

**PENGARUH *GAME DIGITAL MAZE CHASE* TERHADAP MOTIVASI
BERPRESTASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi



Disusun oleh:

Leni Meilani

1801743

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**Pengaruh *Game Digital Maze Chase* Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa
dalam Mata Pelajaran Sosiologi**

Oleh
Leni Meilani

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Pendidikan Sosiologi

©Leni Meilani 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember, 2022

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

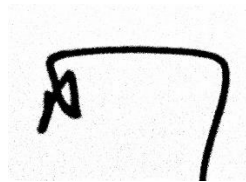
LEMBAR PENGESAHAN

LENI MEILANI

PENGARUH *GAME DIGITAL MAZE CHASE* TERHADAP MOTIVASI
BERPRESTASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

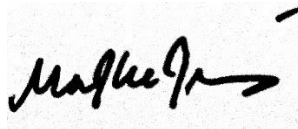
Pembimbing I



Prof. Dr. Achmad Hufad, M.Ed

NIP. 195501011981011001

Pembimbing II



Drs. Maftuhin, M.Si

NIP. 195807121986091001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi



Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D

NIP.19680403 1991032002

LEMBAR PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari, tanggal : Jum'at, 30 Desember 2022

Tempat : Gedung FPIPS UPI

Panitia ujian sidang terdiri atas

Ketua : Dekan FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Agus Mulyana, M. Hum

NIP. 19660808 199103 1 002


Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi

Dra. Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D.

NIP. 19680403 199103 2 002

Penguji :

Penguji I



Prof. Dr. Dasim Budimansyah, M. Si
NIP. 196203161988031003

Penguji II



Dr. Wilodati, M.Si
NIP.196801141992032002

Penguji III



Nindita Fajria Utami, M.Pd.
NIP.920190219941201201

iii

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PENGARUH GAME DIGITAL MAZE CHASE TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Leni Meilani

NIM. 1801743

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa terucap kepada baginda alam Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini berjudul “**Pengaruh *Game Digital Maze Chase Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa dalam Mata Pelajaran Sosiologi***” dengan kelancaran meskipun masih jauh dari kata sempurna. Tanpa bantuan-Nya, peneliti tidak akan dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Adapun skripsi ini disusun untuk mengetahui mengenai pengaruh *game digital Maze Chase* terhadap motivasi berprestasi siswa di SMA Negeri 11 Bandung, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terutama bagi mahasiswa program studi Pendidikan Sosiologi sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan pengalaman, ilmu, dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan mendatang. Peneliti berharap dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti sendiri serta para pembaca pada umumnya dan juga semoga menjadi gambaran serta bahan kajian agar dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.

Bandung, Desember 2022



Leni Meilani

NIM. 1801743

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur alhamdulillah tidak bisa lepas dari ucapan peneliti yang selalu dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT serta segala rahmat, hidayah, inayah dan karunia-Nya sebab peneliti selalu diberikan kelancaran dan kesehatan dalam proses penyusunan serta selalu dimudahkan dalam setiap langkahnya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dengan sebaik-baiknya di Program Studi Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Indonesia. Tanpa pertolongannya peneliti tidak akan mampu menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Dalam proses penyusunan penelitian skripsi peneliti tidak luput dari berbagai kesalahan dan hambatan. Namun hal itu banyak pihak yang telah membantu dan terlibat untuk meluangkan waktu membantu doa, tenaga, motivasi, materi, serta dukungan pengetahuan yang telah diberikan. Demikian pada kesempatan ini peneliti dengan rasa hormat menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Kepada Allah SWT, karena tanpa bantuan, arahan, serta pelindungnya, peneliti bukanlah siapa-siapa. Skripsi ini selesai bukan karena peneliti yang mahir dalam melaksanakan penelitian, melainkan karena ridho Allah SWT.
2. Keluarga tersayang khususnya kepada Bapak Ating Hidayat (Alm) salah satu motivasi terbesar peneliti dalam menjalani pendidikan dan Ibu Tuti Rochayati yang tidak henti-hentinya memanjatkan doa, semangat dan berkorban penuh untuk peneliti. Keluarga lainnya A Irvan, Teh Isma, Teh Ira, A Rudi yang juga selalu memberikan dukungan moral dan motivasi.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehudin, M. Pd., M. A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia beserta jajarannya atas izin dan kebijakannya sehingga peneliti dapat menuntut ilmu di kampus ini.
4. Bapak Dr. Agus Mulyana, M. Hum selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial atas segala kebijakannya sehingga peneliti dapat menuntut ilmu di kampus ini.

5. Ibu Hj. Siti Komariah, M. Si, Ph. D. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi yang senantiasa memberikan arahannya selama proses perkuliahan berlangsung.
6. Prof. Dr. Achmad Hufad, M.Ed Selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Maftuhin, M.Si Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan, waktu, tenaga, serta arahan dan masukan dalam membimbing skripsi peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan baik.
7. Seluruh Dosen dan staf prodi pendidikan sosiologi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis semasa perkuliahan dan bantuan akademik maupun administrasi selama proses perkuliahan berlangsung.
8. Kepala sekolah SMAN 11 Bandung serta jajarannya yang telah bersedia membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
9. Siswa-siswi SMA Negeri 11 Bandung, khususnya kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2, terima kasih atas waktu dan kesediaan yang telah kalian berikan untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan prodi Pendidikan Sosiologi angkatan 2018; Salma Nur Karimah, Restu Bella Amanda, Divna Rhamadani, Rima Listia, Dimas Prasetyo, Erwin Saputra, M. Fathur Rahman, yang telah mengukir kesan yang menarik dan sukar dilupakan.
11. Lambert Andes Rotama Lingga yang senantiasa sabar, memberikan dorongan serta bimbingan kepada peneliti sampai penelitian skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik.
12. Sahabat SMA “NAY”, Nadya Nirmala dan Airis Aslami yang selalu menghibur dikala penulis jenuh dalam mengerjakan skripsi.
13. Sahabat SMP “Frundafskon”, Yolanda, Anggya, Ghita dan Yasmin yang selalu menghibur dan memberi dukungan kepada penulis.
14. Seluruh teman-teman Pendidikan Sosiologi angkatan 2018 yang telah berkenan menjadi teman peneliti selama proses perkuliahan berlangsung.

PENGARUH GAME DIGITAL MAZE CHASE TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI

Leni Meilani

NIM. 1801743

Abstrak

Pandemi Covid-19 memberikan dampak kepada bidang pendidikan dimana pembelajaran mengalami perubahan seperti diadakannya pembelajaran jarak jauh hal ini menyebabkan adanya perbedaan motivasi belajar pada setiap peserta didik. Pada masa ini peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar menyebabkan siswa tidak fokus, kurang antusias dalam pembelajaran dan secara tidak langsung mempengaruhi motivasi berprestasi nya dapat dilihat dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Seperti yang terjadi di SMA Negeri 11 Bandung rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi dilihat dari penilaian ulangan harian ke 1 yang belum mencapai KKM pada peserta didik kelas XII IPS. Penurunan motivasi berprestasi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang ada dari hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu model pembelajaran yang membosankan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran menggunakan *game digital Maze Chase* terhadap motivasi berprestasi siswa dalam mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan desain quasi eksperimen model *nonequivalent control group design*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh *game digital Maze Chase* terhadap motivasi berprestasi siswa dalam mata pelajaran Sosiologi, hal ini dilihat dari terdapat perbedaan nilai rata-rata *pre-test* dengan *post-test* kelas eksperimen dan nilai hasil *n-gain*. Penelitian ini sejalan dengan teori tindakan sosial dimana tindakan yang dipengaruhi oleh kondisi psikis dari individu, tindakan ini muncul karena adanya hubungan perasaan atau emosi yang mendalam dari individu. Perasaan senang dan antusias yang muncul dalam diri peserta didik terhadap *game maze chase* meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

Kata Kunci: *Game Digital Maze Chase*, Motivasi Berprestasi

THE INFLUENCE OF DIGITAL MAZE CHASE GAME ON STUDENTS' ACHIEVEMENT MOTIVATION IN SOCIOLOGY SUBJECT

Leni Meilani

NIM. 1801743

Abstract

The Covid-19 pandemic has an impact on the education sector where learning has changed such as the implementation of distance learning, this has caused differences in learning motivation in each student. At this time students experience a decrease in learning motivation causing students to be unfocused, less enthusiastic in learning and indirectly affecting their achievement motivation can be seen from unsatisfactory learning outcomes. As happened at SMA Negeri 11 Bandung, the low learning outcomes in sociology subjects can be seen from the assessment of the 1st daily test which has not reached the KKM in class XII IPS students. The decline in achievement motivation can be influenced by various factors that exist from the results of distributing questionnaires shows that one of the influencing factors is the boring learning model. The purpose of this study was to determine the effect of applying a learning model using the digital game Maze Chase on student achievement motivation in sociology subjects. This study uses quantitative methods, with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group design model. The results of this study indicate that there is an effect of the digital game Maze Chase on student achievement motivation in Sociology subjects, this can be seen from the difference in the average value of the pre-test and post-test of the experimental class and the value of the n-gain results. This research is in line with the theory of social action where actions are influenced by the psychological condition of the individual, this action arises because of the relationship of deep feelings or emotions of the individual. The feelings of pleasure and enthusiasm that arise in students towards the maze chase game increase student achievement motivation.

Keyword: *Game Digital Maze Chase, Achievement Motivation*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
Abstrak.....	viii
<i>Abstract</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Penelitian Umum	7
1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Struktur Organisasi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Model Pembelajaran	10
2.2 Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	11
2.3 Permainan <i>Maze Chase</i>	13
2.4 Motivasi	15
2.5 Motivasi Berprestasi.....	15
2.5.1 Faktor Yang Memengaruhi Motivasi Berprestasi	17
2.5.2 Indikator Motivasi Berprestasi.....	18

2.6 Konsep <i>Game</i> Pembelajaran	18
2.7 Tindakan Sosial	20
2.8 Belajar Sosial	21
2.9 Teori Gaming (Permainan)	23
2.10 Penelitian Terdahulu	24
2.11 Kerangka Berpikir	26
2.12 Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Identifikasi Variabel.....	29
3.3 Definisi Operasional	30
3.3.1 <i>Game Maze Chase</i>	30
3.3.2 Motivasi Berprestasi	32
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.4.1 Populasi Penelitian.....	34
3.4.2 Sampel Penelitian.....	35
3.4.3 Lokasi Penelitian.....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6 Instrumen Penelitian	39
3.6.2 Langkah- Langkah Pengujian Instrumen Penelitian	43
3.7 Teknik Analisis Data	52
3.7.1 Analisis Data.....	52
3.7.2 Uji Hipotesis Penelitian	55
3.8 Prosedur Penelitian	58
3.8.1 Studi Pendahuluan.....	58
3.8.2 Tahap Pelaksanaan.....	58
3.8.3 Tahap Analisis dan Laporan.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Deskripsi Umum Tempat Penelitian.....	60
4.2 Pelaksanaan Penelitian	61
4.2.1 Pelaksanaan Pembelajaran	62

4.2.1.2 Pembelajaran di Kelas Eksperimen	62
4.2.1.3 Pembelajaran di Kelas Kontrol	66
4.2.2 Jadwal Pelaksanaan Penyebaran Angket dan Pelaksanaan <i>Pre-Test</i>	66
4.2.3 Jadwal Pelaksanaan <i>Post-test</i>	67
4.3 Uji Asumsi Statistik.....	67
4.3.1 Uji Statistik Deskriptif.....	67
4.3.2 Uji <i>N-Gain</i>	68
4.3.3 Uji Normalitas	70
4.3.4 Uji Homogenitas.....	72
4.3.5 Uji Hipotesis Penelitian	72
4.3.5.1 Uji Paired Sampel t Test	72
4.3.5.2 Uji Independent Sampel t Test	73
4.4 Pembahasan	74
4.4.1 Apakah <i>Game Digital Maze Chase</i> Berpengaruh Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. 74	
4.4.2 Apakah Ada Perbedaan Motivasi Berprestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Implikasi.....	84
5.3 Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rata-rata Nilai Ulangan Harian ke-1 Mata Pelajaran Sosiologi SMA Negeri 11 Bandung	3
Tabel 3.1	Desain <i>nonuivalent control group design</i>	29
Tabel 3.2	Operasional Variabel Penelitian.....	32
Tabel 3.3	Populasi Penelitian	35
Tabel 3.4	Karakteristik Sampel Penelitian.....	35
Tabel 3.5	Nilai Skala Likert	37
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angket Penelitian	38
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian	42
Tabel 3.8	Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Tes.....	44
Tabel 3.9	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	45
Tabel 3.10	Hasil Uji Reliabilitas Soal Test	48
Tabel 3.11	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	48
Tabel 3.12	Indeks Kesukaran	49
Tabel 3.13	Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3.14	Kriteria Daya Pembeda Soal	51
Tabel 3.15	Hasil Uji Daya Pembeda Soal	51
Tabel 3.16	Kriteria N-Gain	54
Tabel 4.1	Data Persebaran Siswa di SMAN 11 Bandung Tahun Ajaran 2022-2023.....	61
Tabel 4.2	Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4.3	Jadwal Pelaksanaan Penyebaran Angket dan Pelaksanaan <i>Pre-Test</i> .	67
Tabel 4.4	Jadwal Pelaksanaan Pelaksanaan <i>Post-test</i>	67
Tabel 4.5	Hasil Analisis Deskriptif	68
Tabel 4.6	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	69
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.8	Hasil Uji Homogenitas	72
Tabel 4.9	Hasil Uji Paired Sampel t Test	73
Tabel 4.10	Hasil Uji Independent Sampel t Test	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Game Maze Chase.....	5
Gambar 1.2 Game Pac-Man.....	6
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	87
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian.....	89
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test.....	90
Lampiran 4 Angket Motivasi Berprestasi	101
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	104
Lampiran 6 Materi Pembelajaran.....	120
Lampiran 7 Game Digital Maze Chase.....	131
Lampiran 8 Lembar Validasi RPP dan Instrumen Tes Ahli Materi.....	132
Lampiran 9 Hasil Uji Validitas Soal Tes	136
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas Angket	137
Lampiran 11 Hasil Uji Realibilitas Soal Tes	139
Lampiran 12 Hasil Uji Realibilitas Angket.....	139
Lampiran 13 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Tes	141
Lampiran 14 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Tes	141
Lampiran 15 Data Responden.....	143
Lampiran 16 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	146
Lampiran 17 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	149
Lampiran 18 Rekapitulasi Jawaban Angket Kelas Eksperimen	151
Lampiran 19 Rekapitulasi Jawaban Angket Kelas Kontrol.....	152
Lampiran 20 Hasil Uji Normalitas.....	153
Lampiran 21 Hasil Uji Homogenitas	153
Lampiran 22 Hasil Uji Paired Sampel t Test	154
Lampiran 23 Hasil Uji Independent Sampel t Test	155

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Canada: John Wiley & sons.
- Da Rocha Seixas, Luma; Gomes, Alex Sandro; de Melo Filho, Ivanildo José (2016). *Effectiveness of gamification in the engagement of students. Computers in Human Behavior, 58()*, 48–63.
- De Freitas, S. (2006). *Learning in immersive worlds: a review of game-based learning*.
- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2015). *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan*. Deepublish.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik serta hubungannya dengan hasil belajar*. Yudha English Gallery.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sudaryono, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sumber Jurnal

- Amseke, F. V., Daik, M. A., & Liu, D. A. L. (2021). Dukungan Sosial Orang Tua, Konsep Diri Dan Motivasi Berprestasi Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 5(1), 241-250. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.9957.2021>
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh pembelajaran berbasis turnamen dan games terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787-1790.

- Astuti, I. A., Suyanto, S., & Sukoco, S. (2017). Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Informasi Interaktif*, 2(1), 10-20.
- Azis, Z., Panggabean, S., & Sumardi, H. (2021). Efektivitas Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Pahae Jae. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 2(1), 19-24.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182. <http://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fauzi, R., Dwiastuti, S., & Harlita, H. (2011). Penerapan metode pembelajaran picture and picture untuk meningkatkan motivasi belajar biologi siswa kelas VIII D SMP Negeri 14 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012. *Pendidikan biologi*, 3(3).
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1).
- Habibulloh, M., & Arifin, A. (2019). Efektivitas model pembelajaran kooperatif stad menggunakan alat peraga alquran untuk meningkatkan penguasaan tajwid. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 189-202.
- Hakiky, L. B. D. (2020). Implementasi penggunaan media pembelajaran digital game based learning terhadap motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar shooting bola basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 72-82. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24555>
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Indraswari, A., & Kusuma, H. (2018). Analisa Pemanfaatan Aplikasi Go-Food Bagi Pendapatan Pemilik Usaha Rumah Makan Di Kelurahan Sawojajar Kota Malang. *Jurnal Ilmu Ekonomi JIE*, 2(1), 63-73.
- Jannah, M., Permadani, F. D., & Karina, T. A. (2022). Motivasi Berprestasi Siswa Sekolah Menengah Olahraga pada saat Pandemi Covid-19. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 262-269. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3821>
- Junaedi, E. (2013). *PENGARUH MODUL ELEKTRONIK BERBASIS MOBILE LEARNING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI: Kuasi*

Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI, Bandung (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3), 92772.
- Khairuddin, N. S., & Mailok, R. (2020). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik. *Journal of ICT in Education*, 7(1), 9-15. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.1.2.2020>
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Switzerland: Springer International Publishing.
<https://doi.org/10.1007/9783319472836>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35, 179-188.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.007>
- Krisanti, M. A. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT. Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 16(2), 35-48. <https://doi.org/10.33557/jtekno.v16i1.623>
- Kristiyani, T. (2016). *Self Regulated Learning: Konsep, Implikasi, Dan Tantangannya Bagi Siswa Di Indonesia*. In *Sanata Dharma University Press, Yogyakarta*.
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam proses Belajar Mengajar di Sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186-202.
- Mahanal, S., Darmawan, E., Corebima, A. D., & Zubaidah, S. (2010). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Materi Ekosistem terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 1(1).
- Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 166-176.
- Mauboy, I. G., & Siagian, E. (2022). Hubungan Game Online Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Sosial dan Sains*, 2(3), 457-464.

- Miswanto, M., Armitasari, A., & Muhazir, M. (2020, September). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. In *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* (pp. 43-51).
- Mudjijanti, F. (2013). Pengaruh motivasi berprestasi dan kebiasaan belajar terhadap keberhasilan belajar mahasiswa program studi bimbingan dan konseling tahun akademis 2011/2012. *Widya Warta*, 37(02).
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. <http://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2018). Hak warga negara dalam memperoleh pendidikan dasar di Indonesia. *Trihayu*, 4(3), 259091. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Nasution, L. M. (2017). Statistik deskriptif. *Hikmah*, 14(1), 49-55.
- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 197-210.
- Pintrich, R. (2000). Multiple goals, multiple pathways: The role of goal orientation in learning and achievement. *Journal of Educational Psychology*, 3, 544.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84. <http://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1701>
- Prihandrijani, E. (2016). *Pengaruh motivasi berprestasi dan dukungan sosial terhadap flow akademik pada siswa SMA "X" di Surabaya* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA). <http://lib.unair.ac.id>
- Pujadi, A. (2007). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa: studi kasus pada fakultas ekonomi universitas bunda mulia. *Business Management Journal*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.30813/bmj.v3i2.338>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).
- Rahim, M., Hulukati, W., & Wantu, T. (2021). Motivasi Berprestasi Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19 (Penelitian pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan*

Nonformal, 7(3), 1295-1302. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.7.3.1295-1302.2021>

Rofi'ah, K., & Munir, M. (2019). Jihad Harta dan Kesejahteraan Ekonomi pada Keluarga Jamaah Tabligh: Perspektif Teori Tindakan Sosial Max Weber. *Justicia Islamica*, 16(1), 193-218. <http://doi.org/10.21154/justicia.v16i1.1640>

Rohmah, H. N., Suherman, A., & Utami, I. S. (2021). Penerapan Problem Based Learning Berbasis Stem pada Materi Alat Optik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 117-123.

Rombe, A., Rahardjo, H., & Hartanto, S. (2017). Analisis Pengaruh Insentif Pajak Terhadap Penghindaran Pajak Perusahaan (Studi Empiris Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bei Tahun 2011-2015). *Jurnal Akuntansi Kontemporer*, 9(2), 142-161. <https://doi.org/10.33508/jako.v9i2.2541>

Rompas, G. P. (2013). Likuiditas Solvabilitas Dan Rentabilitas Terhadap Nilai Perusahaan Bumn Yang Terdaftar Dibursa Efek Indonesia. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 1(3).

Rubiyo. (2011). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Pada Sub Kompetensi Perbaikan/Servis Sistem Kopling Di Smk Ma'arif 1 Nanggulan. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Rusmawati, P. E., Candiasa, I. M., Kom, M. I., & Kirna, I. M. (2013). Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi berprestasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jtppi.v3i1.884>

Saifuddin, A., Tastrawati, N. K. T., & Sari, K. (2018). Penerapan Konsep Teori Permainan (Game Theory) dalam Pemilihan Strategi Kampanye Politik. *E-Jurnal Matematika [online journal]*, 7(2), 173-179.

Sambeka, Y., & Rares, H. F. (2021). Motivasi Berprestasi Mahasiswa dalam Bichronous Online Learning saat Pandemi COVID-19. *SCIENING: Science Learning Journal*, 2(1), 14-18. <https://doi.org/10.53682/slj.v2i1.1445>

Sarbani, Y. A., & Subandoro, P. S. (2018). Memahami Motivasi Berprestasi dan Manfaat Penggunaan Gawai Bagi Generasi Digital Native. *VOCATIO: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Dan Sekretari*, 1(2), 32-45.

- Sternberg, R.J., Jarvin, L., & Grigorenko, E. L. (2009). *Teaching for wisdom, intelligence, creativity, and success*. Corwin Press.
- Suprpto, E. (2015). Pengaruh model pembelajaran kontekstual, pembelajaran langsung dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar kognitif. *invotec*, 11(1). <https://doi.org/10.17509/invotec.v11i1.4836>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82. <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>
- Tohari, H., & Bachri, B. S. (2019). Pengaruh penggunaan youtube terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. *Kwangsan*, 7(1), 286906. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p1--13>
- Ulfah, M., & Hidayati, S. N. (2019). Efektivitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zat Aditif. *E-jurnal Pensa*, 7(1), 24-28.
- Ulya, I. F., Irawati, R., & Maulana, M. (2016). *aliJurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 121-130.
- Widiasrumana, H. C. (2017). Penerapan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Nilai Karakter, dan Pengetahuan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Wonogiri pada Materi Gaya Gesek. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/9370>
- Wijayati, D., & Supriyadi, E. (2021). Aplikasi Teori Permainan Dalam Penentuan Strategi Pemasaran Program Studi Teknik Informatika dan Teknik Industri. *E-Jurnal Matematika*, 10(2), 131-136.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Zimmerman, B. J. (1989). A social cognitive view of self-regulated academic learning. *Journal of Educational Psychology*, 3, 329.