

Efektivitas Penggunaan Asesmen Berbasis Game Blooket dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK

Rezy Amanda*, Dessi Susanti

Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, 25171, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: rezy011118@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i9.2025.7

Riwayat artikel

Diajukan: 2 Agustus 2025

Direvisi: 11 Agustus 2025

Diterima: 12 Agustus 2025

Diterbitkan: 14 Agustus 2025

Kata kunci

Asesmen

Game Blooket

Gamifikasi

Motivasi belajar

Prestasi belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan asesmen berbasis *game* Blooket dan kelas yang menggunakan asesmen konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dengan desain *non equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas X jurusan MPLB di SMKN 1 Solok, yaitu kelas eksperimen terdiri dari 33 siswa dan kelas kontrol terdiri dari 35 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan tes soal pilihan ganda. Analisis data yang dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dengan bantuan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan pada prestasi belajar dan motivasi belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan asesmen berbasis *game* Blooket. Dengan demikian, penerapan asesmen berbasis *game* Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SMK.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan yang akan menjadi tiang dalam menjalani kehidupan. Dunia Pendidikan dari zaman ke zaman mengalami perkembangan, yang awalnya menggunakan metode konvensional hingga saat ini seiring dengan perkembangan zaman Pendidikan berkolaborasi dengan perkembangan dunia teknologi (Dwi et al., 2024). Teknologi telah mengubah pendidikan secara signifikan, kemudahan dalam mendapatkan informasi, sumber belajar yang tidak terbatas serta perubahan dalam metode. Pada saat ini berdasarkan penerapan kurikulum merdeka yang telah disahkan oleh menteri pendidikan, yang mana kurikulum ini berfokus dan berpusat pada siswa sedangkan guru hanya dijadikan fasilitator saja. Guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan pembelajaran interaktif seperti penggunaan aplikasi edukasi, simulasi dan permainan dalam pembelajaran (Sindi Septia Hasnida et al., 2023).

Pembelajaran abad 21 juga menuntut pendekatan yang inovatif, kolaboratif dan menyenangkan. Hal ini diimplementasikan pada kurikulum merdeka saat ini, di mana guru juga harus memiliki kreativitas dalam strategi pembelajaran dan metode yang digunakan dalam belajar hendaknya dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik (Wulandari & Nisrina, 2020). Dalam *webinar* dan pelatihan yang dilaksanakan oleh Kementerian 2 Pendidikan dan Kebudayaan juga banyak menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini juga dikarenakan kurikulum Merdeka juga bertujuan untuk mengembangkan karakter profil pelajar Pancasila serta dengan adanya lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis pada (Kusumasari, Sumarno, & Dwijayanti, 2024). Oleh karena itu dengan adanya penerapan kurikulum Merdeka ini menjadi tantangan yang besar bagi seorang guru.

Tantangan terbesar lainnya dalam era Pendidikan saat ini adalah dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar menjadi salah satu tantangan besar dalam proses pembelajaran. Di Indonesia motivasi belajar masih menjadi salah satu masalah dalam dunia Pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Nur et al. (2024) yang menunjukkan bahwa di SMKN 1 Kalikajar guru belum menerapkan model pembelajaran yang interaktif, menarik dan inovatif sehingga berdampak terhadap peserta didik yang kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Tidak hanya di kepulauan Jawa tetapi pulau Sumatra motivasi belajar juga menjadi salah satu permasalahan yang harus ditindak lanjuti oleh guru. Penelitian Siregar dan Lisnawati (2025) menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa di SMK PAB 1 Helvetia, Medan sebenarnya sudah ada, namun kebanyakan motivasi yang dilakukan ialah memecahkan masalah dan mengambil Keputusan, sedangkan interaksi antar

siswa sangat dibutuhkan menggunakan pola pembelajaran yang diharapkan dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat menjaga kestabilan dalam proses pembelajaran. Selain itu di Sumatera barat pada SMKN 1 Koto XI Tarusan, berdasarkan penelitian Yanti (2024) menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik di sekolah tersebut rendah dikarenakan guru masih menggunakan metode yang kurang bervariasi dan siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran

Permasalahan motivasi belajar dan prestasi belajar juga peneliti temukan selama melakukan kegiatan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMKN 1 Solok. Berdasarkan observasi langsung yang peneliti lakukan banyak peserta didik yang bosan dan terkadang sampai tertidur selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Uno (2017) motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar serta adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru mata Pelajaran Dasar Program Keahlian MPLB SMK tempat penelitian pada 24 April 2025 yang menyatakan bahwa rata-rata peserta didik yang mengumpulkan tugas tepat waktu dan datang ke sekolah tepat waktu hanya berkisar 13-14 orang saja, artinya lebih dari 60% siswa tidak datang ke sekolah tepat waktu dan tidak mengumpulkan tugas secara tepat waktu. Dilihat dari hasil wawancara tersebut yang berdasarkan indikator motivasi belajar yaitu adanya Hasrat dan keinginan berhasil serta adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar tidak terlihat pada peserta didik.

Tidak hanya motivasi belajar, namun juga prestasi belajar di sekolah tersebut terjadi penurunan. Menurut Petty dalam syah (Uyun & Warsah, 2021) prestasi belajar memiliki tiga indikator yaitu ranah cipta (kognitif), ranah rasa (afektif) dan ranah karsa (psikomotorik), yang mana indikator tersebut meliputi tentang ingatan, pemahaman siswa dan kefasihan dalam penguasaan materi. Sedangkan hal yang ditemukan di lapangan oleh peneliti berdasarkan buku penilaian guru mata Pelajaran, tidak adanya peningkatan nilai ulangan harian pertama dan ulangan harian kedua, pada ulangan harian pertama sebanyak 52% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan pada ulangan harian kedua justru semakin tinggi siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu sekitar 83%. Tidak hanya ulangan harian tetapi pada penilaian sumatif yang dilakukan pada mata Pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) kelas X SMK juga didapati sekitar 21 orang peserta didik mengalami ketidaktuntasan.

Salah satu Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dan ialah dengan pemanfaatan penggunaan media digital dalam pembelajaran bisa menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi ataupun ketertarikan belajar terhadap siswa. Banyak kreativitas dalam pembelajaran yang menggunakan media digital, salah satunya pendekatan inovatif yang banyak dikembangkan adalah gamifikasi. Gamifikasi atau adaptasi *game* dalam pembelajaran merupakan pendekatan di mana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi dan hasil pembelajaran peserta didik (Zhang, 2022).

Blooket memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, yang terbukti mampu mendorong keterlibatan lebih tinggi dibandingkan metode evaluasi konvensional. Dalam permainan ini melibatkan elemen gambar, audio, kecepatan serta penglihatan, hal ini sejalan dengan yang dikatakan Mayer dalam Siregar, B.H et al (2022) bahwa otak manusia memiliki dua saluran dalam memproses informasi yaitu berdasarkan visual (penglihatan) dan yang kedua yaitu audio (pendengaran). Yang mana kedua saluran tersebut bisa didapatkan melalui media Blooket yang bisa dijadikan sebagai salah satu permainan digital yang bisa dilakukan dalam asesmen sehingga asesmen lebih menarik bagi peserta didik. Dibandingkan dengan platform pembelajaran berbasis *game* seperti Kahoot dan Quizizz, Blooket belum banyak digunakan oleh guru dan juga Blooket masih jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran khususnya asesmen. Melihat masih minimnya pemanfaatan Blooket dalam asesmen.

Banyak penelitian yang menggunakan media *game* dalam pembelajaran seperti media Kahoot, Quizizz dan lain sebagainya, namun belum banyak penelitian yang membahas media Blooket khususnya dalam pengerjaan asesmen. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar dan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan asesmen berbasis *game* Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan asesmen berbasis *game* Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional pada siswa fase E SMK.

2. Metode

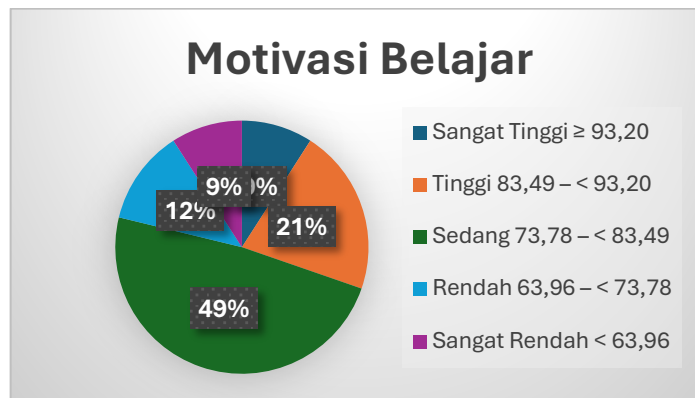
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMKN. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas X jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) yaitu kelas X MP 1 sebagai kelas eksperimen dan X MP 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik

non probability yaitu *purposive sampling*. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan berupa asesmen berbasis *game* menggunakan platform Blooket, sedangkan kelas kontrol menggunakan asesmen konvensional.

Penelitian ini menggunakan instrumen angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator Yulnani (2022) serta menggunakan skala Likert. Instrumen lainnya dalam penelitian ini menggunakan soal tes pilihan ganda untuk mengukur prestasi belajar siswa yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu sebelum dilakukan pengambilan data, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengukur validitas dan reliabilitas angket motivasi belajar dan soal pilihan ganda. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, uji normalitas menggunakan Shapiro wilk dikarenakan satu kelas hanya berisi 30-35 siswa, uji homogenitas menggunakan Levene's test dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

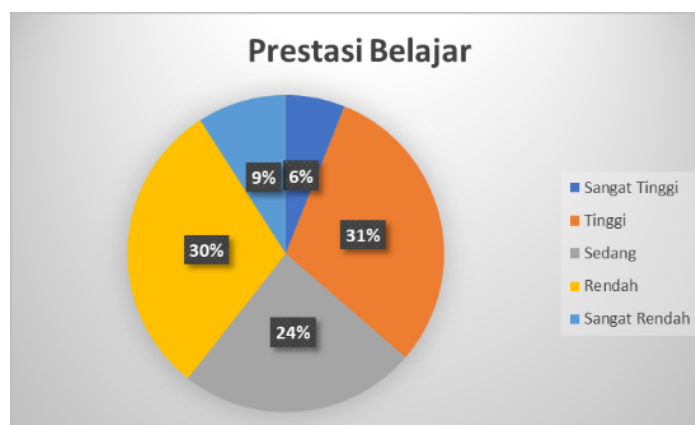
3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 33 orang peserta didik dan kelas kontrol 35 orang peserta didik. Hipotesis dalam penelitian ini ialah H1 apakah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan asesmen berbasis *game* Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional. H2 apakah terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan asesmen berbasis *game* Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional. Untuk melihat kemampuan peserta didik, peneliti mengelompokkan peserta didik dalam beberapa kategori yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Data Awal Motivasi Belajar

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat rata-rata skor yang didapatkan setelah diberikan angket awal untuk melihat tingkat motivasi belajar yaitu siswa yang mendapatkan skor rata-rata 74-83 sebanyak 16 orang siswa (49%) dikategorikan sedang, skor rata-rata 64-73 sebanyak 4 orang siswa (12%) dikategorikan rendah dan skor di bawah 63 dikategorikan sangat rendah, sebanyak 3 orang siswa (9%). Artinya total keseluruhan siswa pada kategori sangat rendah, rendah dan sedang sebanyak 23 orang siswa (70%) memiliki kategori sedang ke bawah. Sedangkan siswa yang mendapatkan kategori tinggi hanya sebanyak 10 orang siswa (30%). Berdasarkan data tersebut motivasi belajar siswa SMK masih dikategorikan bermasalah. Tidak hanya motivasi belajar, prestasi belajar juga dikategorikan bermasalah, untuk lebih lengkapnya silakan perhatikan gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Data Awal Prestasi Belajar

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa dalam kategori sedang sebanyak 24%, kategori rendah 30% dan kategori sangat rendah 9%. Artinya sebanyak 21 orang siswa (63%) memiliki skor rata-rata sedang ke bawah. Hal ini berbanding terbalik dengan kategori tinggi hanya sebanyak 12 orang siswa (37%). Dari hal tersebut diketahui bahwa prestasi belajar siswa SMK masih bermasalah.

Setelah data awal didapatkan, maka penelitian ini dilanjutkan dengan pelaksanaan perlakuan di kelas eksperimen dan di kelas kontrol tanpa perlakuan. Dari data tersebut kemudian diolah menggunakan SPSS.

3.1. Uji Prasyarat

3.1.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan Shapiro wilk untuk *pretest* dan *posttest* di masing-masing kelas, untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

| | Kelas | Statistik | Std. Dev | Sig. (2-tailed) |
|-----------------|------------|-----------|----------|-----------------|
| <i>Pretest</i> | Eksperimen | 0,940 | 33 | 0,068 |
| | Kontrol | 0,985 | 35 | 0,904 |
| <i>Posttest</i> | Eksperimen | 0,954 | 33 | 0,168 |
| | Kontrol | 0,948 | 35 | 0,098 |

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai sig. di kedua kelas di saat *pretest* sebesar 0,068 di kelas eksperimen dan 0,904 di kelas kontrol, hal ini dapat dikatakan data dianggap berdistribusi normal dikarenakan nilai p-value > 0,05, begitu juga dengan hasil *posttest* yang menunjukkan p-value > 0,05. Artinya bahwa data, baik angket motivasi maupun nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi di atas 0,05 sehingga dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal.

3.1.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's test untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan untuk nilai *pretest* atau awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta angket awal motivasi belajar kedua kelas.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar

| | | Levene Statistic | Df1 | Df2 | Sig. |
|------------------|------------------------|------------------|-----|-----|-------|
| Prestasi Belajar | <i>Based on mean</i> | 1,800 | 1 | 66 | 0,184 |
| Motivasi Belajar | | 0,559 | 1 | 66 | 0,460 |
| Prestasi Belajar | <i>Based on median</i> | 0,806 | 1 | 66 | 0,373 |
| Motivasi Belajar | | 0,553 | 1 | 66 | 0,460 |

Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat nilai signifikannya 0,184 yang berarti nilai p-value > 0,05. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan di kedua kelas bersifat homogen dan memiliki varians atau Tingkat prestasi belajar yang setara. Sedangkan untuk hasil uji homogenitas motivasi belajar nilai signifikansinya berada pada angka 0,457 yang dimana p-value > 0,05. hal ini berarti data di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

3.1.3. Uji Hipotesis

3.1.3.1. Uji Independent Sample t Test

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat atau tidak perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media Blooket dengan asesmen dan kelas kontrol yang tetap menggunakan asesmen tulis atau konvensional. Hasil uji t disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| | Bagian | N | t | df | Sig. (2-tailed) |
|-----------------------|-----------------|----|--------|----|-----------------|
| Prestasi Belajar | <i>Pretest</i> | 33 | -1,723 | 66 | 0,039 |
| | <i>Posttest</i> | 35 | -4,727 | 66 | 0,000 |
| Motivasi Belajar | Awal | 68 | 1,147 | 66 | 0,255 |
| | Akhir | 68 | 3,994 | 66 | 0,000 |
| Gain prestasi belajar | | 68 | 2,786 | 66 | 0,007 |
| Gain motivasi belajar | | 68 | 3,509 | 66 | 0,001 |

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.090 dengan nilai $t = -1,723$ dan derajat kebebasan (df) sebesar 66. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal (pretes) siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Sedangkan pada bagian posttest terdapat nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini berarti penerapan Blooket efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK).

Sedangkan pada uji t dua sampel independen dilakukan terdapat data angket motivasi belajar sebelum perlakuan diberikan, yang mana untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan Tingkat motivasi awal antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,255 dan nilai $t = 1,147$ dengan $df = 66$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal motivasi belajar di kelas eksperimen ataupun kelas kontrol, dengan kata lain kedua kelas memiliki kemampuan yang setara atau. Sedangkan pada angket akhir hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 dan nilai $t = 3,994$ dengan $df = 66$, yang di mana nilai signifikan $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Dilihat pada kolom gain motivasi belajar dengan nilai sig.(2-tailed) 0,007 dan nilai $t=2,786$ dan gain nilai prestasi belajar, dengan nilai sig. (2-tailed) 0,001 dan nilai $t=3,509$ yang artinya kedua gain skor $< 0,05$. Artinya terdapat perbedaan pada gain motivasi belajar dan gain prestasi belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* Blooket memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar. Dengan kata lain *game* Blooket memiliki efektivitas dalam peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa SMK N 1 Solok.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan asesmen berbasis *game* Blooket memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dan motivasi belajar peserta didik. Kelas eksperimen menunjukkan hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta peningkatan prestasi belajar yang lebih baik. Hal ini mendukung teori motivasi belajar oleh James Paul Gee yang menyatakan bahwa *game* edukatif berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif karena menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga motivasi belajar juga meningkat, serta *game* edukatif juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, berpikir kritis dan mengembangkan strategi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dalam permainan, hal ini mendorong siswa untuk belajar sehingga prestasi belajar siswa meningkat (Monifah, Supriyatman, & Rahmani, 2024).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Zhang (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *game* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Selain itu penelitian ini juga sejalan dengan Chen (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan akan mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar. Christianto et al., (2024) juga menyatakan hal yang serupa bahwa penerapan metode kasus dengan media Blooket terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa mata Pelajaran radiokimia menunjukkan hasil yang dilakukan.

4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar dan motivasi belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan asesmen berbasis *game* Blooket dan kelas kontrol menggunakan asesmen konvensional. Dari hasil tersebut juga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan peningkatan motivasi dan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya penggunaan *game* Blooket sebagai asesmen memiliki efektivitas dalam peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. Dengan adanya *game* Blooket ini pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna sehingga siswa merasa senang dalam berdiskusi dan berpartisipasi langsung dalam penggunaan *game*. Dengan demikian, media Blooket terbukti efektif sebagai alat evaluasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik di Tingkat SMK.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Kumpulan data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini, juga kepada sekolah tempat penelitian dan semua responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Chen, Y. C. (2017). Empirical study on the effect of digital game-based instruction on students' learning motivation and achievement. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3177-3187. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00711a>
- Amrullah, J. D. R., Prasetya, F. B., Rahma, A. S., Setyorini, A. D., Salsabila, A. N., & Nuraisyah, V. (2024). Efektivitas peran kurikulum merdeka terhadap tantangan revolusi industri 4.0 bagi generasi alpha. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1313-1328.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2023). Transformasi pendidikan di era digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110-116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Kusumasari, E. D., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2024). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada Kurikulum Merdeka. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3, 22-29. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1399>
- Nur, M. D., Sapti, M., & Puji, N. (2024). Eksperimentasi model pembelajaran ALBICI (Active Learning Based Interactive Conceptual). *Jurnal Pendidikan Integratif*, 5(3), 89-100.
- Siregar, D. A. (2025). Penerapan model project based learning (PjBL) dengan media animasi untuk meningkatkan motivasi siswa SMK PAB 1 Helvetia. *[Nama jurnal tidak tersedia]*.
- Monifah, P. Supriyatman, & Rahmani, I. (2024). Penggunaan game edukatif untuk meningkatkan kreativitas dan kerja sama siswa kelas IV SD Inpres 1 Talise. *Jurnal Pendidikan Berkelanjutan*, 5(4), 55-71. Retrieved from <https://ejournals.com/ojs/index.php/jpb/article/view/698>
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uyun, M., & Warsah, I. (2021). *Psikologi pendidikan*. Deepublish.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan kreativitas dan inovatif guru dalam mengajar di kelas terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345-354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Yanti, N. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva pada pelajaran PAI di SMKN 1 Koto XI Tarusan. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 2(4), 749-753.
- Yulyani, R. D. (2022). Pengaruh motivasi belajar, minat belajar, dan manajemen waktu terhadap prestasi belajar siswa pada masa pembelajaran tatap muka terbatas. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 943-952. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3375>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Meta-analysis on investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning. *Education Research International*, 2022, 1-19. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>