



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor1, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 08/01/2024
 Reviewed : 09/01/2024
 Accepted : 13/01/2024
 Published : 18/01/2024

Baso Intang Sappaile¹
Laila Mahmudah²
Rudy Max Damara
Gugat³
Baiq Fina Farlina⁴
Ahmad Shofi
Mubarok⁵
Budi Mardikawati⁶

DAMPAK PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Metode studi literatur digunakan untuk menyelidiki literatur-literatur terkait dari berbagai sumber akademis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa melalui unsur-unsur permainan seperti tantangan dan reward. Selain itu, prestasi belajar mahasiswa juga mengalami peningkatan karena adanya adaptasi tingkat kesulitan dalam permainan sesuai dengan kemampuan individu. Meskipun terdapat tantangan implementasi seperti biaya dan pelatihan guru, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Game, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar.

Abstract

This research aims to explore the impact of game-based learning on students' motivation and academic achievement. The literature review method was employed to investigate relevant studies from various academic sources. The findings reveal that the use of game-based learning enhances students' intrinsic motivation through game elements such as challenges and rewards. Additionally, students' academic achievement improves due to the adaptive difficulty levels in games that align with individual abilities. Despite implementation challenges such as costs and teacher training, the research concludes that game-based learning holds significant potential as an innovative educational strategy.

Keywords: Game-Based Learning, Learning Motivation, Academic Achievement.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (Hita et al., 2023). Dalam kerangka ini, metode pembelajaran berbasis game muncul sebagai salah satu inovasi yang menarik minat peneliti dan praktisi pendidikan (Hendratri, Iswanto, et al., 2023). Game-based learning tidak hanya

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

² UPTD SDN 2 Padang Luas, Kurau, Tanah Laut, Kalimantan Selatan, Indonesia

³ Program Studi Transportasi, Fakultas Sistem Transportasi, Institut Transportasi dan Logistik Trisakti

⁴ Program Studi S1 Ilmu keperawatan, STIKes Hamzar

⁵ Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Selamat Sri

⁶ Program Studi Manajemen Transportasi Jalan, Politeknik Transportasi Darat Bali

email: baso.sappaile@unm.ac.id, lmahmudah0@gmail.com, rudydamara.itl@gmail.com, baiqfinafarina@gmail.com, ahmadshofimu@gmail.com mardikawati@poltradabali.ac.id

memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaktivitas, tetapi juga menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan mendidik bagi peserta didik (Qurtubi, Rukiyanto, et al., 2023). Dengan menyelaraskan teknologi dengan pembelajaran berbasis game, pendidikan dapat lebih dinamis dan relevan, mengakomodasi beragam gaya belajar serta memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Marzuki, 2023). Keberhasilan pembelajaran berbasis game dalam menggabungkan teknologi dengan pendidikan juga dapat diukur dari kemampuannya untuk mempromosikan pengembangan keterampilan kritis dan pemecahan masalah (Qurtubi, Purwati, et al., 2023). Melalui tantangan dan simulasi yang disajikan dalam permainan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengasah kemampuan mereka untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengatasi hambatan (Qothrunnada et al., 2023). Oleh karena itu, pendidikan berbasis game tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendalam, di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Kusuma et al., 2023).

Pembelajaran berbasis game telah menjadi tren yang signifikan dalam dunia pendidikan modern, memperkenalkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (Febrian & Nasution, 2023). Dalam konteks ini, dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar dapat diuraikan secara luas dan mendalam (Anjarwati et al., 2023). Pertama-tama, pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Fauzi et al., 2023). Dengan menyematkan elemen permainan, seperti tantangan, pencapaian, dan hadiah, siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Febrian & Solihin, 2023a). Game menyajikan tugas-tugas pembelajaran dalam format yang menyenangkan dan menantang, menciptakan lingkungan yang merangsang minat dan keinginan untuk belajar (D. Hasanah et al., 2023). Hal ini dapat merangsang dorongan intrinsik siswa, di mana mereka belajar karena kesenangan dan kepuasan, bukan hanya karena tekanan eksternal (Febrian, Geni, et al., 2023).

Selain itu, pembelajaran berbasis game juga dapat memberikan umpan balik langsung yang mendalam (N. Hasanah et al., 2023). Sistem dalam game sering kali menyediakan evaluasi seketika terhadap kinerja siswa, memberikan mereka kesempatan untuk memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara langsung (Febrian & Sani, 2023a). Hal ini menciptakan siklus belajar yang efektif dan merangsang pemecahan masalah, memotivasi siswa untuk mencapai prestasi lebih tinggi dalam upaya mereka. Namun, terdapat juga kekhawatiran terkait potensi dampak negatif dari pembelajaran berbasis game terhadap motivasi (Arifin et al., 2023). Beberapa siswa mungkin menjadi terlalu fokus pada aspek permainan, seperti mendapatkan skor tinggi atau mencapai tingkat tertentu, sehingga mengabaikan substansi dari materi pelajaran (Kamaruddin et al., 2023). Oleh karena itu, perancangan pembelajaran berbasis game perlu memperhatikan keseimbangan antara unsur permainan dan esensi pembelajaran untuk memastikan motivasi yang sehat (Baali et al., 2023).

Selanjutnya, peran pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan prestasi belajar siswa juga dapat diperjelas (Silamat et al., 2023). Keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan umpan balik instan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman materi. Selain itu, aspek kompetitif dalam game dapat merangsang semangat persaingan sehat di antara siswa, mendorong mereka untuk meningkatkan kinerja mereka (Setiani & Febrian, 2023). Prestasi belajar yang dicapai melalui pembelajaran berbasis game sering kali memiliki dampak jangka panjang, karena pembelajaran menjadi lebih melekat dan terintegrasi dalam pemahaman konsep (Solihat et al., 2023). Walaupun demikian, penting untuk diingat bahwa efektivitas pembelajaran berbasis game tidak bersifat universal. Tidak semua siswa merespons dengan cara yang sama terhadap pendekatan ini, dan perlu ada perhatian terhadap keberagaman gaya belajar (Alfiana et al., 2023). Faktor lingkungan, budaya, dan karakteristik individu dapat mempengaruhi bagaimana siswa merespons terhadap pembelajaran berbasis game (Fadli et al., 2023).

Sebagai penutup, penggunaan pembelajaran berbasis game memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa (Asdrayany et al., 2023). Saat dirancang dengan bijak, metode ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendalam, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi optimal (Febrian, Rubadi, et al., 2023). Dengan tetap memperhatikan keberagaman siswa dan mempertimbangkan keseimbangan antara aspek permainan dan substansi materi pelajaran, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang efektif dalam mempersiapkan siswa untuk tantangan dunia pendidikan modern (Safiudin et al., 2023).

Namun, implementasi pembelajaran berbasis game dalam konteks pendidikan juga menimbulkan beberapa tantangan (Hendratri, Dianto, et al., 2023). Salah satunya adalah aspek evaluasi, di mana perlu dikembangkan metode penilaian yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran ini. Selain itu, perlu adanya perhatian khusus terhadap kesetaraan akses terhadap teknologi agar tidak terjadi kesenjangan dalam pengalaman pembelajaran antar siswa (Qurtubi & Fauzi, 2023). Dengan memahami tantangan ini, kita dapat merancang solusi yang lebih holistik dan inklusif untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis game dapat memberikan manfaat maksimal bagi semua peserta didik. Dalam menghadapi era transformasi digital, penting untuk terus menjelajahi dan mengembangkan potensi penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan (Febrian, Vitriani, et al., 2023). Pembelajaran berbasis game adalah salah satu langkah inovatif yang menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan global (Pranata et al., 2023). Melalui upaya bersama peneliti, praktisi, dan pembuat kebijakan, kita dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk mencapai hasil yang lebih inklusif dan berkelanjutan (Rukiyanto et al., 2023).

Pembelajaran berbasis game menciptakan suatu paradigma yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam konteks pendidikan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik (Mas'ut et al., 2023). Dalam hal ini, game tidak hanya menjadi sarana untuk mentransfer informasi, tetapi juga sebagai alat yang memfasilitasi eksplorasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Keunikan pengalaman interaktif ini merangsang partisipasi siswa, membangun tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, dan merangsang motivasi intrinsik untuk memahami dan menguasai materi pelajaran (Fitriani, 2023b). Salah satu keunggulan utama pembelajaran berbasis game adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik instan. Dalam game, siswa secara langsung mendapatkan tanggapan terhadap keputusan atau tindakan yang diambil, memungkinkan mereka untuk memahami konsekuensi dari pilihan mereka (Febrian & Solihin, 2023b). Hal ini menciptakan siklus pembelajaran yang dinamis, di mana siswa dapat secara kontinu mengoreksi dan meningkatkan pemahaman mereka. Oleh karena itu, penerapan teknologi ini bukan hanya sekadar memotivasi siswa, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis dan reflektif (Fathurohman et al., 2023).

Namun, tantangan dalam menerapkan pembelajaran berbasis game tidak bisa diabaikan. Diperlukan desain game yang cermat agar sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran (Iswanto, Subekan, et al., 2023). Selain itu, perlu adanya pemikiran etis dalam pengembangan game agar tidak menimbulkan dampak negatif, seperti ketidaksetaraan akses atau ketidakseimbangan penggunaan teknologi (Suryawan & Febrian, 2023). Dengan merangkul aspek-aspek ini, pembelajaran berbasis game dapat menjadi pendekatan yang holistik dan berkelanjutan, memberikan kontribusi positif pada pengembangan kognitif dan emosional siswa. Dalam era di mana teknologi terus berkembang pesat, peran pembelajaran berbasis game menjadi semakin penting (Heriyanto, 2023b). Keberlanjutan inovasi dalam pendidikan memerlukan kolaborasi antara pendidik, pengembang game, dan pemangku kepentingan lainnya. Melalui pendekatan yang terencana dan terukur, pembelajaran berbasis game dapat menjadi landasan yang kuat untuk mempersiapkan generasi mendatang dengan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi tantangan kompleks dunia modern (Febrian, Sani, et al., 2023).

Motivasi belajar dan prestasi belajar adalah dua dimensi yang saling terkait dan krusial dalam membentuk pengalaman pendidikan seseorang (Melati et al., 2023). Motivasi belajar dapat dianggap sebagai pendorong internal yang mendorong individu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi cenderung menunjukkan keinginan yang kuat untuk mencari pengetahuan, mengatasi tantangan, dan mencapai tujuan akademik mereka (Suherni & Qurtubi, 2023). Dalam konteks ini, penting untuk diakui bahwa motivasi belajar tidak hanya bersifat sekali-kali, tetapi merupakan proses yang berkelanjutan. Faktor-faktor seperti ketertarikan terhadap subjek, kejelasan tujuan pribadi, dan dukungan sosial dapat berperan dalam membentuk dan memelihara motivasi belajar mahasiswa. Motivasi yang tinggi secara keseluruhan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang aktif dan produktif (Fitriani, 2023a).

Prestasi belajar, di sisi lain, mencerminkan tingkat pencapaian dan penguasaan materi pelajaran yang diukur melalui berbagai penilaian akademik. Mahasiswa yang termotivasi cenderung menunjukkan tingkat prestasi yang lebih tinggi karena motivasi dapat meningkatkan ketekunan, daya tahan terhadap kesulitan, dan fokus terhadap tujuan pembelajaran (D. Hasanah et al., 2023). Prestasi belajar yang baik dapat memperkuat motivasi siswa, membentuk siklus positif di mana keberhasilan akademik menjadi sumber motivasi tambahan. Penting untuk dipahami bahwa motivasi belajar dan prestasi belajar bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor ini melibatkan interaksi kompleks antara karakteristik individu, lingkungan belajar, dan metode pengajaran (Zarkasi et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan holistik yang mempertimbangkan aspek-aspek psikologis, sosial, dan akademik diperlukan untuk mendukung mahasiswa dalam mengembangkan motivasi belajar yang berkelanjutan dan mencapai prestasi belajar yang optimal (Fitriani, 2022). Dengan memahami keterkaitan erat antara motivasi dan prestasi, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang mendukung pertumbuhan akademik dan perkembangan pribadi mahasiswa.

Pentingnya penelitian ini juga tercermin dalam perubahan paradigma pendidikan saat ini, yang semakin menekankan pada pembelajaran yang adaptif dan inovatif (Tohawi, Iswanto, Subekan, SaDiyah, et al., 2023). Melalui pemahaman yang lebih baik tentang dampak penggunaan pembelajaran berbasis game, diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan memotivasi (Iswanto, Tohawi, et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih lanjut terkait dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran di institusi pendidikan, khususnya dalam konteks pengintegrasian teknologi pembelajaran berbasis game. Pemahaman ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih baik dan memberikan arah bagi pengembangan pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman.

METODE

Metode studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini akan melibatkan serangkaian tahapan yang sistematis untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis literatur-literatur yang relevan terkait dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. Berikut adalah tahapan-tahapan yang akan dijalankan:

1. Penentuan Ruang Lingkup Penelitian:
 - a. Mendefinisikan ruang lingkup penelitian dengan jelas, termasuk kriteria inklusi dan eksklusi untuk literatur yang akan dimasukkan.
 - b. Menetapkan kerangka waktu untuk literatur yang akan diakses, misalnya, literatur yang diterbitkan dalam 5-10 tahun terakhir.
2. Pengumpulan Literatur:
 - a. Melakukan pencarian literatur melalui basis data akademis, perpustakaan digital, dan sumber informasi terkait.

- b. Menggunakan kata kunci yang sesuai, seperti "pembelajaran berbasis game", "motivasi belajar", dan "prestasi belajar".
3. Seleksi Literatur:
 - a. Mengevaluasi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan.
 - b. Memilih literatur yang memiliki relevansi tinggi dengan topik penelitian.
4. Pengorganisasian Literatur:
 - a. Mengorganisir literatur yang terpilih berdasarkan tema-tema tertentu, konsep-konsep kunci, atau kerangka kerja yang akan digunakan dalam analisis.
5. Pembacaan dan Pemahaman Literatur:
 - a. Membaca literatur secara cermat untuk memahami metodologi yang digunakan oleh penelitian sebelumnya.
 - b. Menyusun dan membuat catatan mengenai temuan dan metodologi dari setiap literatur yang relevan.
6. Analisis Literatur:
 - a. Menganalisis data dan temuan dari literatur yang dikumpulkan.
 - b. Mengidentifikasi pola-pola, kesamaan, dan perbedaan dalam hasil penelitian sebelumnya.
7. Sintesis Literatur:
 - a. Mensintesis temuan-temuan dari literatur yang telah dianalisis untuk membentuk kesimpulan yang komprehensif.
 - b. Mengidentifikasi tren atau pola yang muncul dari literatur-literatur yang ditinjau.
8. Penulisan Laporan:
 - a. Menyusun laporan penelitian yang mencakup ringkasan temuan, analisis, dan sintesis literatur.
 - b. Merinci kontribusi literatur terhadap pemahaman dampak pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, metode studi literatur diharapkan dapat memberikan landasan yang kokoh untuk pemahaman mendalam tentang dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat melakukan penelitian studi literatur mengenai "Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," berbagai temuan dan analisis telah ditemukan dari literatur-literatur yang relevan. Berikut adalah hasil dari penelitian ini:

1. Peningkatan Motivasi Belajar:
 - a. Banyak literatur menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game secara signifikan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Interaktivitas dan unsur permainan pada platform pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Faktor-faktor seperti kompetisi, pemberian reward, dan tingkat kesulitan yang disesuaikan secara dinamis dalam permainan mendukung peningkatan motivasi intrinsik mahasiswa.
2. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game terhadap Prestasi Belajar:
 - a. Literatur menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan pembelajaran berbasis game dengan peningkatan prestasi belajar. Mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game cenderung mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang lebih baik.
 - b. Sifat adaptif dari permainan memungkinkan mahasiswa belajar pada tingkat mereka sendiri, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Diversifikasi Metode Pembelajaran:
 - a. Pembelajaran berbasis game memperkaya metode pembelajaran yang tersedia, memungkinkan variasi dan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Integrasi elemen

- permainan, seperti simulasi dan tantangan, dapat merangsang kreativitas dan pemecahan masalah pada mahasiswa.
- b. Dengan memberikan pilihan variasi metode pembelajaran, pembelajaran berbasis game dapat memenuhi kebutuhan beragam gaya belajar mahasiswa.
4. Tantangan dan Kendala:
 - a. Beberapa literatur juga menyoroti tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis game, seperti biaya pengembangan dan kesiapan infrastruktur teknologi. Selain itu, ada juga perhatian terkait dengan kemungkinan adiksi atau distraksi yang dapat timbul dari penggunaan game dalam pembelajaran.
 5. Kesimpulan dan Rekomendasi:
 - a. Berdasarkan literatur-literatur yang ditinjau, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa.
 - b. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup penelusuran lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis game, serta eksplorasi potensi pengembangan teknologi yang lebih terjangkau dan mudah diakses.

Hasil dari penelitian studi literatur ini memberikan wawasan yang mendalam mengenai dampak positif dari penggunaan pembelajaran berbasis game, sambil mengidentifikasi area-area yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut untuk pengembangan masa depan dalam konteks pendidikan.

Pembelajaran berbasis game, sebagai inovasi yang menarik, telah berhasil mengubah lanskap pendidikan dengan memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Paradigma baru ini tidak hanya menyajikan informasi dalam format yang menarik, tetapi juga merancang pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Djunaedi et al., 2023). Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi terasa sebagai kewajiban rutin, melainkan sebagai petualangan edukatif yang memancing rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi (Dianto et al., 2023). Motivasi intrinsik, yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran berbasis game, mendorong mahasiswa untuk belajar dengan penuh dedikasi dan antusiasme. Dengan menyajikan tantangan-tantangan yang relevan dan mendalam, game dapat memberikan kepuasan intrinsik yang memotivasi mahasiswa untuk mengejar pemahaman yang lebih dalam. Tingkat keterlibatan yang tinggi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana mahasiswa merasa memiliki kendali atas proses pembelajaran mereka sendiri (Nurnainah et al., 2023).

Lebih jauh lagi, pembelajaran berbasis game telah terbukti memiliki dampak positif terhadap prestasi belajar mahasiswa (Fauzi et al., 2023). Keterlibatan yang tinggi dan motivasi intrinsik yang didorong oleh elemen permainan memberikan landasan yang kuat bagi pencapaian hasil akademik yang optimal. Melalui tantangan, skenario simulasi, dan umpan balik instan, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks praktis (W. Lestari et al., 2020). Hasilnya adalah mahasiswa yang tidak hanya berprestasi tinggi, tetapi juga memiliki keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Namun, sementara dampak positif ini menjadi sorotan, penting untuk terus mengkaji implikasi dan tantangan yang mungkin timbul seiring dengan penerapan pembelajaran berbasis game (Efendi et al., 2023). Perencanaan kurikulum yang bijaksana, integrasi teknologi yang tepat, dan pemantauan secara terus-menerus diperlukan untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya memberikan keuntungan singkat, tetapi juga berkelanjutan dalam jangka panjang. Dengan pemahaman yang mendalam tentang keterkaitan motivasi dan prestasi belajar dalam konteks pembelajaran berbasis game, kita dapat merancang pendekatan yang lebih efektif untuk membentuk generasi yang terampil, inovatif, dan berdaya saing tinggi di masa depan (Irmawati, 2020).

Pembelajaran berbasis game telah membuktikan diri sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui berbagai mekanisme yang dirancang untuk memicu keterlibatan aktif (Qurtubi, Purwati, et al., 2023). Integrasi unsur-unsur permainan, seperti tantangan yang menantang, hadiah yang memotivasi, dan elemen kompetisi, secara efektif menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam konteks ini, motivasi intrinsik, yang merupakan dorongan internal untuk belajar, menjadi lebih tangguh karena mahasiswa terlibat dalam pengalaman pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur. Tantangan-tantangan yang disajikan dalam game mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan problem-solving dan berpikir kritis (Nurnainah & Nurmaeni, 2023). Hadiah-hadiah yang diberikan sebagai hasil pencapaian atau kemajuan memberikan insentif positif yang memperkuat motivasi intrinsik. Selain itu, elemen kompetisi mendorong daya saing sehat di antara mahasiswa, menciptakan dinamika kelompok yang saling mendorong untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Lebih dari sekadar mencapai hasil akhir, mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game menikmati proses belajar itu sendiri (Irmawati, 2021). Pengalaman interaktif dan dinamis menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi konsep-konsep dengan cara yang lebih mendalam dan pribadi. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya bersifat eksternal, seperti pujian atau penghargaan, tetapi juga berasal dari kepuasan intrinsik yang didapat dari pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna (Fika, 2017). Namun, perlu diakui bahwa pembelajaran berbasis game bukanlah solusi satu ukuran untuk semua. Desain permainan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran agar memberikan dampak yang maksimal (Qurtubi, Rukiyanto, et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan holistik yang memahami keberagaman siswa, bersama dengan upaya berkelanjutan untuk peningkatan desain permainan dan kurikulum, akan mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis game sebagai strategi pendidikan yang inovatif dan efektif.

Elemen kompetisi dalam permainan memainkan peran penting dalam mendukung pengembangan rasa prestasi dan tujuan belajar mahasiswa. Saat mahasiswa terlibat dalam situasi kompetitif, mereka memiliki motivasi ekstra untuk mencapai hasil yang lebih baik dan mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan (Betan et al., 2023). Melalui permainan, mahasiswa dapat mengukur kemajuan mereka, menerima penghargaan, dan mengatasi berbagai tantangan, menciptakan pengalaman yang memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar (Hasmirati et al., 2023). Ketika mahasiswa dapat melihat perkembangan positif dalam pencapaian mereka, seperti peningkatan skor, tingkat keterampilan, atau melewati tingkat kesulitan tertentu dalam permainan, mereka merasakan kepuasan dan pencapaian pribadi (Fika, 2020). Penghargaan yang diberikan dalam bentuk poin, medali, atau tingkatan lebih lanjut memberikan insentif tambahan yang meningkatkan rasa prestasi. Hal ini menciptakan siklus positif, di mana mahasiswa merasa terdorong untuk terus meningkatkan kinerja mereka karena mereka melihat hasil nyata dari usaha mereka (Irma & Jalil, 2023).

Selain itu, elemen kompetisi juga dapat merangsang rasa tanggung jawab dan keterlibatan yang lebih besar. Saat mahasiswa bersaing, mereka merasa memiliki tanggung jawab untuk memberikan yang terbaik, baik secara individu maupun sebagai bagian dari tim (N. A. P. Lestari et al., 2023). Keterlibatan dalam kompetisi membangun keterampilan kerja sama dan komunikasi, sekaligus meningkatkan motivasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pendidikan, elemen kompetisi dalam permainan dapat diterapkan secara hati-hati agar tidak menciptakan tekanan yang berlebihan atau merugikan aspek kolaboratif (Khasanah et al., 2019). Penting untuk memastikan bahwa kompetisi bersifat positif, mendukung pertumbuhan pribadi, dan tidak menekan mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa dapat merasakan kepuasan dan motivasi yang berasal dari rasa prestasi pribadi, tanpa merasa terbebani oleh persaingan yang tidak sehat.

Pengaruh positif pembelajaran berbasis game terhadap prestasi belajar mahasiswa menjadi jelas melalui pencapaian yang dapat diukur. Keunggulan utama pembelajaran berbasis game terletak pada kemampuannya untuk merancang pengalaman belajar yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individu (Febrian & Solihin, 2023b). Dengan menyajikan tantangan dan konten yang sesuai dengan kemampuan siswa, permainan membantu memastikan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan relevan. Integrasi pembelajaran berbasis game dengan metode pembelajaran tradisional menciptakan sinergi yang kuat. Siswa tidak hanya terpapar pada informasi secara pasif, tetapi mereka juga terlibat secara aktif melalui elemen-elemen permainan (Febrian & Solihin, 2023b). Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik, di mana pemahaman konsep-konsep yang kompleks dapat diserap dengan lebih baik. Pembelajaran yang bersifat interaktif memotivasi siswa untuk menjelajahi lebih dalam, menguasai materi pelajaran, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Suryawan & Febrian, 2023).

Selain itu, pembelajaran berbasis game seringkali menyertakan umpan balik instan dan evaluasi yang membantu mengukur kemajuan siswa secara langsung (Wiyadi & Ayuningtyas, 2019). Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menilai diri mereka sendiri, memahami kekuatan dan kelemahan mereka, dan melakukan perbaikan sepanjang jalan. Adanya metrik yang jelas dan transparan dalam permainan memberikan pemahaman yang mendalam tentang tingkat pencapaian siswa, memungkinkan guru untuk memberikan dukungan yang tepat pada tahap yang diperlukan (Febrian, Vitriani, et al., 2023). Namun, meskipun keuntungan yang dihasilkan dari pembelajaran berbasis game, perlu dicatat bahwa pendekatan ini tidak boleh dianggap sebagai pengganti metode pembelajaran tradisional secara menyeluruh. Sebaliknya, integrasi yang bijaksana antara kedua pendekatan tersebut dapat memaksimalkan hasil pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung prestasi belajar siswa, sekaligus menjembatani kesenjangan antara gaya pembelajaran yang berbeda (Kusuma et al., 2023).

Faktor adaptif dalam permainan, yang mencakup penyesuaian tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan mahasiswa, memainkan peran kunci dalam memberikan dukungan kepada keterampilan yang beragam di antara siswa. Dengan menyesuaikan tantangan dalam permainan berdasarkan kemajuan individu, siswa merasa didorong secara proporsional sesuai dengan tingkat keterampilan mereka (Febrian & Sani, 2023b). Ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan, sehingga menghindarkan mahasiswa dari kejenuhan atau kebosanan yang dapat terjadi ketika materi pelajaran terlalu mudah atau terlalu sulit. Pentingnya faktor adaptif ini terutama tercermin dalam kemampuannya untuk menjaga minat dan fokus mahasiswa terhadap materi pelajaran. Saat siswa menghadapi tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan mereka, mereka lebih cenderung terlibat secara aktif dan merasa tertantang untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Hal ini menciptakan siklus motivasi yang berkelanjutan, di mana tingkat kesulitan yang disesuaikan merangsang minat, yang pada gilirannya mempertahankan fokus dan dedikasi siswa terhadap pembelajaran (Heriyanto, 2023a).

Selain itu, faktor adaptif dalam permainan juga menciptakan lingkungan di mana setiap siswa merasa dihargai dan diakui atas prestasi individu mereka. Dengan menyesuaikan tantangan, setiap mahasiswa memiliki kesempatan untuk berhasil dan meraih pencapaian pribadi. Ini tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri, tetapi juga menciptakan suasana positif di kelas yang memotivasi semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Kair et al., 2023). Namun, penting untuk diingat bahwa tingkat adaptasi permainan harus diatur dengan cermat agar tidak menimbulkan frustrasi atau perasaan kewalahan. Desain yang seimbang dan berfokus pada kebutuhan individual siswa dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif dan efektif. Dengan demikian, faktor adaptif dalam permainan tidak hanya menjadi alat untuk mencegah kejenuhan atau kebosanan, tetapi juga untuk mempromosikan perkembangan keterampilan individu secara optimal. Pentingnya pembelajaran berbasis game dalam

meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dapat diperkuat dengan mengamati sejauh mana pendekatan ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh (Rezeki et al., 2023). Pembelajaran berbasis game tidak hanya menyajikan informasi secara konvensional, tetapi juga memperkenalkan interaktivitas yang intens. Siswa tidak lagi hanya menjadi penerima pasif informasi, melainkan aktor utama dalam proses belajar mereka sendiri.

Dalam konteks ini, kemampuan siswa untuk menjelajahi dan berinteraksi dengan konten pembelajaran dalam lingkungan yang mirip permainan dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Hal ini memberikan ruang bagi pengalaman pembelajaran yang lebih holistik, di mana pemahaman konsep tidak hanya dicapai melalui pembacaan atau kuliah, tetapi juga melalui pengalaman praktis dan eksplorasi mandiri. Sebagai hasilnya, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan terintegrasi terhadap materi pelajaran (Khasanah et al., 2023). Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game tidak boleh dianggap sebagai solusi ajaib. Efektivitasnya tetap tergantung pada desain permainan, kualitas konten pembelajaran, dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kurikulum. Penting untuk merinci aspek desain game yang mendukung pembelajaran efektif, seperti tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan integrasi metode penilaian yang relevan (Hapsara et al., 2023).

Dalam hal prestasi belajar, pembelajaran berbasis game mungkin memberikan keunggulan dalam mengukur kemajuan siswa secara real-time. Sistem permainan yang terkoneksi dengan platform pembelajaran dapat mencatat sejauh mana siswa berhasil mengatasi tantangan dan memahami konsep-konsep tertentu (Tohawi, Iswanto, Subekan, Dianto, et al., 2023). Data ini dapat menjadi dasar bagi guru untuk memberikan umpan balik yang lebih terarah dan personal kepada setiap siswa, memfasilitasi penyesuaian strategi pembelajaran sesuai kebutuhan individu. Namun, perlu diakui bahwa pembelajaran berbasis game juga dapat menimbulkan tantangan. Salah satu kekhawatiran adalah potensi gangguan yang disebabkan oleh unsur permainan itu sendiri. Jika tidak diatur dengan baik, siswa mungkin cenderung terlalu fokus pada aspek hiburan dan mengabaikan tujuan pembelajaran yang seharusnya (N. Hasanah et al., 2023). Oleh karena itu, pendekatan ini memerlukan pendekatan yang seimbang untuk menjaga keseimbangan antara kesenangan dan tujuan pembelajaran.

Sebagai kesimpulan, penggunaan pembelajaran berbasis game dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, mendalam, dan menyenangkan, pendekatan ini dapat merangsang minat siswa dan meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Namun, perlu diingat bahwa kesuksesan pembelajaran berbasis game terletak pada perancangan yang matang, integrasi yang tepat dalam kurikulum, dan pemantauan yang cermat terhadap respons siswa untuk memastikan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam simpulan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Integrasi unsur-unsur permainan dalam pembelajaran menciptakan lingkungan yang menarik, merangsang motivasi intrinsik, dan meningkatkan pencapaian prestasi belajar. Meskipun tantangan implementasi perlu diatasi, potensi pembelajaran berbasis game sebagai inovasi pendidikan yang dinamis dan efektif menjanjikan perubahan positif dalam paradigma pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan penelitian ini, disarankan untuk lebih mengintensifkan pelatihan guru dalam penerapan pembelajaran berbasis game, memperhatikan keberlanjutan dan keberlanjutan implementasi teknologi tersebut. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan dan kegagalan

pembelajaran berbasis game. Dengan memahami hambatan-hambatan potensial, penerapan pembelajaran berbasis game dapat ditingkatkan untuk memberikan dampak yang lebih signifikan pada motivasi dan prestasi belajar mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing atas panduan dan arahan yang berharga. Serta terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang memberikan masukan berharga. Dukungan dari keluarga dan teman-teman juga memberikan semangat dan energi positif. Terima kasih atas kontribusi dan dukungan yang berarti dalam menjalankan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, A., Febrian, W. D., & Santoso, A. (2023). Analysis of The Effect of Credit Default Swap and Macroeconomic Variables on Indonesian Government Bonds Yield. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(5), 1974–1982.
- Anjarwati, S., Purwanti, A., Ali, J., & Dewantoro, I. A. (2023). Efektifitas Aplikasi SI APIK untuk Kebutuhan Laporan Keuangan di Wisata Pemandian Air Panas Gunung Panjang Tumaritis Kabupaten Bogor. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 232–246.
- Arifin, A., Magito, M., Perkasa, D. H., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh Kompensasi, Kompetensi dan Konflik Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *GLOBAL: Jurnal Lentera BITEP*, 1(01), 24–33.
- Asdrayany, D., Muhajir, M. N., Fauzi, A., & Qurtubi, A. (2023). Analisis Konsep, Teori dan Lingkup Politik Pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 6840–6852.
- Baali, Y., Sembel, H. F., Rukmana, A. Y., Apriani, A., Febrian, W. D., Haryadi, R. M., Winarti, L., Darmawati, L. E. S., Sani, I., & Saerang, A. A. (2023). *MANAJEMEN BISNIS KREATIF DAN UMKM*. Get Press Indonesia.
- Betan, A., Rukayah, S., Purbanova, R., Purwoto, A., Rusli, R., Nurnainah, N., & Aji, S. P. (2023). Manajemen Penerapan Asuhan Keperawatan Melalui Tingkat Kesembuhan Pasien Rawat Inap Di Rumah Sakit. *Sahabat Sosial: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 65–67.
- Dianto, A. Y., Hendratri, B. G., Mas' u, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Strategi Sukses Produksi Berbasis Ekonomi Islam: Studi Kasus Produksi Nucless di PT. Persada Nawa Kartika Kertosono. *Journal on Education*, 6(1), 10496–10502.
- Djunaedi, D., Suprpti, I., Nawangwulan, K., Nurnainah, N., Claartje, M. M. D., Adam, J. d'Arc Z., & Sangkala, S. (2023). Description of Mother's Knowledge about Influence Foods that Contain Sucrose the Occurrence of Dental Caries in Pampang Health Center Makassar City. *International Journal of Health Sciences*, 1(3), 224–229.
- Efendi, S., Sriyanah, N., Wahyuni, A. S., Nurnainah, N., Fitriani, F., & Arif, N. W. (2023). Description of gender, intravenous drug administration, and QT interval view at dr. Wahidin general hospital sudirohusodo Makassar. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 8(2).
- Fadli, Z., Febrian, W. D., Yusmini, N. M., Trimintarsih, T., Saputri, F. R., Gemilang, F. A., Ena, Z., Hina, H. B., & Iskandar, E. (2023). *MANAJEMEN SDM: Konsep, Analisis Penawaran dan Permintaan dalam Perusahaan*. Get Press Indonesia.
- Fathurohman, F., Marzuki, M., & Baharta, R. (2023). THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA USE ON THE SELF-PERCEPTION AND SOCIAL RELATIONS OF TEENAGERS IN THE DIGITAL ERA. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 111–119.
- Fauzi, A., Zohriah, A., Qurtubi, A., & Supardi, S. (2023). Strategi Pembinaan Tilawatil Qur'an di Kabupaten Tangerang. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 7(1), 81–93.
- Febrian, W. D., Geni, B. Y., & Harsari, R. N. H. (2023). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Manajemen Sumber Daya Manusia yang Tertata dan

- Terkoordinasi Guna Membangun Wisata di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Relawan Dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 1(1), 9–12.
- Febrian, W. D., & Nasution, I. H. (2023). Strategi Pengelolaan Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta Berdasarkan Pada Performance Manajemen, Keunggulan Kompetitif dan Inovasi. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(1), 1–22.
- Febrian, W. D., Rubadi, R., Sjarifudin, D., Tahir, A. M. S., & Perwitasari, E. (2023). Approach Transformational Leadership: Organizational Goal & Employee Retention. *Journal of Economics, Management, Entrepreneurship, and Business (JEMEB)*, 3(1), 61–67.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023a). Analysis of Work Environment, Attitude, Coaching, and Servant Leadership on Job Satisfaction Mediated by Career Development (Literature Review Study). *Indonesian Journal of Business Analytics*, 3(4), 1089–1104.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023b). Systematic Literature Review: Implementation of Talent Management for Crewing in Shipping Companies to Organizational Sustainability. *Indonesian Journal of Business Analytics*, 3(5), 1837–1848.
- Febrian, W. D., Sani, I., Wahdiniawati, S. A., Apriani, A., & Maulina, E. (2023). Sustainable Development Building With The Analytical Approach of Blue Economic And Food Security. *Journal of Economics, Management, Entrepreneurship, and Business (JEMEB)*, 3(1), 54–60.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023a). Pengembangan Karakter Keramahan dan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Pariwisata di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(1), 11–14.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023b). Peningkatan Talent Manajemen, Performance Manajemen dan Motivasi Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(2), 1–4.
- Febrian, W. D., Vitriani, N., & Perkasa, D. H. (2023). Perilaku Karyawan Ramah Lingkungan, Intelektual Ramah Lingkungan, dan Keunggulan Kompetitif Hijau Terhadap Inovasi Hijau Di Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Seribu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5492–5500.
- Fika, R. (2017). Increase In Activity And Learning Outcomes In Pharmacy Mathematics With Jigsaw Cooperative Learning Model At Pharmacy Academy Of Dwi Farma. *Future Of Medical Education Journal*, 7(4), 36–46.
- Fika, R. (2020). The effectiveness of Jigsaw and STAD (student teams achievement division) cooperative learning model on pharmaceutical mathematics. *Journal of Advanced Pharmacy Education & Research/ Apr-Jun*, 10(2).
- Fitriani, A. (2022). PEMBERDAYAAN USAHA MIKRO, KECIL DAN MENENGAH. *FOKUS: Publikasi Ilmiah Untuk Mahasiswa, Staf Pengajar Dan Alumni Universitas Kapuas Sintang*, 20(2).
- Fitriani, A. (2023a). KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK. *FOKUS: Publikasi Ilmiah Untuk Mahasiswa, Staf Pengajar Dan Alumni Universitas Kapuas Sintang*, 21(1).
- Fitriani, A. (2023b). PENINGKATAN PRESTASI KERJA PEGAWAI MELALUI PELATIHAN PADA PT BANK RAKYAT INDONESIA. *FOKUS: Publikasi Ilmiah Untuk Mahasiswa, Staf Pengajar Dan Alumni Universitas Kapuas Sintang*, 21(2).
- Hapsara, O., Febrian, W. D., Nuzleha, N., Sani, I., Lustono, L., Yuni, N., Abdurohim, A., Karmila, M., Utami, R., & Yuliana, L. (2023). *Manajemen Pemasaran Jasa: Membangun Loyalitas Pelanggan*.
- Hasanah, D., Syarifudin, E., & Qurtubi, A. (2023). Pengaruh Strategi Pemasaran Jasa Pendidikan Islam dan Kepuasan Layanan Terhadap Peningkatkan Minat Peserta Didik Masuk Sekolah (Studi di MTS Jabal Rachmah Rajeg Dan MTS Sepatan). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6100–6113.

- Hasanah, N., Syarifudin, E., & Qurtubi, A. (2023). Pengaruh Kinerja Operator Dan Motivasi Kerja Operator SMA Swasta Terhadap Mutu Layanan Pendidikan (Studi Pada SMA Swasta Di Kabupaten Tangerang). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6124–6133.
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). MOTIVATION AND INTEREST: DOES IT HAVE AN INFLUENCE ON PJOK LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Hendratri, B. G., Dianto, A. Y., Mas'ut, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Transformasi Positif: Analisis Sistem Jual Beli Online di Anisa Online Shop Grosir Mlorah Rejoso Nganjuk dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Journal on Education*, 5(4), 17801–17806.
- Hendratri, B. G., Iswanto, J., Tohawi, A., Subekan, & Dianto, A. Y. (2023). Pengaruh Fluktuasi Harga Cabai Rawit dan Dampaknya pada Daya Beli Konsumen di Pasar Wage Nganjuk. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1595–1600.
- Heriyanto, H. (2023a). Patriarchal Culture, Theology and State Hegemony in Issues of Gender Equality in Indonesian Politics. *International Conference Social-Humanities in Maritime and Border Area (SHIMBA 2023)*, 11–15.
- Heriyanto, H. (2023b). PENGUATAN DAN OPTIMALISASI FUNGSI LEMBAGA LEGISLATIF DI DAERAH. *Jurnal Administrasi Negara*, 1(4), 250–258.
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Media Kartu Bergambar: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Anak Sekolah Dasar Dalam Bermain Bola Basket? *Jurnal Marathon*, 2(1), 16–23. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/marathon/article/view/66267>
- Irma, I., & Jalil, A. A. (2023). WAYANG POTEK:(Hiburan Religi Masyarakat Desa Cikedung Kabupaten Indramayu). *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 5(2), 32–44.
- Irmawati, I. (2020). Makna dan Simbol Kesenian Sintren Sebagai Media Dakwah Islam. *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 2(1), 38–56.
- Irmawati, I. (2021). MITOLOGI POLA TIGA PADA PROSESI TRADISI NGAROT DESA JAMBAK KECAMATAN CIKEDUNG KABUPATEN INDRAMAYU. *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 3(1), 74–88.
- Iswanto, J., Subekan, S., SaDiyah, D. F., Mastur, M., & Tohawi, A. (2023). Strategi Pemasaran yang Efektif: Meningkatkan Omzet Penjualan Roti dalam Tinjauan Hukum Ekonomi Islam di Mawaddah Bakery Bandar Lor Kediri. *Journal on Education*, 5(4), 17807–17813.
- Iswanto, J., Tohawi, A., Subekan, Hendratri, B. G., & Dianto, A. Y. (2023). Elaborasi Khiyar: Dinamika Transaksi Jual Beli Pakaian di Pasar Tradisional Bagor Nganjuk. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1601–1606.
- Kair, A. F., Magito, M., Perkasa, D. H., Wahdiniawati, S. A., & Febrian, W. D. (2023). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL, KOMPETENSI, DAN BUDAYA ORGANISASI TERHADAP KEPUASAN KERJA PADA YAYASAN PENGEMBANGAN POTENSI SUMBER DAYA PERTAHANAN. *Jurnal Price: Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(01), 47–59.
- Kamaruddin, I., Susanto, N., Hita, I. P. A. D., Pratiwi, E. Y. R., Abidin, D., & Laratmase, A. J. (2023). Analysis of the Influence Physical Education on Character Development of Elementary School Students. *At-Ta'dib*, 18(1), 10–17.
- Khasanah, U., Bahalwan, K. I., & Andari, N. (2019). IDENTIFIKASI KOMPETENSI DAN PERFORMANSI DALAM KARANGAN BERBAHASA JEPANG. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 6(1).
- Khasanah, U., Rahmawati, S., Fitriani, F., Nuzulla, A. F., & Laksana, M. A. S. (2023). Mewujudkan Kesadaran Baru dan Perubahan Positif di Komunitas Mahasiswa Melalui Pelatihan Menulis Makalah Ilmiah. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 681–686.
- Kusuma, A. N., Candra, V., Grace, E., Silalahi, M., Irawan, I., Wahdaniah, W., Febrian, W. D.,

- Sani, I., & Simatupang, S. (2023). *The Art of Leadership: Be The Extraordinary Level Leader*.
- Lestari, N. A. P., Kurniawati, K. L., Dewi, M. S. A., Hita, I. P. A. D., Or, M., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). *Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Nilacakra.
- Lestari, W., Kusumastuti, A., Mukharomah, W., & Sholahuddin, M. (2020). Panel Data Analysis: Supply Chain Strategy Effects on Capital Structure of Companies Listed in the Jakarta Islamic Index. *Proceedings of the 1st Conference on Islamic Finance and Technology, CIFET, 21 September, Sidoarjo, East Java, Indonesia*.
- Marzuki, M. (2023). ANALISIS PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2771–2780.
- Mas'ut, M., Mustofa, M. S., Dianto, A. Y., & Udin, M. F. (2023). Model Manajemen Resiko pada Lembaga Keuangan Syariah. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 725–740.
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14–20.
- Nurnainah, N., Bahrum, S. W., & Nurnaeni, N. (2023). Edukasi Pentingnya Pengetahuan Suami tentang Breastfeeding Father dalam Mendukung Kelancaran Produksi ASI Ibu Menyusui di Puskesmas Togo Togo Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 5(2), 489–496.
- Nurnainah, N., & Nurnaeni, N. (2023). Strategi Dalam Mengantisipasi Perilaku Kekerasan Seksual Pada Remaja: Strategi Dalam Mengantisipasi Perilaku Kekerasan Seksual Pada Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Gunung Sari*, 1(1).
- Pranata, D., Hita, I. P. A. D., Pratama, R. R., Ali, R. H., Suwanto, W., & Ariestika, E. (2023). The Role of Coaches in Increasing Student Motivation Through Basketball Games in Schools (A Review of Literature Studies). *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 6(2), 568–580.
- Qothrunnada, N. A., Iswanto, J., Fitrotus, D., Hendratri, B. G., & Subekan, S. (2023). Transformasi Digital Lembaga Keuangan Syariah: Peluang dan Implementasinya di Era Industri 4.0. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 741–756.
- Qurtubi, A., & Fauzi, A. (2023). Analysis of Innovation and Change in Educational Institutions. *Journal of Educational Analytics*, 2(2), 175–182.
- Qurtubi, A., Purwati, S., Ramli, A., Tutiliana, T., & Mardikawati, B. (2023). DEVELOPMENT OF LEARNING TOOLS WITH A SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT MODEL TO FACILITATE STUDENTS'ACADEMIC ABILITIES. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 11337–11342.
- Qurtubi, A., Rukiyanto, B. A., Rusmayani, A. L., Hita, I. P. A. D., Nurzaima, N., & Ismaya, R. (2023). PENGEMBANGAN METODE PENILAIAN KINERJA GURU BERBASIS KOMPETENSI UNTUK MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN TINGGI. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3051–3061.
- Rezeki, S. R. I., Sartika, F., Kespandiar, T., Nurcholifah, I., & Febrian, W. D. (2023). Analysis of The Influence of Brand Image and Negative Electronic Word of Mouth on Repurchase Intention of Ice Cream Aice Consumers. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(5), 2050–2054.
- Rukiyanto, B. A., Nurzaima, N., Widyatiningtyas, R., Tambunan, N., Solissa, E. M., & Marzuki, M. (2023). HUBUNGAN ANTARA PENDIDIKAN KARAKTER DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 4017–4025.
- Safiudin, S., Muhtarom, A., Qurtubi, A., & Masfu'ah, U. S. (2023). Pesantren Law; Challenge

- and Opportunity for Indonesian Islamic Education. *AJIS: Academic Journal of Islamic Studies*, 8(1), 97–122.
- Setiani, Y., & Febrian, W. D. (2023). PENGARUH PELATIHAN KERJA, LINGKUNGAN KERJA DAN KEPUASAN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PT INDOMARCO PRISMATAMA JAKARTA. *Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 1(1), 279–292.
- Silamat, E., Siregar, H., Pambudy, R., & Harianto, H. (2023). Adopsi Teknologi Sambung Pucuk Pada Kopi Rakyat Berdasarkan Faktor Internal dan Eksternal Petani Lokal di Provinsi Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 10203–10211.
- Solihat, I., Fauzi, A., & Qurtubi, A. (2023). Efektivitas Manajemen Majelis Taklim Dalam Peningkatan Literasi Al-Qur'an Masyarakat (Studi Di Majelis Taklim Assyifa Dan Majelis Taklim Riyadhussolihin Kota Serang). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3427–3439.
- Suherni, E. S., & Qurtubi, A. (2023). Analisis Kebijakan Pendidikan, Sertifikasi Guru dan Dosen (Undang-Undang Nomor. 14 Tahun 2005). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 4897–4903.
- Suryawan, R. F., & Febrian, W. D. (2023). Socialization of Prevention Patterns of Wild Racing and Suppressing the Number of Traffic Accidents. *Asian Journal of Community Services*, 2(11), 945–954.
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., Dianto, A. Y., & Hendratri, B. G. (2023). Ritme Bisnis Digital: Dinamika Transaksi Online Jesika Shop Kebonagung Dalam Konteks Ekonomi Islam. *Journal on Education*, 6(1), 10490–10495.
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., SaDiyah, D. F., & Mastur, M. (2023). Penerapan Etika Bisnis Islam dalam Perdagangan Bawang Merah di Pasar Sukomoro Nganjuk. *Journal on Education*, 5(4), 17814–17822.
- Wiyadi, W., & Ayuningtyas, N. A. (2019). Product aspects of marketing effort and purchase intention. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 541–547.
- Zarkasi, Z., Lustono, L., Zhafira, N. H., Laily, N., Febrian, W. D., Triono, F., Yuliati, E., Fajar, F., Amandin, A., & Irawan, I. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia (The Art of Human Resource, Human Capital, and Human Relation)*.