

**IMPLEMENTASI
DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *ACADEMY OF CHAMPIONS*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:
Dini Handayani
2100211

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
TAHUN 2025**

**IMPLEMENTASI
DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *ACADEMY OF CHAMPIONS*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh
Dini Handayani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dini Handayani 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DINI HANDAYANI

IMPLEMENTASI

**DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *ACADEMY OF CHAMPIONS*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Isrok'atun, M.Pd.

NIP. 198105282008012011

Pembimbing II



Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd.

NIP. 920171219870621101

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

DINI HANDAYANI

IMPLEMENTASI

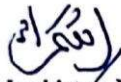
**DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *ACADEMY OF CHAMPIONS*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji I

Menyetujui,
Penguji II

Menyetujui,
Penguji III



Dr. Isrok'atun, M.Pd.
NIP. 198105282008012011



Dr. Ali Ismail, M.Pd.
NIP. 198505112020121001



Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.
NIP. 197704012001121001

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dini Handayani

NIM : 2100211

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Sumedang

Judul Karya : Implementasi Desain Pembelajaran Berbasis *Academy of Champions* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa keseluruhan isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali ada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 19 Juli 2025



Dini Handayani

NIM. 2100211

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Desain Pembelajaran Berbasis *Academy of Champions* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” dengan tepat waktu. Skripsi ini dibuat dengan maksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi di Program Studi Guru Sekolah Dasar (PGSD) UPI Kampus di Sumedang.

Penulis menyadari pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna tetapi dengan segala keterbatasan ilmu dan pengetahuan, penulis sangat berupaya menyusun laporan ini dengan sebaik-baiknya. Karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pada pembaca demi memperbaiki kesalahan tersebut di masa mendatang. Akhir kata penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus di Sumedang.
2. Bapak Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd. selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Sumdang.
3. Bapak Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus di Sumedang.
4. Ibu Dr. Isrok'atun, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan penuh perhatian penuh dari berbagai aspek seperti ilmu, waktu, dan motivasi.
5. Bapak Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan arahan yang baik dan dukungan yang memotivasi.
6. Bapak Dr. Maulana, S.pd., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa membimbing masa perkuliahna dari awal sampai akhir.

7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan staf UPI Kampus di Sumedang yang telah kebersamai penulis dari awal perkuliahan sampai akhir. Penulis samaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.
8. Saya ucapkan terima kasih kepada seluruh guru, siswa, dan orang tua SDN Mekarbakti yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada kedua orang tua penulis, yaitu Ibu Dede dan Bapak Uwet, yang selalu mengesampingkan kepentingan pribadi demi mendukung penulis. Terima kasih atas segala dukungan yang tak henti dan pengorbanan yang begitu besar selama proses ini.
10. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudara-saudara penulis, yaitu kakak dan dua keponakan, yang terus menyemangati selama proses perkuliahan dari awal sampai akhir.
11. Kehadiran yang penuh makna yang secara tidak langsung memenuhi kebutuhan kuliah dari awal hingga skripsi ini selesai.
12. Terakhir, penulis menyampaikan rasa bangga kepada diri sendiri yang sudah mampu melalui semua hal yang terjadi dari awal perkuliahan dari awal sampai akhir.

Sumedang, 19 Juli 2025



Dini Handayani

ABSTRAK

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *ACADEMY OF CHAMPIONS* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Dini Handayani
NIM: 2100211

Guru memiliki keleluasaan untuk menciptakan terobosan secara inovatif dengan hadirnya layanan digital yang beragam, salah satunya adalah tayangan *academy of champions* dari Ruangguru. Namun, pengaruh tayangan tersebut belum sepenuhnya diimplementasikan secara nyata di jenjang sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan desain pembelajaran berbasis *academy of champions* di sekolah dasar serta mengetahui tanggapan siswa terhadap desain tersebut dari aspek minat belajar dan ketertarikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dari salah satu sekolah dasar di Sumedang yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan desain *academy of champions*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi. Adapun hasil penelitian yang dilakukan, yaitu: 1) desain pembelajaran berbasis *academy of champions* dapat diimplementasikan dengan baik melalui tiga tahapan inti, yaitu *champions challage*, *champions war* dan *champions battle* yang melibatkan siswa secara aktif; 2) pelaksanaan desain pembelajaran berbasis *academy of champions* terbukti dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan persentase rata-rata sebesar 80%; dan 3) tanggapan siswa terhadap desain pembelajaran menunjukkan bahwa 90,6% siswa merasa tertarik dan menyukai pembelajaran berbasis *academy of champions*. Berdasarkan temuan tersebut, desain pembelajaran berbasis *academy of champions* dinilai layak untuk diterapkan pada sekolah dasar sebagai inovasi pembelajaran.

Kata kunci: Desain Pembelajaran *Academy of Champions*, Minat Belajar, Inovasi Pembelajaran, Ketertarikan belajar, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS *ACADEMY OF CHAMPIONS* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Dini Handayani
NIM: 2100211

Teachers have the freedom to create innovative breakthroughs with the presence of various digital services, one of which is the academy of champions broadcast from Ruangguru. However, the influence of the broadcast has not yet reached the real implementation at the school level. This study aims to implement an academy of champions-based learning design in elementary schools and to determine students' responses to the design in terms of learning interest and attraction. This study uses a qualitative approach with a case study design. The subjects in this study were grade VI students from an elementary school in Sumedang who were involved in learning using the academy of champions design. Data collection techniques were through questionnaires, interviews and observations. The results of the research conducted were: 1) the academy of champions-based learning design can be implemented well through three core stages, namely champions challenge, champions war and champions battle which actively involve teachers and students; 2) the implementation of the academy of champions-based learning design has been proven to be able to foster students' interest in learning with an average percentage of 80%; and 3) student responses to the learning design showed that 90.6% of students were interested and liked the academy of champions-based learning. Based on these findings, the academy of champions-based learning design is considered feasible to be applied in elementary schools as a learning innovation.

Keyword: *Academy of Champions Learning Design, Learning Interest, learning Engagement, learning Innovation, Elementary School Students*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.6 Luaran Hasil Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Teori Belajar: Perspektif Jerome Brunner.....	8
2.2 Desain Pembelajaran	11
2.2.1 Definisi Desain Pembelajaran	11
2.2.2 Komponen Desain Pembelajaran	13
2.2.3 Desain Pembelajaran yang Efektif.....	15
2.2.4 Relevansi dengan Pembelajaran Abad 21	16
2.3 Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	18
2.3.1 Konsep <i>Academy of Champions</i>	18
2.3.2 Gamifikasi dalam Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	20
2.3.3 Keunikan dari Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	24
2.4 Minat Belajar Siswa	26

2.4.1	Definisi Minat Belajar.....	26
2.4.2	Indikator Minat Belajar.....	28
2.4.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	30
2.5	Penelitian Terdahulu.....	32
2.6	Kerangka Berpikir	37
BAB III	METODE PENELITIAN	40
3.1	Desain Penelitian	40
3.2	Prosedur Penelitian.....	40
3.3	Subjek Penelitian	42
3.4	Lokasi Penelitian	43
3.5	Definisi Operasional.....	43
3.6	Teknik Pengumpulan Data	44
3.7	Prosedur Analisis Data	45
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Temuan Penelitian.....	49
4.1.1	Implementasi Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	49
4.1.2	Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i> dalam Menumbuhkan Minat Belajar	61
4.1.3	Tanggapan Siswa terkait Ketertarikan terhadap Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	73
4.2	Pembahasan	80
4.2.1	Implementasi Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	80
4.2.2	Minat Belajar Siswa setelah Diterapkan Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	82
4.2.3	Tanggapan Siswa terhadap Desain Pembelajaran Berbasis <i>Academy of Champions</i>	86
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA		95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Strategi Membina Keterampilan Abad 21	17
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Observasi (PO).....	46
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket (PA).....	46
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Wawancara (PW).....	47
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru	49
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	52
Tabel 4.3 Hasil Observasi Sikap Siswa	56
Tabel 4.4 Hasil Observasi Keterampilan Siswa.....	59
Tabel 4.5 Rekapitulasi Tanggapan Siswa	61
Tabel 4.6 Persentase Minat Setiap Aspek	68
Tabel 4.7 Rekapitulasi Wawancara Siswa	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	38
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	41
Gambar 4.1 Kegiatan Champions Challenge	54
Gambar 4.2 Kegiatan Champions Battle.....	54
Gambar 4.3 Kegiatan Champions war	55
Gambar 4.4 Siswa Aktif Berdiskusi Dalam Aktivitas Kelompok.....	69
Gambar 4.5 Siswa Antusias Mengikuti Permainan.....	70
Gambar 4.6 Siswa Aktif Mengikuti Permainan	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Pembelajaran	100
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....	121
Lampiran 3 Kisi-Kisi Wawancara Tanggapan Siswa	126
Lampiran 4 Kisi-kisi Observasi	127
Lampiran 5 Hasil Angket Siswa	136
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Skor Angket Siswa.....	140
Lampiran 7 Hasil Wawancara.....	141
Lampiran 8 Rekapitulasi Wawancara	144
Lampiran 9 Hasil Observasi Siswa dan Guru	145
Lampiran 10 Dokumentasi.....	152
Lampiran 11 SK Pembimbing Skripsi	155
Lampiran 12 Surat Permohonan Izin Penelitian	158
Lampiran 13 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	159
Lampiran 14 Lembar Monitoring Pembimbing Skripsi.....	160
Lampiran 15 LoA Artikel Penelitian	162
Lampiran 16 Riwayat Hidup.....	163

DAFTAR PUSTAKA

- Achru P, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 205–215. <http://dx.doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Afifah, A. S. N., & Nayiroh, L. (2023). Pengaruh Tayangan YouTube Channel GMMTV OFFICIAL Terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand. 3(2), 435–443. <https://doi.org/10.47476/dawatuna.v3i2.2501>
- Amri, A. N., & Ardiyanti, Y. (2025). Pengaruh Acara Clash of Champions oleh ruangguru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 7(1), 166–172. <https://doi.org/10.31949/dm.v7i1.13410>
- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Anggito, A., & Johan, S. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi Pertama). Sukabumi: CV Jejak.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>
- Arrosyad, M. I., Farahmad, E., & Nabila, H. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SPARTA*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.35438/sparta.v7i1.252>
- Assalamah, T. M. (2024). Strategi Viral Marketing Melalui Konten Edutainment Clash of Champions by Ruangguru. 7(3), 154–169. <https://doi.org/10.1080/jcommsci.v7i3.279>
- Djaali, D. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–7.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Yerry Soepriyanto. (2024). Gamification Developments in Education: Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Garcia-Iruela, I. M., & Hijon-Neira, R. (2020). What Perception Do Students Have About the Gamification Elements? *IEEE Access*, 8, 134386–134392. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.3011222>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>

- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Isrok'atun, I. (2021). *Memahami Konsep Dasar Matematika untuk PGSD* (Cetakan Pertama). Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Khoiriyah, B. K., & Murni, M. (2021). Peran Teori “Discovery Learning” Jerome Bruner Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 65–78. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v2i2.20>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, M. A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Prssindo (LPSP).
- Lestari, R. A., & Darmawan, P. (2024). Analisis Dampak Game Show Clash of Champions terhadap Motivasi Belajar di Kalangan Gen-Z. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 15(2), 135–151. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v15i2.795>
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265.
- Meske, C., Brockmann, T., Wilms, K., & Stieglitz, S. (2017). Social Collaboration and Gamification. Dalam S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra-Bissantz, R. Zarnekow, & T. Brockmann (Ed.), *Gamification* (hlm. 93–109). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-45557-0_7
- Nadhifa, N. (2024). *Penerapan Metode Pembelajaran Teknik Gamifikasi Clash Of Champions Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smkn 15 Bandung*. (Skripsi). Fakultas Pendidikan dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Naila, L. Z., Hariyanti, U., & Rahman, K. (2025). *Analisis Pengaruh Program Edukatif Clash of Champions Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 2 Kota Malang*. 9(3), 1–10.
- Nengsih, D., Febrina, W., Maifalinda, M., Junaidi, J., Darmansyah, D., & Demina, D. (2024). PENGEMBANGAN MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 8(1), 150–158. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v8i1.1738>
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar* (Cetakan Kedua). CV Wade Group.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279–291. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (2nd ed). Merrill.

- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750–1763. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Prawiradilaga, D. S. (2017). *Prinsip Desain Pembelajaran* (Cetakan Kedua). Prenada Kencana.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. 1(5), 299–305.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3), 131–139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Ruliah, R., Bahar, B., & Pratiwi, A. S. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Sistem Basis Data. *Instruksional*, 2(2), 82–92. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.7-17>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/10003-066X.55.1.68>
- Samosir, A. R. (2024). Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Keagamaan Di SDN 010033 Perk. Hessa. *KHIDMAT: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 326–330.
- Slameto, S. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Edisi Revisi) Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: Memaknai fun learning di sekolah dasar. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 1–7.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode Addie untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- 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>
- Wiyani, N. A. (2017). *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Dini Handayani, 2025

IMPLEMENTASI DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS ACADEMY OF CHAMPIONS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.328>