



## Penerapan Gamifikasi Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 22 Makassar

Ainun Nurdzizati<sup>1</sup>, Hendra<sup>2</sup>, Muh Alwi Yahya<sup>3</sup>, Siti Sulfirani<sup>4</sup>,  
Wahyullah Alannasir<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,5</sup>Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar

<sup>4</sup>Fakultas Sains dan Keguruan, Universitas Muhammadiyah Kolaka Utara

Corresponding email: [ainunnrdd@gmail.com](mailto:ainunnrdd@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh elemen gamifikasi seperti poin, lencana (badge), dan papan peringkat (leaderboard) dalam platform Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah mixed methods dengan pendekatan deskriptif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh 55 siswa SMAN 22 Makassar, sementara data kualitatif diperoleh melalui wawancara mendalam dengan 6 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur poin memberikan umpan balik instan yang memicu motivasi intrinsik siswa untuk belajar lebih giat. Lencana memberikan pengakuan simbolik atas pencapaian siswa dan menumbuhkan rasa dihargai. Sementara itu, leaderboard terbukti paling kuat mendorong motivasi, karena menciptakan kompetisi sehat yang membuat siswa merasa tertantang dan ingin memperbaiki posisi mereka. Dengan demikian, integrasi elemen gamifikasi seperti dalam Quizizz dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah atas.

**Kata Kunci:** Quizizz, motivasi belajar, poin, lencana, leaderboard.

### ABSTRACT

*This study aims to examine and analyze the influence of gamification elements such as point, badge, and leaderboard on students' learning motivation in English language learning using the Quizizz platform. A mixed methods approach with a descriptive design was employed. Quantitative data were collected through questionnaires completed by 55 students from SMAN 22 Makassar, while qualitative data were obtained through in-depth interviews with selected respondents. The results indicate that the point feature provides instant feedback that triggers students' intrinsic motivation to study more diligently. Badges offer symbolic recognition of students' achievements, fostering a sense of being valued. Meanwhile, the leaderboard proves to be the most powerful in boosting motivation, as it creates healthy competition that encourages students to challenge themselves and improve their rankings. Therefore, integrating gamification elements such as those found in Quizizz can be an effective strategy for enhancing students' learning motivation, especially in the context of English language learning at the senior high school level.*

**Keywords:** Quizizz, learning motivation, point, badge, leaderboard.

## **PENDAHULUAN**

Motivasi belajar memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa Inggris. Menurut Salim & Salim dalam Lenggono & Yuzarion (2020), motivasi secara bahasa, berasal dari kata "motif" yang berarti dorongan atau alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Lebih lanjut, Jansen dkk, dalam Urhahne & Wijnia (2023), menjelaskan istilah motivasi berasal dari kata Latin "*movere*" yang berarti "bergerak," karena motivasi memberikan energi yang diperlukan bagi tindakan seseorang. Motivasi umumnya muncul dari kebutuhan, keinginan, atau harapan, dan berperan penting dalam menentukan arah, intensitas, dan ketekunan perilaku seseorang. Menurut Oemar Hamalik dalam Mutiara dkk. (2022), motivasi artinya hal yang mendorong keluarnya suatu sikap, mengarahkan perilaku tadi untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan menentukan perilaku sebelum serta sesudahnya. Tanpa motivasi, seseorang cenderung kehilangan arah dan semangat dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, menjaga motivasi tetap tinggi sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran.

Motivasi belajar adalah faktor penting yang mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kinerja akademik mereka. Menurut Hamzah B. Uno dalam Sunarti (2021), motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua jenis utama yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik terkait dengan dorongan internal yang muncul dari rasa ingin tahu dan kepuasan pribadi dalam proses belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik lebih terfokus pada faktor luar, seperti penghargaan, nilai, atau tujuan tertentu. Penelitian terbaru dari Ryan & Deci dalam Amrullah & Muin (2023), menunjukkan bahwa keduanya berperan penting dalam mendukung keberhasilan akademik, meskipun motivasi intrinsik sering kali lebih berkelanjutan dalam meningkatkan hasil belajar.

Motivasi belajar juga merupakan faktor krusial dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris. Widodo & Winarti (2019), mengidentifikasi bahwa motivasi siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru, tantangan yang diberikan, evaluasi, dan cita-cita pribadi siswa. Namun, dalam prakteknya, banyak siswa yang mengalami kesulitan mempertahankan motivasi belajar bahasa Inggris, terutama ketika pembelajaran bersifat monoton dan kurang interaktif. Hal

ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk mencari strategi inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Salah satu strategi yang semakin banyak diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam lingkungan belajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Gamifikasi telah terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kompetitif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi baik intrinsik maupun. Shen dkk. (2024), menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa secara online dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa. Studi ini menyoroti peran mediasi motivasi siswa dalam memperkuat hubungan antara gamifikasi dan hasil belajar, serta efek moderasi dari literasi digital siswa terhadap efektivitas gamifikasi. Temuan ini menegaskan pentingnya mempertimbangkan faktor-faktor psikologis dan keterampilan digital siswa dalam merancang strategi gamifikasi yang efektif. Lebih lanjut Lid dkk. (2023), menemukan bahwa gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi intrinsik siswa, terutama dalam memenuhi kebutuhan psikologis dasar seperti otonomi dan keterikatan sosial. Namun, efek terhadap kompetensi siswa cenderung minimal, menunjukkan bahwa desain gamifikasi perlu lebih fokus pada pengembangan keterampilan dan pemahaman materi.

Sedangkan dalam konteks pendidikan tinggi, Velázquez-García dkk. (2024), mengevaluasi penggunaan rencana digital sebagai alat gamifikasi dalam mata kuliah workshop basis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan rencana digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, serta memberikan pengakuan atas pencapaian mereka dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penghargaan simbolik dapat berperan dalam mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Namun, penting untuk dicatat bahwa efek gamifikasi dapat berkurang seiring waktu. Studi oleh Bai dkk. (2020), mengidentifikasi adanya efek kebaruan, di mana motivasi siswa meningkat pada awal penerapan gamifikasi tetapi cenderung menurun setelah beberapa waktu. Oleh karena itu, desain gamifikasi harus mempertimbangkan keberlanjutan dan variasi dalam elemen permainan untuk menjaga motivasi siswa dalam jangka panjang.

Salah satu platform gamifikasi yang populer digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz, sebuah aplikasi berbasis kuis interaktif yang

memungkinkan siswa belajar melalui permainan. Quizizz menyediakan berbagai elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan leaderboard, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang bagi siswa. Dengan adanya fitur-fitur ini, siswa dapat merasa lebih terdorong untuk berkompetisi secara sehat, memperoleh pengakuan atas pencapaian mereka, serta melihat perkembangan belajar mereka secara langsung.

Meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar (Li dkk., 2023; Shen dkk., 2024); Velázquez-García dkk., 2024), masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai bagaimana elemen spesifik dalam gamifikasi, seperti poin, badge, dan leaderboard dalam Quizizz mempengaruhi aspek motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menghadirkan bukti empiris mengenai efektivitas elemen gamifikasi tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SMA, khususnya pada konteks lokal di Makassar, sehingga dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang relevan bagi guru di era Kurikulum Merdeka.

Beberapa studi sebelumnya lebih berfokus pada dampak gamifikasi secara umum, tanpa mengeksplorasi bagaimana setiap elemen secara individual berkontribusi terhadap peningkatan motivasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis bagaimana poin, badge, dan leaderboard dalam Quizizz mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi pendidik dalam merancang strategi gamifikasi yang lebih efektif serta membantu mereka memahami bagaimana elemen-elemen spesifik dalam Quizizz (seperti poin, badge, dan leaderboard) dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada literatur akademik mengenai gamifikasi dalam pendidikan, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi guru dan pengembang teknologi pendidikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method dengan tujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana elemen poin, badge, dan leaderboard dalam gamifikasi Quizizz mempengaruhi motivasi belajar siswa

dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan respons siswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah 55 siswa SMAN 22 Makassar yang dipilih melalui metode purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa mereka telah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan platform *Quizizz*. Pemilihan teknik ini dilakukan karena hanya siswa dengan pengalaman langsung menggunakan *Quizizz* yang dianggap relevan untuk memberikan data sesuai tujuan penelitian. Data dikumpulkan melalui angket dan wawancara. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi siswa terhadap elemen gamifikasi dalam *Quizizz* dan dampaknya terhadap motivasi belajar mereka. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam pengalaman siswa serta memahami faktor-faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi mereka.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Gay dkk. (2020) yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan menyaring informasi yang relevan dari angket dan wawancara. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, hasil temuan disusun dalam bentuk narasi, tabel, atau kategori tematik untuk mempermudah analisis. Terakhir, pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menginterpretasikan pola-pola yang muncul dalam data untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana elemen gamifikasi dalam *Quizizz* memengaruhi motivasi belajar siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta implikasinya bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### a. Poin

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Angket tentang Pengaruh Elemen Poin dalam *Quizizz*

| Pernyataan | Presentasi |   |   |    |     |
|------------|------------|---|---|----|-----|
|            | SS         | S | R | TS | STS |

|  |       |       |      |      |      |
|--|-------|-------|------|------|------|
| Saya merasa lebih termotivasi belajar Bahasa Inggris saat mendapatkan poin dari Quizizz. | 54.5% | 45.5% | 0%   | 0%   | 0%   |
| Saya senang melihat perolehan poin setelah menyelesaikan kuis.                           | 52.7% | 43.6% | 1.8% | 1.8% | 0%   |
| Poin yang saya dapatkan membuat saya ingin belajar lebih giat lagi.                      | 52.7% | 43.6% | 1.8% | 0%   | 1.8% |

Fitur poin dalam Quizizz terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 54.5% siswa sangat setuju dan 45.5% setuju bahwa mereka lebih termotivasi saat mendapatkan poin dalam kuis. Selain itu, 52.7% siswa menyatakan bahwa mereka senang melihat perolehan poin setelah menyelesaikan kuis, dan jumlah yang sama juga merasa ingin belajar lebih giat karena poin yang didapatkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemberian poin menciptakan bentuk umpan balik instan yang menyenangkan dan memotivasi. Poin menjadi simbol pencapaian yang sederhana namun bermakna bagi siswa, mendorong mereka untuk mempertahankan atau meningkatkan hasil mereka. Hal ini diperkuat dengan kutipan dari siswa dalam wawancara. Siswa C mengatakan, "Rasanya seperti bermain game, jadi akan sangat baik untuk terus memperbaiki nilai." Ini mencerminkan bagaimana poin yang mereka kumpulkan berperan sebagai elemen pemicu semangat belajar berkelanjutan.

### **b. Badge**

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Angket tentang Pengaruh Elemen Badge dalam Quizizz

| Pernyataan   | Presentasi |       |       |      |      |
|--|------------|-------|-------|------|------|
|  | SS         | S     | R     | TS   | STS  |
| Saya termotivasi untuk mendapatkan lencana atau penghargaan di Quizizz.          | 34.5%      | 50.9% | 12.7% | 1.8% | 0%   |
| Saya merasa lebih dihargai ketika nama saya tampil dengan lencana di akhir kuis. | 41.8%      | 47.3% | 3.6%  | 5.5% | 1.8% |

Fitur badge atau lencana dalam Quizizz juga memainkan peran dalam memotivasi siswa. Dari data angket, 34.5% siswa sangat setuju dan 50.9% setuju bahwa mereka termotivasi untuk mendapatkan lencana atau penghargaan di Quizizz. Selain itu, 41.8% menyatakan sangat setuju dan 47.3% setuju bahwa mereka merasa lebih dihargai saat nama mereka tampil dengan lencana di akhir kuis. Lencana menjadi bentuk simbolik dari pencapaian yang bersifat personal namun tetap terlihat secara sosial. Fitur ini memberi kesan bahwa usaha siswa

dihargai, sekaligus mendorong mereka untuk terus aktif dan konsisten mengikuti pembelajaran sehingga mereka terus termotivasi. Siswa D mengungkapkan “Saya termotivasi untuk belajar saat menggunakan quizizz.”

### c. Leaderboard

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Angket Pengaruh Elemen Leaderboard dalam Quizizz

| Pernyataan  | Presentasi |       |      |      |      |
|---|------------|-------|------|------|------|
|   | SS         | S     | R    | TS   | STS  |
| Saya merasa senang jika nama saya muncul di papan peringkat Quizizz.            | 63.6%      | 29.1% | 1.8% | 5.5% | 0%   |
| Saya ingin memperbaiki posisi saya di papan peringkat setiap kali bermain kuis. | 65.5%      | 30.9% | 1.8% | 1.8% | 0%   |
| Leaderboard membuat saya lebih semangat untuk menjawab dengan cepat dan tepat.  | 38.2%      | 52.7% | 3.6% | 1.8% | 3.6% |

Fitur leaderboard menunjukkan pengaruh yang paling menonjol terhadap motivasi siswa. Sebanyak 63.6% siswa sangat setuju dan 29.1% setuju bahwa mereka merasa senang jika nama mereka muncul di papan peringkat. 65.5% merasa terdorong untuk memperbaiki posisi mereka, dan 52.7% menyatakan bahwa leaderboard membuat mereka lebih semangat menjawab dengan cepat dan tepat. Hasil wawancara memperjelas hal ini. Siswa A mengatakan, “Saya merasa senang dan bangga jika berada di peringkat atas, tapi juga merasa ingin mencoba lagi jika belum puas dengan hasilnya.” Siswa B menambahkan, “Leaderboard membuat pengalaman belajar semakin menarik dan mendorong saya belajar lebih giat.” Bahkan, ia mengakui bahwa membandingkan skor dengan teman menjadi sumber motivasi tambahan. Siswa C menyampaikan bahwa leaderboard membuat proses belajar terasa seperti bermain game, dan ia merasa tertantang untuk mengejar posisi yang lebih tinggi. Ia berkata, “Kalau teman saya lebih tinggi, saya jadi semangat untuk mengalahkannya. Tapi semuanya tetap seru dan menyenangkan”. Temuan ini menunjukkan bahwa leaderboard menciptakan kompetisi sehat yang dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, baik melalui dorongan untuk memperbaiki diri maupun semangat untuk bersaing secara positif.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana elemen poin, badge, dan leaderboard dalam gamifikasi Quizizz mempengaruhi

motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan data angket dan wawancara, ditemukan bahwa ketiga elemen tersebut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Temuan ini memberikan pemahaman lebih dalam mengenai bagaimana gamifikasi dapat digunakan secara strategis dalam pembelajaran untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan aktif siswa.

Elemen poin terbukti memberikan pengaruh motivasional yang cukup signifikan. Poin menjadi bentuk umpan balik instan yang mudah dipahami siswa dan secara langsung memperkuat perilaku belajar mereka. Temuan ini dapat dikaitkan dengan teori behavioristik Skinner (1965), khususnya dalam konsep operant conditioning, yang menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui penguatan positif. Ketika siswa memperoleh poin setelah menjawab pertanyaan dengan benar, mereka terdorong untuk mengulangi perilaku tersebut agar mendapatkan hasil yang sama atau lebih baik. Poin juga menciptakan efek “game-like” dalam pembelajaran yang membuat proses belajar terasa menyenangkan dan menantang. Hal ini diperkuat oleh pernyataan siswa yang merasa terdorong untuk memperbaiki nilai karena penasaran dengan skor mereka.

Sementara itu, elemen badge atau lencana dalam Quizizz memberikan pengaruh pada dimensi motivasi yang berbeda. Lencana berperan sebagai simbol pencapaian personal yang diakui secara sosial. Dalam konteks ini, temuan mendukung teori hierarki kebutuhan Maslow (2022), terutama pada tingkat kebutuhan akan penghargaan (esteem needs). Siswa merasa dihargai ketika nama mereka tampil dengan lencana tertentu, yang menunjukkan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan kuis atau mencapai target tertentu. Penghargaan simbolik ini menumbuhkan rasa percaya diri dan mendorong siswa untuk terus aktif dalam proses pembelajaran. Elemen leaderboard menunjukkan pengaruh paling dominan terhadap motivasi belajar siswa. Keberadaan papan peringkat menciptakan kompetisi sehat yang mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil yang lebih baik. Dalam konteks Quizizz, siswa merasa bangga saat berada di peringkat atas, namun juga merasa tertantang untuk mencoba kembali jika belum puas dengan hasil yang diperoleh. Selain itu, siswa cenderung membandingkan skor mereka dengan teman-teman lain, yang menjadi pemicu motivasi tambahan. Temuan ini diperkuat oleh Alsawaier (2018), yang menyatakan bahwa leaderboard dalam

gamifikasi dapat mendorong motivasi baik secara individual maupun sosial. Namun demikian, tidak ditemukan adanya efek negatif yang biasanya dikaitkan dengan leaderboard, seperti rasa minder atau frustrasi, karena suasana kompetisi yang tercipta tetap berlangsung dalam semangat yang menyenangkan.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini konsisten dengan temuan Su & Cheng (2015) serta Kuo & Chuang (2016), yang menyatakan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ketika diimplementasikan dengan tepat. Akan tetapi, penelitian ini memberikan nilai tambah dengan menunjukkan bahwa kombinasi ketiga elemen tersebut poin, badge, dan leaderboard mampu bekerja secara sinergis dan saling melengkapi untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menantang.

Berdasarkan temuan empiris tersebut, peneliti mengusulkan modifikasi terhadap teori motivasi belajar dalam konteks gamifikasi dengan menyusun Model Tiga Elemen Pemicu Motivasi. Model ini mencakup: (1) Poin sebagai penguat perilaku belajar (reinforcer) yang memberikan umpan balik langsung terhadap kinerja siswa; (2) Badge sebagai bentuk penghargaan sosial yang menumbuhkan rasa percaya diri dan kebermaknaan dalam belajar; serta (3) Leaderboard sebagai pendorong kompetisi sehat yang meningkatkan dorongan untuk meraih pencapaian lebih tinggi. Model ini mengintegrasikan motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara seimbang serta memanfaatkan elemen gamifikasi sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam Quizizz seperti poin, badge, dan leaderboard berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

### **a. Poin**

Elemen poin dalam *Quizizz* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebanyak 54,5% siswa sangat setuju bahwa mereka lebih termotivasi ketika memperoleh poin, dan lebih dari separuh siswa merasa senang melihat perolehan poin setelah menyelesaikan kuis. Hal ini menunjukkan bahwa poin memberikan umpan balik instan yang menumbuhkan rasa pencapaian dan mendorong motivasi intrinsik siswa.

### **b. Badge**

Badge atau lencana berperan penting sebagai bentuk penghargaan simbolik. Sebanyak 50,9% siswa setuju bahwa mereka termotivasi untuk memperoleh badge, dan 47,3% merasa lebih dihargai ketika nama mereka ditampilkan dengan lencana pada akhir kuis. Hal ini menegaskan bahwa badge memperkuat motivasi ekstrinsik melalui pengakuan sosial.

**c. Leaderboard**

Leaderboard muncul sebagai elemen gamifikasi yang paling kuat mendorong motivasi belajar. Sebanyak 63,6% siswa sangat setuju merasa senang saat nama mereka muncul di papan peringkat, dan 65,5% terdorong untuk memperbaiki posisi mereka setiap kali bermain kuis. Dengan demikian, leaderboard menciptakan kompetisi sehat yang menumbuhkan motivasi berprestasi dan semangat belajar siswa.

Secara keseluruhan, ketiga elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan leaderboar saling melengkapi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Temuan ini menegaskan relevansi gamifikasi sebagai strategi pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung keterlibatan dan prestasi siswa di kelas bahasa Inggris.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79.
- Amrullah, M. K., & Muin, M. F. (2023). Motivasi Ektrinsik pada Siswa Smp IT Insan Mulia Batanghari. *Journal of Media and Pedagogical Practices*, 1(01), 33–40.
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2020). Educational research: Competencies for analysis and applications (12th ed.). Pearson.
- Kuo, M.-S., & Chuang, T.-Y. (2016). How gamification motivates visits and engagement for online academic dissemination—An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 55, 16–27.
- Lenggono, B., & Yuzarion, Y. (2020). *Motivasi berprestasi pada siswa SMA dalam perspektif Islam* [PhD Thesis, Universitas Ahmad Dahlan]. <https://www.neliti.com/publications/482140/motivasi-berprestasi-pada-siswa-sma-dalam-perspektif-islam>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis.

*Frontiers in Psychology, 14*, 1253549.

- Maslow, A. H. (2022). A theory of human motivation. Lushena Books. (Original work published 1943)
- Mutiara, P., Fauzi, A., Wahyuni, A. D., Adisti, A. A., Kurniasi, F., & Afifi, S. T. (2022). Pengaruh Pelatihan, Motivasi dan Reward Terhadap Kinerja Karyawan. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin, 1*(3), 636–646.
- Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. (2024). Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology, 15*, 1295709.
- Su, C., & Cheng, C. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning, 31*(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- SUNARTI, S. (2021). *Pengaruh Pola Komunikasi Orang Tua Dalam Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sd 32 Buakang* [PhD Thesis, INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI]. <http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/897/1/SKRIPSI%20SUNARTI.pdf>
- Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of Motivation in Education: An Integrative Framework. *Educational Psychology Review, 35*(2), 45. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9>
- Velázquez-García, L., Longar-Blanco, M. D., Cedillo-Hernández, A., & Bustos-Farías, E. (2024). Gamification in the classroom: Motivating higher education students using digital badges. *International Journal of Learning and Teaching, 10*(4), 532–538.
- Widodo, U., & Winarti, A. (2019). Faktor-faktor motivasi dalam pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama, 5*(2), 48–64.