir pada salah satu siklus atau tidak mengisi angket dengan lengkap tidak dimasukkan dalam analisis komparatif antar siklus, namun tetap dicatat sebagai bagian dari data deskriptif.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan tindakan ditentukan melalui dua indikator utama. Pertama, secara kuantitatif, terjadi peningkatan skor angket minat belajar siswa, dengan minimal 75% siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris. Kedua, secara kualitatif, terlihat perubahan perilaku siswa selama pembelajaran, seperti meningkatnya partisipasi aktif, kepercayaan diri dalam bertanya dan menjawab, serta respons positif terhadap kegiatan berbasis permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 April 2025. Pada siklus ini, peneliti menggunakan permainan "*Match-Up cards polite expression*" sebagai media pembelajaran. Permainan ini dilakukan secara berpasangan, dengan mencari pasangannya agar kartu ekspresi dan situasi menjadi jawaban yang tepat. Tujuannya yaitu mengenalkan ekspresi sopan dalam Bahasa Inggris secara menyenangkan dan kolaboratif.

Hasil angket menunjukkan bahwa dari 30 siswa terdapat 2 siswa yang tidak mengisi angket secara lengkap, sehingga data valid berjumlah 28. Terdapat 24 siswa (85,7%) yang mengalami peningkatan minat belajar, 3 siswa (10,7%) mengalami penurunan, dan 1 siswa (3,6%) menunjukkan skor stabil.

Tabel 1. Kesimpulan hasil siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa
Naik	24 siswa
Turun	3 siswa
Stabil (tetap)	1 siswa
Tidak valid	2 siswa

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan, sebagian besar siswa menunjukkan ekspresi antusias saat mengikuti permainan. Mereka terlihat lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional sebelumnya. Akan tetapi, masih ditemukan beberapa kendala seperti siswa yang bingung terhadap aturan main dan belum terbiasa dengan kegiatan belajar berbasis permainan. Guru mencatat bahwa beberapa siswa membutuhkan pengarahan tambahan agar bisa terlibat lebih optimal.

Refleksi dari pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa menikmati permainan, beberapa masih merasa bingung atau belum cukup tertantang. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk meningkatkan bentuk permainan yang lebih interaktif dan individual melalui kuis digital *Zep Quiz* pada siklus II. Kuis ini bersifat kompetitif dan real-time, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih merata.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025. Media yang digunakan adalah *Zep Quiz*, yaitu kuis online interaktif yang memadukan unsur kecepatan, akurasi, dan visual menarik. Metode ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII yang menyukai teknologi dan permainan digital.

Hasil angket menunjukkan peningkatan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus I. Sebanyak 25 siswa (89,3%) menunjukkan peningkatan, 2 siswa (7,1%) mengalami penurunan, dan 1 siswa (3,6%) stabil. Sama seperti siklus I, terdapat 2 siswa yang absen sehingga tidak mengisi angket. Dengan demikian, dari 30 siswa terdapat 28 data yang valid.

Tabel 2. Kesimpulan hasil siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa
Naik	25 siswa
Turun	2 siswa
Stabil (tetap)	1 siswa
Absen	2 siswa

Observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan dan partisipasi siswa. Sebagian besar siswa sangat antusias menjawab pertanyaan dari *Zep Quiz*, bahkan siswa yang sebelumnya pasif tampak bersemangat mengikuti kuis. Catatan guru menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan fokus, serta membuat siswa merasa tertantang secara positif.

Peningkatan minat belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan GBL yang dikembangkan secara bertahap dan sesuai konteks siswa mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Octavia (2024), yang menyatakan bahwa GBL mampu mendorong motivasi, literasi, serta kemampuan kognitif siswa. Hal ini juga diperkuat oleh Ananda et al. (2024) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar imersif dan dinamis dapat membangkitkan semangat belajar. Pembelajaran berbasis permainan terbukti menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

Tabel 3. Hasil kesimpulan siklus I dan siklus II

Aspek	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
Siswa dengan skor naik	24	25	Meningkat
Siswa dengan skor turun	3	2	Menurun
Stabil	1	1	Tetap
Data tidak valid	2	2	Tetap

Dengan pencapaian 89,3% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar pada siklus II, maka kriteria keberhasilan ($\geq 75\%$) telah tercapai dan terlampaui. Oleh karena itu, tindakan dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Sebagai tindak lanjut, guru disarankan untuk:

- Menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* secara berkala dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- Memadukan permainan digital seperti *Zep Quiz* dengan permainan sederhana lainnya yang bersifat kolaboratif.
- Menyesuaikan bentuk permainan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di kelas, serta memastikan semua siswa memahami aturan kegiatan.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII-A SMPN 36 Surabaya melalui pendekatan *Game-Based Learning* (GBL). Berdasarkan hasil analisis data angket minat belajar, observasi, dan catatan lapangan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan GBL terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pada siklus I, sebanyak 85,7% siswa menunjukkan peningkatan, dan meningkat menjadi 89,3% pada siklus II, melampaui batas minimal keberhasilan tindakan sebesar 75%.

Tindakan yang dilakukan secara bertahap dan reflektif dari penggunaan permainan berbasis kartu (*Match-Up Cards Polite Expression*) hingga kuis digital interaktif (*Zep Quiz*) mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif. Peningkatan minat belajar siswa tampak melalui partisipasi aktif, antusiasme mengikuti kegiatan, serta skor angket yang meningkat secara signifikan.

Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris memberikan beberapa implikasi positif, di antaranya:

- Implikasi terhadap guru: Guru perlu lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang menarik dan kontekstual, serta mempertimbangkan preferensi dan karakteristik siswa masa kini yang cenderung menyukai pendekatan interaktif dan digital.
- Implikasi terhadap siswa: Siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran berbasis permainan. Aktivitas GBL mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa, serta mendorong mereka untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan bermakna.
- Implikasi terhadap sekolah: Sekolah sebagai institusi dapat mempertimbangkan pemanfaatan teknologi dan pendekatan berbasis permainan sebagai bagian dari pengembangan inovasi pembelajaran yang berdampak terhadap kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

- Bagi guru: Disarankan untuk menerapkan pendekatan *Game-Based Learning* secara berkala dalam kegiatan pembelajaran, baik menggunakan permainan digital maupun non-digital, dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran dan kondisi siswa.

- Bagi peneliti selanjutnya: Dapat mengembangkan bentuk permainan yang lebih beragam dan mendalam, serta mengeksplorasi pengaruh GBL terhadap aspek lain seperti keterampilan berbicara, kerja sama tim, atau pemecahan masalah.
- Bagi sekolah: Diharapkan dapat memfasilitasi sarana pendukung seperti akses internet dan perangkat digital, serta memberikan pelatihan atau dukungan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.A.A Whisnubrata, & Johaness Dimara. (2023). English For Life: Menginspirasi Siswa Untuk Mencintai Bahasa Inggris dan Mengaplikasikannya dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(11), 2353–2260.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal orf Educational Research*, 1(1), 1-12.

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23.
- Einsthendi, A. D., Rasyid, M. I. A., & Wicaksono, J. B. (2024). Augmented reality: Impact on student engagement and learning. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(2), 239-250.
- Ganda, M. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Diskusi Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 5 KABUPATEN TEBO. *JIPP (Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi)*, 1(2), 74-81.
- Gumelar, M. R. M., Dwiyantri, G. P., & Hadiapurwa, A. (2021). Efektivitas penggunaan kuis interaktif berbasis video conference terhadap pemahaman materi pada mahasiswa. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 166-177.
- Harahap, R., et al. (2021). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Cendekia*, 2(1), 1-10.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi siswa terhadap penggunaan game edukasi digital pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395-404.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). *The Action Research Planner: Panduan Penelitian Tindakan untuk Guru dan Peneliti Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kusnierek, A. (2015). Developing students' motivation in learning English as a foreign language. In M. Pawlak & E. Waniek-Klimczak (Eds.), *Issues in teaching, learning and testing speaking in a second language* (pp. 19-35). Berlin: Springer.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339.
- Rezeki, S. (2024). Aplikasi game edukasi: Meningkatkan pembelajaran dan minat belajar remaja di GGP Sanggabuana. *Jurnal Silih Asih*, 1(1), 9-16.
- Samikir, & Santi. (2022). Buku sebagai teman belajar yang menyenangkan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP)*, 2(1), 1-7.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srimuliyani, S. (2023). menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.

