

GAMIFICATION LEARNING MENGGUNAKAN CLASSCRAFT PADA GOOGLE CLASSROOM UNTUK OPTIMALISASI MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP

Indri Lestari*, Khotimah, Yenti

Universitas Serang Raya, Jl. Raya Drangong Serang No. Km. 05, Serang, 42162, Indonesia

*Email korespondensi: indri.unsera@gmail.com

ABSTRAK

Menurunya keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar siswa. Salah satu cara untuk mengatasi kondisi ini dengan menerapkan pembelajaran gamifikasi. Tujuan riset ini adalah untuk menentukan kelayakan pembelajaran gamifikasi dengan *Classcraft* di *Google Classroom* dan untuk menentukan reaksi siswa mengenai motivasi belajar mereka terhadap pembelajaran gamifikasi dengan *Classcraft* di *Google Classroom*. Metode yang dipakai yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikenalkan oleh Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sukmadinata. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kota Serang, dengan partisipasi terbatas sebanyak 5 siswa untuk tahap awal, dan dilanjutkan dengan penelitian lapangan yang melibatkan 15 siswa. Alat untuk mengumpulkan informasi dalam riset ini adalah dengan memakai kuesioner. Keluaran riset menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran gamifikasi menggunakan *Classcraft* pada *Google Classroom* untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa memperoleh peringkat kelayakan sebesar 93,75% dalam kelompok “Sangat Baik” dari uji ahli materi dan 92,50% dalam kelompok “Sangat Baik” dari uji ahli media. 2) Respon siswa terhadap “Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan *Classcraft* pada *Google Classroom* untuk Mengoptimalkan Motivasi Belajar Siswa” pada uji coba terbatas sebesar 81,77% dan memperoleh peringkat “Sangat Baik”. Pada uji praktik memperoleh peringkat “Sangat Baik” sebesar 81,36%.

Kata kunci: *gamification learning, classcraft, google classroom, motivasi belajar matematika.*

ABSTRACT

The decline in direct student involvement in the learning process can lead to a decline in student motivation. One way to address this situation is by implementing gamified learning. The aim of this research is to determine the feasibility of gamified learning using *Classcraft* in *Google Classroom* and to assess students' reactions regarding their motivation to learn through gamified learning with *Classcraft* in *Google Classroom*. The method used is Research and Development (R&D), introduced by Borg and Gall and modified by Sukmadinata. This study involves eighth-grade students at SMP Negeri 3 Kota Serang, with limited participation of 5 students for the initial phase, followed by a field study involving 15 students. The data collection instrument used in this research is a questionnaire. The results of the study show that: 1) The gamified learning media using *Classcraft* on *Google Classroom* to optimize students' learning motivation received a feasibility rating of 93.75% in the "Very Good" category from the material expert test and 92.50% in the "Very Good" category from the media expert test. 2) Students' responses to "Gamified Learning Using *Classcraft* on *Google Classroom* to Optimize Students' Learning Motivation" in the limited trial reached 81.77%, earning a "Very Good" rating. In the practical test, it received a "Very Good" rating of 81.36%.

Keywords: *gamification learning, classcraft, google classroom, mathematic learning motivation.*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pendidikan menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan serta meningkatkan motivasi dalam belajar siswa. Motivasi belajar menurut Harahap et al., (2021) adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk belajar guna tujuan yang diinginkan tercapai. Motivasi ini bisa muncul dari dalam diri individu siswa itu sendiri atau pengaruh dari luar, misalnya melalui pengaruh guru, lingkungan, atau orang tua. Motivasi belajar digambarkan sebagai "dorongan internal dalam diri siswa yang memotivasi mereka untuk ikut serta dalam tahapan pendidikan secara berkelanjutan, memastikan aktivitas belajar tetap berlangsung secara konsisten." Motivasi ini ditandai dengan ketekunan, kerja keras, dan ketahanan terhadap kebosanan yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Tumanggor et al., 2022). Penurunan interaksi langsung dan keterlibatan aktif sering kali menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa. Untuk mengatasi hal ini, penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran telah menjadi pendekatan inovatif yang banyak diteliti dan diterapkan. Penelitian Pahlevi & Mulyati (2025) mendapatkan bahwa tiap bagian ada efek terhadap motivasi belajar siswa, dengan *leaderboard* mengindikasikan efek yang paling besar. Motivasi membuat siswa lebih giat dalam belajar. Proses belajar siswa harus ditandai dengan tingginya motivasi untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Marta Eka Chandra (Saputra, 2022) dalam penelitiannya telah terbukti bahwa salah satu sebab yang memicu hasil belajar yang baik dilihat dari motivasi yang tinggi.

Cara dalam memperbaiki motivasi belajar siswa yang rendah yakni dengan menerapkan unsur desain dari permainan ke dalam bentuk sistem edukasi digital (atau sering disebut dengan gamifikasi). Gamifikasi dikenalkan oleh Nick Pelling pertama kali di tahun 2002 dalam presentasinya di konferensi "*Technology, Entertainment, Design*" (Sari, 2020). Gamifikasi merupakan penerapan bagian-bagian permainan dalam konteks di luar permainan, termasuk dalam pendidikan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen-elemen seperti tujuan, simbol, tantangan, tingkatan, respon, identitas digital, dan papan skor, semuanya berperan penting dalam membentuk pengalaman interaktif telah terbukti berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar para siswa. Gamifikasi adalah metode yang saat ini pelan tapi pasti mulai dipertimbangkan pengembangannya dalam konteks sistem manajemen pembelajaran elektronik (LMS). Namun, hakikat gamifikasi dalam pembelajaran masih belum banyak dipahami oleh banyak pemangku kepentingan (Ariani, 2020). Menurut Badryatusyahryah et al., (2022) gamifikasi sanggup membangun suasana yang bersaing agar mengoptimalkan mutu output

pembelajaran peserta didik. Gamifikasi juga dapat membangkitkan motivasi belajar matematika (Irnawati et al., 2024).

Salah satu *platform* yang memfasilitasi penerapan gamifikasi dalam pendidikan adalah *Classcraft*, yang menggabungkan unsur permainan seperti poin pengalaman (XP), hadiah, dan tantangan ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran. *Platform* ini memungkinkan guru untuk merancang aturan, penghargaan, dan hukuman sesuai dengan mekanisme permainan, yang mendorong perubahan perilaku positif dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Sipone et al., 2023). Menurut Zhang et al., (2021) penggunaan *Classcraft* dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan dapatnya meningkatkan motivasi belajar. Hal ini juga selaras dengan penelitian (Parody et al., 2022) ditemukan bahwa integrasi *Classcraft* meningkatkan motivasi siswa dan kinerja akademik mereka, serta memperluas keterampilan global seperti berpikir kritis dan kerja sama. Hasil penelitian Susilo et al. (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar atau sebesar 56% tertarik menggunakan Aplikasi *Classcraft* dalam pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi. Gamifikasi yang diterapkan melalui *Classcraft* dapat memperbaiki motivasi belajar siswa dengan menggunakan bagian-bagian seperti poin, level, dan hadiah yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran melalui *platform* digital (Saputra, 2022). Serupa dengan itu menurut Amalia (2021) penggunaan *Classcraft* sebagai media pembelajaran mampu membentuk kedisiplinan siswa dan meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi yang menyenangkan dan interaktif.

Integrasi *Classcraft* dengan *platform* pembelajaran melalui *platform* digital seperti *Google Classroom* berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Sejalan dengan itu menurut Jayanti et al. (2024) menyatakan "*Classcraft gamifies routine classroom tasks, making lessons more interactive and enjoyable. This motivates students to participate actively in the learning experience*". Hakim dalam Lestari et al., (2022) menyebutkan bahwa *Google Classroom* merupakan *platform* berbasis web yang disiapkan oleh Google sebagai metode pembelajaran daring. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mahmubi & Homaidi (2025), penerapan gamifikasi terbukti mampu mendorong keaktifan siswa, menghadirkan nuansa kompetisi yang progresif, dan menyediakan respon langsung yang mendampingi proses pembelajaran. Walaupun implementasinya menghadapi beberapa kendala, seperti kesenjangan akses teknologi dan kebutuhan penyesuaian kurikulum, penelitian tersebut merekomendasikan langkah-langkah solusi, termasuk pelatihan bagi guru dan melibatkan siswa dalam proses perancangan gamifikasi. Sementara menurut Khoiruddin & Iskandar (2024) implementasi gamifikasi dalam pembelajaran efektif meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan elemen *game* pada media gamifikasi menyediakan sejumlah soal yang menantang yang dilengkapi dengan fitur penghargaan dan sanksi yang dapat membuat siswa merasa senang dan belajar secara optimal untuk mendapatkan poin tertinggi.

Dengan demikian, tujuan riset ini untuk menggali bagaimana implementasi gamifikasi dalam pembelajaran melalui penggunaan *Classcraft* yang terintegrasi dengan *Google Classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP di Kota Serang. Riset ini ditargetkan mampu menyumbangkan perspektif baru mengenai kinerja gamifikasi dalam pembelajaran online serta menjadi acuan bagi para pendidik dalam merancang strategi pengajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi para siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikenalkan oleh Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sukmadinata. Berdasarkan pendapat Sukmadinata R&D merupakan sebuah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk merancang produk baru atau menjalankan terobosan baru terhadap produk yang telah ada (Prabandari & Kristin, 2021). Penelitian ini berlandaskan pada pendekatan model penelitian pengembangan yang diperkenalkan oleh Borg dan Gall, kemudian diadaptasi oleh Sukmadinata (Prabandari & Kristin, 2021) yang meliputi tiga tahap,, antara lain: 1) Studi Pendahuluan terdiri dari studi Pustaka dan survey lapangan; 2) Pengembangan Produk terdiri dari analisis tujuan, analisis kemampuan, prosedur pengembangan desain, validasi ahli; 3) Uji Produk terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba di lapangan.

Riset ini melibatkan siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Kota Serang sebagai sampel penelitian. Pada fase percobaan terbatas, sebanyak 5 siswa dari kelas VIII dipilih sebagai sampel. Sementara itu, untuk uji coba lapangan, sampel diperluas menjadi 15 siswa dari kelas yang sama. Pengambilan hasil dalam riset pengembangan ini dilaksanakan dengan menggunakan lembar validasi yang telah melalui pengujian oleh para ahli guna menilai kelayakan penerapan *Gamification Learning* pada *Google Classroom* yang ditingkatkan agar bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan pengujian terbatas dan uji coba di lapangan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada siswa. Kuesioner tersebut bertujuan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* yang dipadukan dengan *Classcraft*, serta mengevaluasi dampaknya terhadap optimalisasi motivasi belajar siswa.

Prosedur evaluasi data dalam riset ini meliputi evaluasi data kuantitatif dan kualitatif. Data yang diterima dari masukan, perbaikan, dan output pengamatan peneliti selama uji coba dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, lalu disusun sebagai rekomendasi untuk perbaikan produk yang tengah dikembangkan. Sementara itu, data yang berbentuk skor dari kuesioner penilaian oleh validator dan tanggapan siswa diolah dengan analisis deskriptif kuantitatif.

Indikator sukses dalam riset ini adalah produk yang dihasilkan, yaitu *Gamification Learning* menggunakan *Classcraft* pada *Google Classroom* terselesaikan dengan tingkat kelayakan pada kategori layak dengan persentase validitas kelayakan lebih dari 62,75%, respon persentase kelayakan lebih dari 51% dengan kategori cukup berdasarkan tabel kelayakan menurut Sugiyono (Murtalib et al., 2022). serta adanya optimalisasi motivasi belajar siswa pada uji coba di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini mengembangkan produk perangkat pembelajaran yang berbasis *Gamification Learning* yang layak untuk diterapkan sebagai perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran ini dikembangkan untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Produk ini berbentuk *website* yang diberikan kepada siswa dan dapat digunakan untuk belajar mandiri.

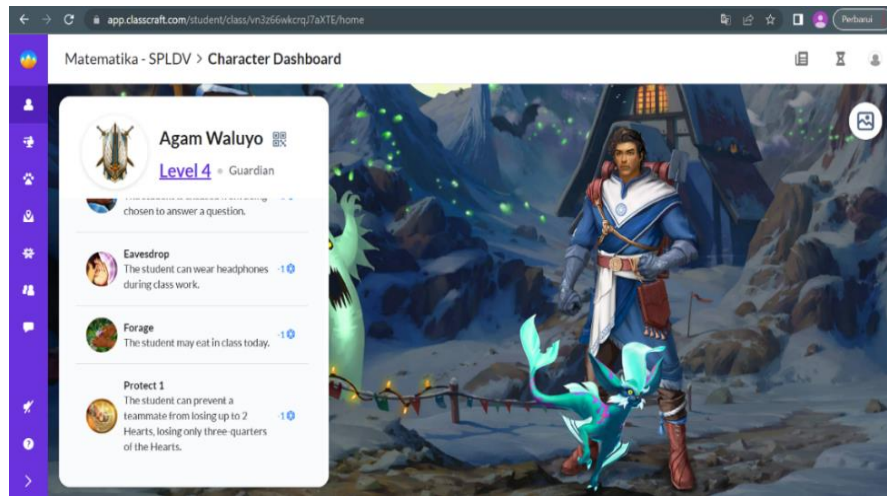
1. Penyusunan Draf Awal Produk

Produk ini berbentuk *website* yang dapat digunakan melalui *browser* di *smartphone* maupun komputer. Penjelasan materi dalam media pembelajaran tersebut berbentuk video pembelajaran yang dijelaskan secara lisan dengan bantuan *Microsoft PowerPoint* untuk tampilannya dan sudah diunggah di *Youtube*. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) mencakup lima topik utama, yaitu konsep dasar SPLDV, penyelesaian dengan cara grafik, eliminasi, substitusi, dan campuran. Setiap cara memiliki pendekatan berbeda dalam menemukan solusi dari dua persamaan linear dengan dua variabel, baik secara visual melalui grafik, manipulasi aljabar dengan menghilangkan variabel tertentu, menggantikan satu variabel ke dalam persamaan lainnya, maupun menggabungkan beberapa metode untuk hasil yang lebih efisien.

2. Pembuatan Produk

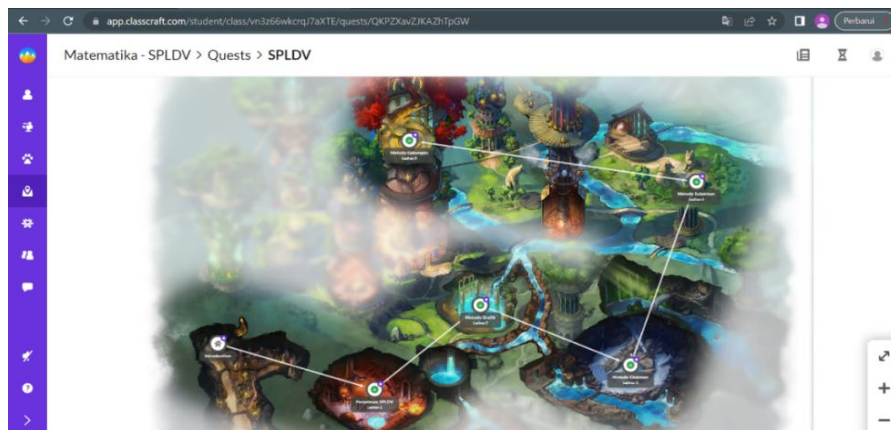
Setelah langkah-langkah sebelumnya, media pembelajaran yang akan dikembangkan akan disesuaikan dengan konsep yang telah dirancang dalam proses penyusunannya. Siswa dapat memilih karakter dan wajah hero-nya sendiri saat awal *log in*

Classcraft. Untuk pilihan karakternya ada tiga yaitu *Guardian*, *Healer*, dan *Mage*. Setiap karakter memiliki XP (*Experience Point*) dan HP (*Heart Point*) yang berbeda, dan juga memiliki kekuatannya masing-masing.



Gambar 1. Tampilan *Character Dashboard* di *Classcraft*

Dibagian *character dashboard* siswa dapat mengubah *background* sesuai keinginannya dengan cara mengklik ikon gambar yang ada di atas kanan. Dibagian *Point* di bawah nama siswa, siswa dapat melihat seberapa banyak XP. Pada bagian *Quests* ini siswa harus menyelesaikan setiap misi yang terdapat di dalam *quests* untuk mendapatkan 1000 XP agar naik level dan mendapatkan GP. (*Experience Point*), GP (*Gold Pieces*), *Crystals*, dan HP (*Heart Point*) yang mereka miliki.



Gambar 2. Tampilan Awal *Quest* di *Classcraft*

3. Uji Ahli

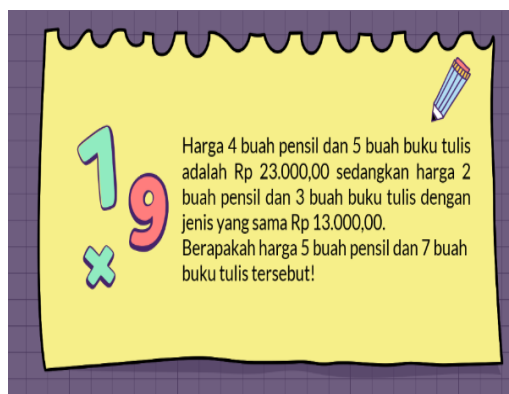
Validator pertama, yaitu validator materi, memperoleh skor sebesar 93,75%, yang masuk dalam kelompok sangat layak digunakan. Sementara itu, validator kedua, yang menilai media, memberikan skor kualitas total sebesar 92,50%, dengan kelompok sangat

layak digunakan, namun terdapat beberapa rekomendasi revisi, antara lain penampilan soal latihan di Quests yang perlu diperindah tampilannya.

Latihan 3

1. Harga 4 buah pensil dan 5 buku tulis adalah Rp 23.000,00 sedangkan harga 2 pensil dan 3 buku tulis dengan jenis yang sama Rp 13.000,00. Berapakah harga 5 pensil dan 7 buku tulis tersebut!

Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 3. Hasil Revisi Tampilan pada Soal Latihan

4. Uji Produk

Uji coba terbatas ini dilaksanakan dalam skala kecil secara langsung di laboratorium komputer, yang melibatkan 5 siswa dari kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Serang. Dalam kegiatan uji coba ini, para siswa diberikan angket untuk mengukur respons mereka terhadap penggunaan *Gamification Learning* dengan *Classcraft* melalui *Google Classroom* dalam rangka meningkatkan motivasi belajar. Instrumen penilai yang diaplikasikan dalam riset ini adalah skala Likert. Hasil yang diperoleh adalah sebagaimana berikut:

Tabel 1. Hasil Respon Siswa pada Percobaan Terbatas

No.	Indikator Penilaian	Skor Total	Skor Maksimal	Rata-rata Skor	Persentase Skor	Kriteria
1	Ambisi untuk berhasil	78	100	3,12	78,00%	Sangat Baik
2	Semangat dan kebutuhan dalam belajar	60	80	3	75,00%	Cukup Baik
3	Impian dan cita-cita masa depan	33	40	3,3	82,50%	Sangat Baik
4	Aktivitas yang menarik dalam proses belajar	56	60	3,73	93,33%	Sangat Baik
5	Lingkungan belajar yang kondusif	32	40	3,2	80,00%	Sangat Baik
Keseluruhan		259	320	3,27	81,77%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap penerapan *gamification learning* menggunakan *Classcraft* pada *platform Google Classroom*, diperoleh rata-rata persentase skor sebesar 81,77% yang masuk ke dalam kelompok dengan predikat Sangat Baik. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berlandaskan gamifikasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tanggapan tertinggi terlihat pada indikator “aktivitas yang menarik dalam belajar” dengan persentase 93,33%, menandakan bahwa siswa merasa sangat antusias dan tertarik dengan aktivitas pembelajaran yang didesain menyerupai permainan. Selain itu, elemen-elemen seperti harapan dan aspirasi di masa depan, suasana belajar yang mendukung, serta motivasi untuk mencapai kesuksesan juga mendapatkan penilaian tinggi dalam kategori Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa gamifikasi berperan dalam mendukung aspek afektif dan sosial dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, indikator “semangat dan kebutuhan dalam belajar” memperoleh nilai 75% dengan kategori Cukup Baik, yang menunjukkan masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam mendorong motivasi intrinsik siswa secara lebih mendalam. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Classcraft* dalam *Google Classroom* secara signifikan mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Uji coba lapangan ini dilakukan secara langsung di lab komputer yang terdiri dari 15 orang siswa SMP Negeri 3 Kota Serang kelas VIII. Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap data respon siswa setelah penerapan metode pembelajaran *Gamification* menggunakan *Classcraft* pada *Google Classroom* untuk Optimalisasi Motivasi Belajar Siswa ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan

No.	Indikator Penilaian	Skor Total	Skor Maksimal	Rata-rata Skor	Persentase Skor	Kriteria
1	Ambisi untuk berhasil	242	300	3,23	80,67%	Sangat Baik
2	Semangat dan kebutuhan dalam belajar	190	240	3,17	79,17%	Sangat Baik
3	Impian dan cita-cita masa depan	86	120	2,87	71,67%	Cukup Baik
4	Aktivitas yang menarik dalam proses pembelajaran.	161	180	3,58	89,44%	Sangat Baik
5	Lingkungan belajar yang kondusif	103	120	3,43	85,83%	Sangat Baik
	Keseluruhan	782	960	3,25	81,36%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji lapangan yang melibatkan penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Classcraft* dalam *Google Classroom*, dicapai nilai rata-rata presentase skor sebesar 81,36%, yang masuk ke dalam kelompok Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa cara belajar ini secara keseluruhan berhasil meningkatkan kualitas motivasi belajar siswa.

Indikator dengan skor tertinggi adalah "Aktivitas yang menarik dalam belajar" dengan persentase 89,44%, yang mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi berhasil merancang lingkungan belajar yang menyenangkan, ambisius, dan interaktif. Disamping itu, aspek lingkungan belajar yang mendukung (85,83%) dan ambisi untuk berhasil (80,67%) juga memperoleh penilaian sangat baik, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi antar siswa. Namun, indikator "Impian dan cita-cita masa depan" mendapatkan nilai 71,67%, yang dikategorikan Cukup Baik. Ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan gamifikasi efektif dalam menarik perhatian secara teknis dan emosional, pengaitannya dengan motivasi jangka panjang atau tujuan masa depan siswa masih perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Classcraft* ternyata metode ini terbukti ampuh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam hal keterlibatan, minat, dan kenyamanan selama pembelajaran daring.

5. Draf Akhir Produk

Produk ini berbentuk *website* yang dapat digunakan melalui browser di smartphone maupun komputer. Penjelasan materi dalam media pembelajaran tersebut berbentuk video pembelajaran yang dijelaskan secara lisan dengan bantuan *Microsoft PowerPoint* untuk tampilannya dan sudah diunggah di *Youtube*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil riset dan pengembangan produk yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut: 1) Tingkat kelayakan yang diuji oleh ahli materi yaitu sebesar 93,75% masuk dalam kelompok “sangat layak”, sementara itu sebesar 92,50% tingkat kelayakan menurut ahli media masuk dalam kelompok “sangat layak digunakan”; 2) Sikap siswa pada tahap uji coba terbatas mencapai 81,77%, yang diklasifikasikan sebagai "Sangat Baik". Pada tahap uji lapangan, hasilnya sedikit menurun menjadi 81,36%, tetapi tetap berada dalam kelompok "Sangat Baik". Merujuk pada hasil sikap siswa tersebut, dapat

dikatakan bahwa penerapan *Gamification Learning* dengan *Classcraft* pada *Google Classroom* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

REKOMENDASI

Rekomendasi pada penelitian selanjutnya yakni dapat membahas materi lain dan kemampuan matematika lainnya dengan penampilan yang lebih menarik bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada pihak PSDKU Universitas Pattimura yang telah memberikan kontribusi pendanaan untuk publikasi penelitian ini.

REFERENSI

- Amalia, A. Z. (2021). *Pemanfaatan Media Classcraft dalam Membentuk Kedisiplinan Belajar Siswa Madrasah Aliyah Darul Ulum Tlasih Sidoarjo*. Published Tesis. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/51630>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Badryatusyahryah, B., Winarsih, M., Kustandi, C., & Putro, P. A. (2022). Penerapan Gamifikasi dalam Pendidikan Fisika: Suatu Studi Literatur Sistematis. *Kwangsan :Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 283–301. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw>
- Harahap, F. N., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *IJI Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Irnowati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>
- Jayanti, W. M. M., Firdaus, M. Y., & Arochman, T. (2024). The effectiveness of integrating classcraft: A gamified learning platform on enhancing writing skills among elementary school learners. *English Learning Innovation*, 5(2), 277–286. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.35022>
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi otomotif*, 7(1), 194–214.
- Lestari, F., Andriani, G. D., & Indrayany, S. E. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 161–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.932>
- Mahmubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Absor :Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.

- Murtalib, M., Gunawan, G., & Syarifuddin, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Elektronik (E-LKM) Interaktif Berbantuan Live Worksheet pada Perkuliahan Daring. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 130–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.918>
- Pahlevi, R., & Mulyati, S. (2025). Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)*, 6(1), 174–186. <https://journal.stmiki.ac.id>
- Parody, L., Santos, J., Trujillo-Cayado, L. A., & Ceballos, M. (2022). Gamification in Engineering Education: The Use of Classcraft Platform to Improve Motivation and Academic Performance. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(22), 1–7. <https://doi.org/10.3390/app122211832>
- Prabandari, A. S., & Kristin, F. (2021). Pengembangan LKS IPS Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 355–363. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.309>
- Saputra, M. D. (2022). Gamifikasi Berbasis Classcraft sebagai Inovasi Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 852–863. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.11558>
- Sari, S. A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran TAI (Team Assisted Individualization) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik MTs*. Published Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sipone, S., Abella, V., Rojo, M., & Moura, J. L. (2023). Sustainable mobility learning: Technological acceptance model for gamified experience with ClassCraft in primary school. *Education and Information Technologies*, 28(12), 16177–16200. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11851-0>
- Susilo, F. F. P., Rachmadi, M. G., Kamal, M. H., & Rakhmawati, N. A. (2023). Analisis Pengaruh Gamifikasi Platform Classcraft Terhadap Antusiasme Pembelajaran Mahasiswa Sistem Informasi ITS. *Etika Teknologi Informasi*, 1–8.
- Tumanggor, A. A. A., Neviyarni, & Nirwana, H. (2022). Pengelolaan Kelas Sebagai Acuan Pembelajaran Aktif. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 215–225. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.737>
- Zhang, Q., Yu, L., & Yu, Z. (2021). A Content Analysis and Meta-Analysis on the Effects of Classcraft on Gamification Learning Experiences in terms of Learning Achievement and Motivation. *Education Research International*, 2021(1), 1–21. <https://doi.org/10.1155/2021/9429112>