



Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Melalui Gamifikasi *Board Game* Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas 6 SD Negeri Pondok 02

Indah Karunia Fitri^{1*}, Heni Prasetiowati², Dian Widiastuti³, Djatmiko Hidajat⁴

¹⁻⁴ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara

Sukoharjo, Indonesia

indahkaruniafitri@gmail.com^{1*}, djtmikohidajat@gmail.com⁴

Alamat: Jl. Letjend Sujono Humardani No.1, Gadingan, Jombor, Kec. Bendosari, Kabupaten Sukoharjo

Korespondensi Penulis: indahkaruniafitri@gmail.com*

Abstract: Gamification is an instructional approach that incorporates game elements to enhance student engagement and motivation in the classroom. This classroom action research was conducted with sixth-grade elementary school students by integrating gamification techniques into the learning process. Various game-based components such as point systems, levels, challenges, and rewards were applied throughout the instructional activities. During the study, data were collected on student participation, academic achievement, and responses to the implementation of gamification. The findings indicate that gamification strategies significantly improved student involvement in the learning process. Students demonstrated greater enthusiasm and active participation during gamified lessons. Moreover, improvements in academic performance were observed among students engaged in gamification-based learning. However, further research is needed to explore in more depth the factors that influence the effectiveness of gamification across different subject areas.

Keywords: Board Game; Differentiated Instruction; English Literacy; Gamification; Primary School

Abstrak: Gamifikasi merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada peserta didik kelas 6 sekolah dasar dengan menerapkan teknik gamifikasi dalam proses pembelajaran berdiferensiasi. Dalam pelaksanaannya, kami menggabungkan berbagai elemen permainan seperti sistem poin, level, tantangan, dan pemberian hadiah (*reward*) selama kegiatan belajar berlangsung. Selama penelitian, kami mengumpulkan data mengenai tingkat partisipasi peserta didik, hasil belajar, serta tanggapan mereka terhadap penerapan gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan teknik gamifikasi. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi. Namun, masih diperlukan penelitian lanjutan untuk menggali lebih dalam faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan gamifikasi di berbagai mata pelajaran.

Kata kunci: Board Game; Gamifikasi; Literasi Bahasa Inggris; Pembelajaran Berdiferensiasi; Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pada pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk menciptakan strategi yang inovatif dan adaptif guna mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Salah satu pendekatan yang saat ini berkembang pesat adalah gamifikasi, yaitu pengintegrasian elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik (Prihandono dkk., 2023). Gamifikasi, yang diperkenalkan pertama kali oleh Nick Pelling (Hakeu dkk., 2023), memanfaatkan prinsip-prinsip permainan seperti level, poin, tantangan, dan reward sebagai bagian dari desain pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna, serta meningkatkan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik (Smiderle dkk., 2020).

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, tantangan seperti rendahnya motivasi, minimnya paparan linguistik, dan kurangnya penguasaan tata bahasa menjadi hambatan umum yang perlu diatasi. Penerapan gamifikasi secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil akademik peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini diperkuat oleh studi Idris dkk., 2020 yang menemukan bahwa pendekatan ini meningkatkan penyelesaian tugas akademik hingga 25% dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman struktur tata bahasa (Idris dkk., 2020). *Board Game*, sebagai salah satu bentuk gamifikasi non-digital, menjadi media pembelajaran alternatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam interaksi sosial dan *problem solving*, sehingga mendorong keterlibatan kognitif secara lebih aktif. Lebih lanjut, penerapan pembelajaran berdiferensiasi menjadi sangat relevan untuk mendukung keberhasilan metode gamifikasi. Pembelajaran berdiferensiasi atau *Differentiated Instruction* (DI) adalah filosofi dan praktik pengajaran dan pembelajaran yang berakar pada pengakuan perbedaan peserta didik dan ditujukan untuk menyesuaikan instruksi guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan setiap peserta didik (Langelaan dkk., 2024). Pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan guru menyesuaikan strategi, konten, dan proses belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kesiapan masing-masing peserta didik (Yuen dkk., 2022). Dalam konteks kelas yang heterogen, kombinasi antara *Board Game* dan diferensiasi pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif terhadap keberagaman peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan literasi Bahasa Inggris peserta didik kelas 6A SD Negeri Pondok 02 melalui penerapan metode gamifikasi berbasis *Board Game* dengan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan indikator hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran di kelas (Susilo dkk., 2022). Dalam hal ini, tujuan pembelajaran yang sedang diupayakan adalah peningkatan literasi Bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pondok 02 dengan subjek peserta didik kelas 6A. Penelitian ini mencakup berbagai prosedur observasi, pengumpulan data, termasuk penilaian tertulis, dan tinjauan pustaka.

Dalam penelitian ini, data deskriptif seperti hasil observasi dan wawancara dianalisis dengan metodologi kualitatif, sedangkan skor hasil belajar peserta didik dianalisis dengan teknik kuantitatif. Perhitungan keterlaksanaan pendekatan pembelajaran dilakukan dengan menghitung langkah-langkah yang dilakukan berdasarkan lembar observasi pembelajaran. Pengukuran berbasis instrumen tes pilihan ganda berupa *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui pengaruh peningkatan literasi Bahasa Inggris peserta didik pada masing-masing indikator ranah kompetensi. Soal-soal pada instrumen dikelompokkan berdasarkan indikator literasi sebagai langkah awal dalam proses analisis data. Kemudian ditentukan persentase skor untuk masing-masing indikator persamaan.

$$Prosentase (\%) = \frac{\sum \text{nilai rata-rata tiap indikator}}{\sum \text{nilai maksimum tiap indikator}}$$

Tabel 1 di bawah ini menyajikan interpretasi (Arikunto, 2010) terhadap hasil tersebut, yang dibagi menjadi lima kategori:

Tabel 1 Interpretasi Hasil Indikator Literasi Bahasa Inggris

Prosentase (%)	Kategori
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
0-39	Kurang Sekali

Salah satu kuantitatif yang diperhitungkan dalam penelitian ini adalah keefektifan penggunaan metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Inggris dari subjek penelitian melalui nilai *normalized gain* atau *N-gain*. Menurut Guntara (2021), gain ternormalisasi menggambarkan pendekatan selisih nilai sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan dapat menunjukkan peningkatan literasi peserta didik (Guntara, 2021). Keefektifan metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan literasi Bahasa Inggris peserta didik dapat diperoleh dengan perhitungan *N-gain* dengan persamaan berikut:

$$N - gain = \frac{Skor\ post - Skor\ pre}{Skor\ maks - Skor\ pre}$$

Hasil dari perhitungan *N-gain* ini kemudian diinterpretasikan dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2 Interpretasi Nilai *N-gain*

<i>N-gain</i>	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Selanjutnya, metode pembelajaran gamifikasi dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Inggris peserta didik jika memiliki skor *N-gain* dengan kategori sedang atau tinggi untuk setiap indikator dalam domain kompetensi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran dan wawancara terhadap guru dan peserta didik, menunjukkan beberapa komponen penting dalam kegiatan pembelajaran berikut:

- Pendekatan pembelajaran yang kerap digunakan oleh guru adalah ekspositori dengan menyampaikan materi dan contoh soal menggunakan metode ceramah, dilanjutkan dengan tes tertulis.
- Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris terfokus pada buku cetak.
- Guru belum dapat memfasilitasi pembelajaran berdiferensiasi di kelas.

Tingkat literasi peserta didik dalam domain kompetensi diukur melalui lima belas soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda dengan empat opsi jawaban. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan dua indikator domain kompetensi dalam literasi. Dua indikator domain kompetensi digunakan berdasarkan indikator literasi membaca PISA dalam Luyten., 2024, literasi membaca adalah memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan, dan terlibat dengan teks untuk mencapai tujuan seseorang, mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang, dan berpartisipasi dalam masyarakat (Luyten, 2024). Hasil penelitian terhadap tingkat literasi Bahasa Inggris pada domain kompetensi peserta didik sebelum dilakukan tindakan, ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Tingkat Literasi Bahasa Inggris Peserta didik pada Setiap Indikator *Pre-test*

Indikator Literasi Bahasa Inggris	Prosentase (%)	Kategori
Menemukan informasi penting	45,14	Kurang
Penggunaan tata bahasa yang baik dan benar	46,03	Kurang

Hasil analisis data *pre-test* menunjukkan bahwa pada kedua indikator peserta didik pada kelas 6A SD Negeri Pondok 02 masih berada pada kategori kurang. Hal ini mengindikasikan

bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan belum mampu mengoptimalkan potensi peserta didik dalam mengembangkan literasi berbahasa Inggris secara maksimal.

Permasalahan ini menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penerapan metode gamifikasi berbasis *Board Game*. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik (Oktaberliana dkk., 2023; Ruiz-Bañuls dkk., 2021). Penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif menggunakan kosakata dan struktur kalimat dalam konteks yang bermakna (Rodríguez-Ferrer dkk., 2024).

Pada penelitian, digunakan beberapa macam jenis *Board Game* untuk membelajarkan literasi Bahasa Inggris kepada peserta didik. *Board Game* edukatif dapat mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap perangkat digital, sekaligus memperkuat kerjasama dan interaksi sosial di antara mereka (Purwidianoro & Hadi, 2020). Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap keberagaman peserta didik. *Board Game* tersebut adalah *Treasure Hunt* dan *Monopoly*. Desain *Board Game* dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2 Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Nurpatima, Kamsinah, dan Nurjannah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Treasure Hunt Game* secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik kelas X di sebuah Madrasah Aliyah (Nurpatima dkk., 2020). Permainan *Monopoly* yang telah diadaptasi untuk tujuan pendidikan juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik. Permainan ini memungkinkan peserta didik untuk belajar kosakata dan struktur bahasa dalam konteks yang menyenangkan dan kompetitif (Raharja dkk., 2016).



Gambar 1 Board Game Monopoly

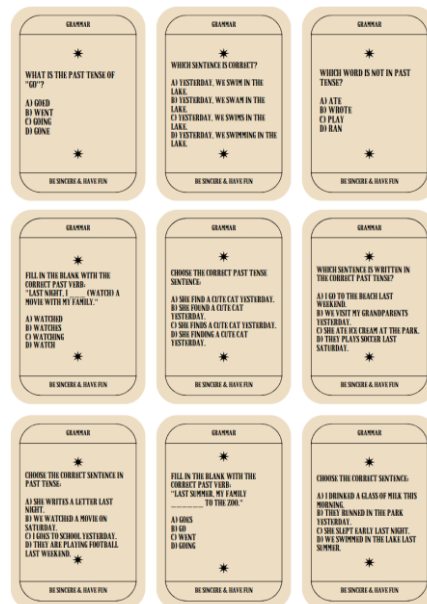


Gambar 2 Board Game Treasure Hunt

Dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, gamifikasi memungkinkan penyesuaian materi dan aktivitas belajar sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kesiapan masing-masing peserta didik (Leung dkk., 2023). Misalnya, dalam sebuah kelas, peserta didik dapat memilih tantangan atau aktivitas yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka, seperti menjawab pertanyaan trivia untuk peserta didik yang lebih mahir atau bermain *Board Game* edukatif untuk memperkuat konsep dasar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik tetapi juga memberikan mereka kontrol lebih besar atas proses belajar mereka. Pada **Gambar 3** dan Gambar 4 menunjukkan penyesuaian tingkat kesulitan permainan, materi, serta pendekatan instruksional sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.



Gambar 3 Flashcard untuk Kelompok Perlu Bimbingan



Gambar 4 Flashcard untuk Kelompok Mahir

Hasil dari *post-test* yang mengukur kemampuan literasi Bahasa Inggris peserta didik berdasarkan kompetensinya digunakan dalam siklus penelitian pertama. Informasi ini juga membantu mengetahui sejauh mana metode pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) berpengaruh terhadap kemampuan literasi peserta didik. Tabel 4 menunjukkan hasil untuk setiap aspek kemampuan literasi peserta didik.

Tabel 4 Tingkat Literasi Bahasa Inggris Peserta didik pada Setiap Indikator *Post-test* 1

Indikator Literasi Bahasa Inggris	Prosentase (%)	Kategori
Menemukan informasi penting	59,72	Cukup
Penggunaan tata bahasa yang benar	64,29	Cukup

Dari kedua indikator, dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan dibandingkan sebelum dilakukannya tindakan atau siklus. Indikator pertama menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah siklus pertama, proporsinya melonjak dari 45,14% sebelum diterapkannya gamifikasi menjadi 59,72% setelah diterapkannya gamifikasi. Begitu pula dengan indikator kedua, terjadi peningkatan dari 46,03% menjadi 64,29%. Peningkatan indikator ini menunjukkan perbaikan literasi Bahasa Inggris peserta didik setelah diterapkannya tindakan. Akan tetapi peningkatan yang terjadi masih pada kategori cukup, agar literasi peserta didik dapat ditingkatkan kembali siklus kedua harus dilakukan.

Data dari *post-test* pertama ini digunakan untuk menilai kemampuan literasi peserta didik pada siklus penelitian kedua. Tingkat literasi Bahasa Inggris peserta didik pada setiap aspek ditentukan dengan menganalisis data tersebut, dan hasilnya ditampilkan dalam Tabel 5.

Tabel 5 Tingkat Literasi Bahasa Inggris Peserta didik pada Setiap Indikator *Post-test* 2

Indikator Literasi Bahasa Inggris	Prosentase (%)	Kategori
Menemukan informasi penting	74,31	Baik
Penggunaan tata bahasa yang benar	72,22	Baik

Pada siklus kedua, terlihat bahwa kedua indikator literasi mengalami peningkatan dibandingkan siklus pertama. Indikator pertama menunjukkan kenaikan yang cukup besar dari 59,72% sebelum menggunakan gamifikasi, menjadi 74,31% setelah siklus kedua. Indikator kedua juga meningkat dari 64,29% menjadi 72,22%. Kenaikan ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi Bahasa Inggris peserta didik membaik setelah pembelajaran menggunakan gamifikasi. Pada siklus kedua ini, kedua indikator telah berada pada kategori baik. Untuk memperkuat hasil dan melihat konsistensinya maka dilakukan siklus ketiga.

Data dari *post-test* kedua digunakan untuk menilai kemampuan literasi peserta didik pada siklus penelitian kedua. Tingkat literasi Bahasa Inggris peserta didik pada setiap aspek ditentukan dengan menganalisis data tersebut, dan hasilnya ditampilkan dalam Tabel 6.

Tabel 6 Tingkat Literasi Bahasa Inggris Peserta didik pada Setiap Indikator *Post-test* 3

Indikator Literasi Bahasa Inggris	Prosentase	Kategori
Menemukan informasi penting	79,17	Baik
Penggunaan tata bahasa yang benar	76,98	Baik

Pada siklus ketiga, terlihat bahwa kedua indikator literasi mengalami peningkatan dibandingkan siklus kedua. Walaupun tidak terlihat peningkatan yang terlalu signifikan tetapi tiap indikator mengalami peningkatan. Indikator pertama menunjukkan kenaikan dari 74,31% sebelum menggunakan gamifikasi, menjadi 79,17% setelah siklus ketiga. Indikator kedua juga

meningkat dari 72,22% menjadi 76,98%. Kedua indikator masih berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya konsistensi dari penggunaan metode pembelajaran gamifikasi terhadap peningkatan kemampuan literasi Bahasa Inggris peserta didik.

Pada ranah kompetensi, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi Bahasa Inggris peserta didik. Keterampilan literasi Bahasa Inggris peserta didik diukur dengan membandingkan keterampilan sebelum dan sesudah tindakan. Tabel 7 di bawah ini menggambarkan peningkatan literasi sains peserta didik pada ranah kompetensi baik sebelum maupun sesudah siklus.

Tabel 7 Peningkatan Literasi Bahasa Inggris pada Peserta didik Sebelum dan Sesudah Siklus

Indikator Literasi Bahasa Inggris	N-gain					
	Siklus 1	Kategori	Siklus 2	Kategori	Siklus 3	Kategori
Menemukan informasi penting	0,27	Rendah	0,53	Sedang	0,62	Sedang
Penggunaan tata bahasa yang benar	0,34	Sedang	0,49	Sedang	0,57	Sedang

Berdasarkan data hasil perhitungan *N-Gain* pada indikator literasi Bahasa Inggris peserta didik kelas 6A, terjadi peningkatan efektivitas pembelajaran dari siklus ke siklus. Pada indikator menemukan informasi penting, nilai *N-Gain* pada siklus pertama sebesar 0,27 tergolong dalam kategori rendah. Namun, setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi berbasis *Board Game*, terjadi peningkatan pada siklus kedua menjadi 0,53 dan mencapai 0,62 pada siklus ketiga, keduanya berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang diberikan berdampak positif terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami informasi dari teks berbahasa Inggris.

Sementara itu, untuk indikator penggunaan tata bahasa yang benar, nilai *N-Gain* pada siklus pertama sebesar 0,34 sudah berada pada kategori sedang dan terus mengalami peningkatan pada siklus kedua menjadi 0,49 serta 0,57 pada siklus ketiga, yang masih dalam kategori sedang. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perkembangan kemampuan tata bahasa peserta didik secara bertahap. Secara keseluruhan, data *N-Gain* ini menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan cukup efektif dalam meningkatkan literasi Bahasa Inggris peserta didik, khususnya dalam memahami informasi penting dan penggunaan tata bahasa yang benar, meskipun masih perlu penguatan lanjutan untuk mencapai hasil maksimal.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran gamifikasi dengan *Board Game* efektif dalam meningkatkan literasi Bahasa Inggris peserta didik melalui partisipasi aktif dalam pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar peserta

didik (Taspinar dkk., 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian Martin-Lara dkk., 2025 yang mengemukakan bahwa metode gamifikasi dengan *Board Game* memungkinkan penguatan kosakata kunci yang terkait dengan teks bacaan (Martín-Lara dkk., 2025; Namaziandost dkk., 2025). Penggunaan *Board Game* sebagai metode pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam menciptakan suasana kelas yang lebih positif dan meningkatkan kecerdasan emosional peserta didik yang sedang mempelajari Bahasa Inggris sebagai bahasa asing (Ruiz-Bañuls dkk., 2021). Lebih jauh, ketika *Board Game* diintegrasikan dengan strategi pembelajaran berdiferensiasi, efektivitas metode ini semakin meningkat karena memberikan ruang bagi guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan, materi, serta pendekatan instruksional sesuai dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik yang beragam. Dengan demikian, setiap peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam konteks yang inklusif dan responsif terhadap perbedaan individu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan melalui penerapan metode gamifikasi berbasis *Board Game*, dapat disimpulkan bahwa strategi ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi Bahasa Inggris peserta didik kelas 6A SD Negeri Pondok 02. Hal ini terlihat dari peningkatan skor *N-Gain* pada dua indikator utama, yaitu menemukan informasi penting dan penggunaan tata bahasa yang benar. Indikator menemukan informasi penting meningkat dari kategori rendah (0,27) pada siklus 1 menjadi kategori sedang pada siklus 2 (0,53) dan siklus 3 (0,62). Sementara itu, penggunaan tata bahasa yang benar konsisten mengalami peningkatan dalam kategori sedang, dari 0,34 di siklus 1 menjadi 0,57 di siklus 3. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Board Game* seperti *Treasure Hunt* dan *Monopoly* versi edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta meningkatkan pemahaman terhadap materi Bahasa Inggris secara bertahap dan berkelanjutan. Integrasi pendekatan berdiferensiasi memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas dengan kemampuan dan minat peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan adaptif. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. Rineka Cipta.
- Guntara, Y. (2021). Normalized gain ukuran keefektifan treatment (pp. 1–3). Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- 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.
- Idris, M. I., Said, N. E. M., & Tan, K. H. (2020). Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 13–26.
- Langelaan, B. N., Gaikhorst, L., Smets, W., & Oostdam, R. J. (2024). Differentiating instruction: Understanding the key elements for successful teacher preparation and development. *Teaching and Teacher Education*, 140, 104464. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104464>
- Leung, A., Moldovan, L., & Ata, M. (2023). Teaching economics in higher education with universal design for learning. *International Review of Economics Education*, 44, 100273. <https://doi.org/10.1016/j.iree.2023.100273>
- Luyten, H. (2024). Examining the relationship between online chatting and PISA reading literacy trends (2000–2018). *Computers in Human Behavior*, 156, 108198. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108198>
- Martín-Lara, M. Á., Altmajer, D., Vicaria, J. M., & Muñoz-Batista, M. J. (2025). Boosting engagement and learning in the economic analysis of chemical processes through gamification. *Education for Chemical Engineers*, 51, 79–86. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2025.02.004>
- Namaziandost, E., Çakmak, F., & Ashkani, P. (2025). How do you feel? Unmasking ambiguity tolerance, learning adaptability, self-management, and learning outcomes in gamification vs. ludicization in foreign language learning. *Computers in Human Behavior Reports*, 18, 100651. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100651>
- Nurpatima, N., Kamsinah, K., & St Nurjannah, Y. T. (2020). The use of Treasure Hunt Game toward the students' vocabulary mastery at Islamic senior high school. *English Language Teaching for EFL Learners Journal*, 2(1), 24–34.
- Oktoberliana, D. W., Ekawati, E. Y., & Rahmasari, L. (2023). Peningkatan kompetensi pengetahuan dan kemampuan problem solving peserta didik menggunakan media pembelajaran fisika berbasis gamifikasi. *Unnes Physics Education Journal*, 13(1), 39–49.
- Prihandono, A., Sherlita Bere, O. M., & Ulumuddin, D. I. I. (2023). Aplikasi gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis augmented reality. *Jurnal Informatika Upgris*, 9(1), 49–56. <https://doi.org/10.26877/jiu.v9i1.15773>

- Purwidianoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur boardgame edukasi sebagai unsur gamifikasi pembelajaran untuk membangun partisipasi aktif, motivasi, dan minat belajar peserta didik. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 9–18.
- Raharja, I. P. G. H., Ratminingsih, N. M., & Adnyani, L. D. S. (2016). The effect of adapted monopoly board game towards English learning achievement of the fourth grade students of primary school in Banjar, Buleleng Regency, academic year 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 4(1).
- Rodríguez-Ferrer, J. M., Manzano-León, A., & García-Roca, A. (2024). Enhancing classroom climate and emotional intelligence through board games: A mixed-methods case study with Moroccan students of Spanish as a foreign language. *Thinking Skills and Creativity*, 54, 101668. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101668>
- Ruiz-Bañuls, M., Gómez-Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., & Rico-Gómez, M. L. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. *Heliyon*, 7(6), e07374. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1), 3.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing)*.
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101–116. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104>
- Yuen, S. Y., Leung, C. C. Y., & Wan, S. W. Y. (2022). Teachers' perceptions and practices of differentiated instruction: Cross-cultural validation of the differentiated instruction questionnaire in Hong Kong. *International Journal of Educational Research*, 115, 102044. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102044>