

Penggunaan Media Pembelajaran *Bowling Match* Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri Banda Aceh

Dhea Rizki Avista^{1✉}, Ruslan², Hasbi Ali

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Indonesia^{1,2,2}

Email Korespondensi: dhearizkiavista1@gmail.com ✉

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted 28-03-2026

Received 21-04-2026

Published 27-04-2026

Keywords:

Civic Education Learning Media, Learning Motivation, Bowling Match, Civic Education;

ABSTRACT

This study examines the use of game-based learning media in improving the quality of Civic Education (PPKn) learning. The problems identified include the low level of student participation and cognitive learning outcomes at SMP Negeri 8 Banda Aceh, where conventional teaching methods still dominate and the use of learning media such as bowling match has not been optimized. This research employed a qualitative approach with a descriptive design. Data were collected through structured interviews with two Civic Education teachers and eight eighth-grade students, and then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the use of bowling match learning media was able to increase student engagement, motivation, and understanding, while also creating a more interactive and enjoyable learning atmosphere. However, several obstacles were found, including limited classroom space, students' initial lack of understanding of the game rules, and challenging classroom management. Therefore, bowling match learning media is considered effective as an innovative learning alternative, especially when supported by proper management and adjustments to learning conditions.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, serta pemahaman nilai-nilai kebangsaan pada peserta didik. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran PPKn di sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama terkait rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Kondisi ini terlihat pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Banda Aceh yang cenderung pasif, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak seperti norma, hak, dan kewajiban. Fenomena ini sejalan dengan temuan bahwa metode pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa kurang aktif dan bergantung pada guru dalam proses pembelajaran (Putriani, 2017).

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti ceramah dan penugasan, yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kondisi ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal (Spathopoulou, 2019). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Landeres, 2014).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Media ini memanfaatkan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Secara teoritis, penggunaan media berbasis permainan sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa siswa pada usia sekolah menengah pertama berada pada tahap operasional formal, di mana mereka mulai mampu berpikir abstrak, logis, dan hipotetis (Nainggolan, 2021). Namun demikian, siswa tetap membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep (Nainggolan, 2021). Sehingga, integrasi antara aktivitas permainan dan materi pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *bowling match*. Media ini merupakan bentuk pembelajaran berbasis permainan yang mengombinasikan aktivitas fisik dengan tantangan akademik. Dalam penerapannya, siswa melempar bola ke arah pin yang telah diberi nomor atau pertanyaan, kemudian menjawab soal yang sesuai dengan pin yang dijatuhkan. Kegiatan ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, serta keterampilan sosial siswa. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa (Qian & Clark, 2016).

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar. Misalnya, penggunaan media *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Nababan et al., 2023). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan permainan bowling dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep serta

keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Ananya et al., 2015). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media pembelajaran *bowling match* dalam konteks pembelajaran PPKn di tingkat SMP masih terbatas, sehingga diperlukan kajian lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep pembelajaran berbasis permainan, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media *bowling match* dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas VIII serta analisis terhadap kendala yang dihadapi dalam penggunaannya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *bowling match* serta mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan media pembelajaran *bowling match* dalam pembelajaran PPKn serta kendala yang dihadapi selama proses pelaksanaannya. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 8 Banda Aceh pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria informan yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, yaitu dua orang guru mata pelajaran PPKn dan delapan siswa kelas VIII. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman langsung terkait penggunaan media pembelajaran yang diteliti.

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui wawancara terstruktur. Peneliti menyusun pedoman wawancara yang berisi pertanyaan terkait penerapan media pembelajaran *bowling match*, keterlibatan siswa, serta kendala yang muncul selama pembelajaran. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru dan siswa untuk memperoleh data yang mendalam dan relevan dengan fokus penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan pencatatan hasil wawancara sebagai bentuk dokumentasi untuk memastikan keakuratan data yang diperoleh.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan pemilahan, penyederhanaan, dan pengelompokan data yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, pada tahap penyajian data, hasil analisis disusun dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami dan menunjukkan hubungan antar temuan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan data yang telah dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara sistematis dan objektif.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini melakukan pengecekan ulang terhadap hasil wawancara serta memastikan konsistensi informasi yang diperoleh dari berbagai informan. Prosedur ini dilakukan agar data yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan demikian, keseluruhan prosedur penelitian ini disusun secara sistematis untuk menghasilkan temuan yang valid mengenai penerapan media pembelajaran *bowling match* dalam pembelajaran PPKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Penerapan Media Pembelajaran *Bowling Match*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *bowling match* dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 8 Banda Aceh dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap persiapan, media disusun menggunakan botol sebagai pin yang telah diberi nomor dan dikaitkan dengan pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Media tersebut dirancang agar siswa tidak hanya bermain, tetapi juga mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan secara bergiliran sesuai dengan aturan yang telah ditentukan oleh guru. Proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas permainan yang terstruktur dan terarah. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan aktivitas belajar yang lebih variatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran *bowling match* menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan, baik secara individu maupun melalui diskusi kelompok. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, terutama ketika mengikuti permainan yang bersifat kompetitif. Interaksi antar siswa terlihat meningkat, khususnya dalam kerja sama kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa juga lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *bowling match* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui penggunaan media *bowling match*. Aktivitas permainan yang dikombinasikan dengan pertanyaan membantu siswa dalam mengingat konsep yang dipelajari secara lebih efektif. Siswa mampu menghubungkan antara kegiatan permainan dengan materi yang sedang dipelajari di kelas. Selain itu, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan demikian, media *bowling match* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

2. Kendala Dalam Penggunaan Media Pembelajaran *Bowling Match*

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran *bowling match* selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan ruang kelas yang kurang mendukung pelaksanaan aktivitas permainan. Kondisi ruang yang sempit menyebabkan pergerakan siswa menjadi terbatas sehingga kegiatan pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal. Selain itu, ruang kelas yang tidak luas juga menyulitkan dalam pengaturan posisi permainan dan siswa. Hal ini berdampak pada pelaksanaan kegiatan yang kurang maksimal dan membutuhkan penyesuaian selama proses pembelajaran. Dengan demikian, faktor fasilitas menjadi salah satu kendala yang memengaruhi penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

Kendala lainnya adalah kurangnya pemahaman awal siswa terhadap aturan permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagian siswa memerlukan penjelasan ulang sebelum dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan memahami alur permainan yang diterapkan. Hal ini menyebabkan waktu pembelajaran menjadi kurang efisien karena sebagian waktu digunakan untuk menjelaskan kembali aturan permainan. Selain itu, perbedaan tingkat pemahaman siswa juga memengaruhi kecepatan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesiapan siswa dalam memahami aturan permainan menjadi faktor penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penjelasan yang jelas dan terstruktur sebelum kegiatan dimulai agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Selain kendala tersebut, pengelolaan kelas juga menjadi tantangan dalam penggunaan media pembelajaran *bowling match*. Aktivitas permainan yang melibatkan banyak siswa menyebabkan suasana kelas menjadi lebih ramai dan sulit dikendalikan. Kondisi ini memerlukan perhatian khusus dalam pengaturan kelas agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan secara kondusif. Selain itu, guru perlu mengatur waktu dan jalannya permainan agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Pengelolaan kelas yang kurang optimal dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan membutuhkan kemampuan manajemen kelas yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran *Bowling Match*

Peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menggeser pola pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered learning*. Aktivitas permainan yang terintegrasi dengan materi pembelajaran mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, baik melalui diskusi kelompok maupun interaksi selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan kognitif secara bersamaan dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan (Sardiman, 2018). Temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam membangun pemahaman (Uno, 2021). Selain itu, penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan (Arsyad, 2019). Dengan demikian, media *bowling match* dapat berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Dari aspek motivasi belajar, penggunaan media *bowling match* menunjukkan adanya peningkatan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Unsur permainan yang bersifat kompetitif dan menyenangkan memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang tidak monoton dapat memengaruhi tingkat motivasi siswa secara positif (Djamarah, 2017). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Qian & Clark, 2016). Selain itu, adanya tantangan dalam permainan juga mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat dan tepat dalam menjawab pertanyaan (Hamalik, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran.

Dari sisi pemahaman konsep, penggunaan media bowling match menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret. Kegiatan menjawab pertanyaan yang terintegrasi dengan permainan memungkinkan siswa untuk mengingat materi dengan lebih baik karena melibatkan pengalaman langsung. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar yang melibatkan aktivitas interaktif dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa (Suprijono, 2020). Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang menyatakan bahwa siswa pada tahap operasional formal tetap membutuhkan pengalaman belajar yang konkret untuk memahami konsep abstrak (Nainggolan, 2021). Selain itu, pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial juga dapat membantu siswa dalam membangun pemahaman melalui diskusi dan kerja sama (Vygotsky, 1978). Dengan demikian, media bowling match dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran PPKn.

2. Kendala Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bowling Match

Keterbatasan ruang kelas menjadi salah satu faktor yang memengaruhi efektivitas penerapan media pembelajaran bowling match. Ruang yang sempit menyebabkan aktivitas permainan tidak dapat dilakukan secara optimal sehingga mengurangi kelancaran proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa faktor lingkungan fisik memiliki peran penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis permainan (Sanjaya, 2016). Selain itu, keterbatasan fasilitas juga dapat membatasi ruang gerak siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia (Mulyasa, 2017). Dengan demikian, perencanaan pembelajaran harus mempertimbangkan aspek lingkungan agar kegiatan dapat berlangsung secara efektif.

Kurangnya pemahaman awal siswa terhadap aturan permainan juga menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kejelasan instruksi memiliki peran penting dalam keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Ketika siswa belum memahami aturan permainan dengan baik, proses pembelajaran menjadi kurang efisien karena waktu digunakan untuk penjelasan ulang. Hal ini dapat memengaruhi alokasi waktu pembelajaran yang seharusnya digunakan untuk kegiatan inti (Majid, 2019). Temuan ini menunjukkan bahwa kesiapan siswa dan kejelasan prosedur menjadi faktor penting dalam implementasi pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, diperlukan strategi penyampaian instruksi yang lebih efektif agar siswa dapat memahami aturan dengan cepat dan tepat.

Selain itu, pengelolaan kelas menjadi tantangan dalam penerapan media pembelajaran bowling match. Aktivitas permainan yang melibatkan banyak siswa berpotensi menimbulkan suasana kelas yang ramai dan sulit dikendalikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memerlukan kemampuan manajemen kelas yang baik (Usman, 2017). Guru perlu mengatur jalannya kegiatan agar tetap kondusif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, pengaturan waktu dan pembagian peran dalam kelompok juga perlu diperhatikan agar semua siswa dapat berpartisipasi secara merata (Slameto, 2015). Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran secara efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran *bowling match* dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 8 Banda Aceh menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama dalam kelompok, serta lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan juga berkontribusi dalam mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, yaitu keterbatasan ruang kelas, kurangnya pemahaman awal siswa terhadap aturan permainan, serta tantangan dalam pengelolaan kelas. Kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memerlukan persiapan yang matang serta pengelolaan yang baik agar dapat berjalan secara optimal. Dengan demikian, media pembelajaran *bowling match* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif, terutama apabila disesuaikan dengan kondisi kelas dan didukung oleh strategi pengelolaan pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B. (2017). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768.
- Majid, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nababan, C., Pasaribu, A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn siswa melalui media Quizizz kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106–114.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31–47.
- Nainggolan, J. (2021). *Teori Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putriani, N. P. D., Mahadewi, L. P. P., & Rati, N. W. (2017). Pengaruh model pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) bermediakan video terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Spathopoulou, F. (2019). Culture as a determinant in students' acceptance of gamified learning. *International Journal of Education, Culture and Society*, 4(5), 76–80.
- Suprijono, A. (2020). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (2017). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.