YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.10382

PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* BERBASIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK PANTI ASUHAN

Implementation of Game-Based Learning-Based to Improve Learning Motivation among Orphanage Children

Keysha Alisya Putri Sonatha, Khalida Nurluthfi,
Suci Rahma Putri, Astri Anggraini Hapsara Wibowo
Universitas Tarumanagara
astria.fpsi@untar.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 18, 2026	May 16, 2026	May 28, 2026	Jun 2, 2026

Abstract

Low learning motivation among children living in orphanages is an important issue because it is characterized by a tendency to become easily bored, lack consistency in completing tasks, become easily distracted, and have low self-confidence. This condition is influenced by limited caregiver attention and the suboptimal implementation of a structured disciplinary system in the orphanage environment. This study aims to examine the effectiveness of an educational game-based intervention in increasing children's learning motivation at Panti Asuhan X, West Jakarta. This study used a pretest-posttest design involving 8 children, consisting of 7 boys and 1 girl aged 6–13 years. The game-based learning intervention was developed based on Self-Determination Theory (SDT) through four games, namely "Human Body Monopoly," "Flash Cards," "UNO Stacko for Question Cards," and "Cup Pyramid Quiz Game." Data were collected using the Indonesian translated version of the Elementary School Motivation Scale (ESMS), which covers the dimensions of reading, writing, and completing tasks, then analyzed descriptively using IBM SPSS Statistics and Microsoft Excel. The results show an increase in the average learning

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

motivation across the three dimensions after the intervention. The reading dimension increased from 33.00% to 34.50%, the writing dimension increased from 30.63% to 33.38%, and the highest increase occurred in the task-completion dimension, from 27.75% to 33.50%. The conclusion of the study affirms that educational game-based learning has the potential to be effective in increasing the learning motivation of children in orphanages. The implications of this study provide practical contributions for caregivers, educators, and social institutions in designing learning activities that are enjoyable, participatory, and aligned with children's psychological needs.

Keywords: Learning Motivation; Educational Games; Game-Based Learning; Self-Determination Theory; Children in Orphanages.

Abstrak: Rendahnya motivasi belajar pada anak yang tinggal di panti asuhan menjadi persoalan penting karena ditandai dengan kecenderungan mudah bosan, kurang konsisten dalam mengerjakan tugas, mudah terdistraksi, dan rendahnya kepercayaan diri. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan perhatian pengasuh dan belum optimalnya sistem pendisiplinan yang terstruktur di lingkungan panti. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas intervensi berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar anak di Panti Asuhan X, Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest* dengan melibatkan 8 anak, terdiri atas 7 laki-laki dan 1 perempuan berusia 6–13 tahun. Intervensi *game-based learning* dikembangkan berdasarkan *Self-Determination Theory* (SDT) melalui empat permainan, yaitu "Monopoli Tubuh Manusia", "*Flash Card*", "*UNO Stacko for Question Card*", dan "*Cup Pyramid Quiz Game*". Data dikumpulkan menggunakan *Elementary School Motivation Scale* (ESMS) versi terjemahan bahasa Indonesia yang mencakup dimensi membaca, menulis, dan mengerjakan tugas, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan IBM SPSS Statistics dan Microsoft Excel. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar pada ketiga dimensi setelah intervensi. Dimensi membaca meningkat dari 33,00% menjadi 34,50%, dimensi menulis meningkat dari 30,63% menjadi 33,38%, dan peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi mengerjakan tugas, yaitu dari 27,75% menjadi 33,50%. Simpulan penelitian menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif berpotensi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak di panti asuhan. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengasuh, pendidik, dan lembaga sosial dalam merancang aktivitas belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan psikologis anak.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; Permainan Edukatif; *Game-Based Learning*; *Self-Determination Theory*; Anak Panti Asuhan.

PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan merupakan bidang pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan mengkaji proses belajar dari aspek yang dapat diukur serta diamati secara objektif. Dalam pengembangannya, ilmu ini memanfaatkan berbagai instrumen untuk merumuskan hipotesis pendidikan yang diuji melalui pengalaman empiris, termasuk melalui pendekatan eksperimen. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada

pengembangan kebutuhan, minat, serta potensi individu agar mampu berfungsi secara optimal dalam kehidupan pribadi maupun sosial (Rahman et al., 2022).

Motivasi belajar memiliki peran penting sebagai dorongan internal yang menggerakkan individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan semangat, ketekunan, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sehingga berpotensi memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada kurangnya partisipasi serta rendahnya pencapaian akademik (Utami et al., 2024; Agrifina et al., 2024). Slameto 2010 menegaskan bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar (Iliza & Hanif, 2025; Simamora et al., 2020), Nashar 2004 menyatakan bahwa motivasi belajar mencerminkan kecenderungan individu untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai hasil yang maksimal (Marhamah & Zikriati, 2024; Zulhariansyah, 2019).

Menurut Ryan & Deci, 2000 dalam perspektif *Self-Determination Theory* (SDT), motivasi belajar dipengaruhi oleh terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatednes* (Priyoaji, 2024; Harsono & Purnamasari, 2025). Menurut Niemiec & Ryan 2009 Ketika individu merasa memiliki kendali dalam proses belajar, yakin terhadap kemampuannya, serta mendapatkan dukungan sosial dari lingkungan, maka motivasi intrinsik akan berkembang secara optimal (Susanti et al., 2025; Rizka et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak di Panti Asuhan X melalui intervensi berbasis SDT, dengan fokus pada penguatan motivasi intrinsik agar anak lebih aktif, percaya diri, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak selama proses belajar.

Dalam pelaksanaan program *Merdeka Belajar Kampus Merdeka* (MBKM) melalui skema Proyek Kemanusiaan, penelitian ini juga diarahkan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi belajar anak di panti asuhan. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar, aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta mampu mengembangkan potensi diri secara optimal dalam suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengurus Panti Asuhan X, ditemukan bahwa anak-anak berusia 7-13 tahun menunjukkan tingkat motivasi belajar yang

relatif rendah. Hal ini ditunjukkan melalui kurangnya minat terhadap materi pembelajaran, kesulitan dalam memahami instruksi, serta keterbatasan dalam mengingat informasi yang telah dipelajari. Selain itu, anak-anak cenderung mudah merasa bosan, kurang bersemangat, serta tidak konsisten dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan jumlah pengasuh yang menyebabkan kurang optimalnya pemberian perhatian individual, serta belum adanya sistem dukungan seperti *reward* atau *punishment* yang terstruktur.

Dari temuan tersebut, terlihat bahwa kebutuhan psikologis dasar dalam kerangka SDT belum terpenuhi secara optimal. Rendahnya *autonomy* ditunjukkan oleh ketergantungan anak terhadap arahan pendamping, aspek *competence* terlihat dari kurangnya rasa percaya diri dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, sedangkan aspek *relatedness* tampak dari rendahnya keterlibatan dan antusiasme dalam kegiatan belajar.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan intervensi berbasis permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan prinsip *Self-Determination Theory*. Intervensi yang diberikan meliputi permainan Monopoli Tubuh Manusia, Flashcard, UNO Stacko for Question Card, dan Cup Pyramid Quiz Game. Setiap permainan dirancang untuk mendorong interaksi, meningkatkan rasa percaya diri, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Untuk mengukur efektivitas intervensi, digunakan desain pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar awal peserta sebelum intervensi diberikan, sedangkan post-test dilakukan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah intervensi dilaksanakan. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana intervensi berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar anak di Panti Asuhan X.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam bidang psikologi pendidikan, khususnya terkait penerapan *Self-Determination Theory* dalam meningkatkan motivasi belajar anak pada konteks panti asuhan. Secara praktis, bagi mahasiswa, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung yang mampu meningkatkan rasa percaya diri, empati, serta kemampuan bekerja sama. Bagi fakultas, kegiatan ini menjadi bentuk implementasi tridharma perguruan tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, sekaligus memperkuat hubungan dengan mitra eksternal. Sementara itu, bagi pihak panti asuhan, penelitian ini

memberikan kontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, suportif, dan menyenangkan, serta mendukung perkembangan sosial dan kepercayaan diri anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat efektivitas intervensi berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar anak di Panti Asuhan X, Jakarta Barat.

METODE

Kelompok mengawali kegiatan dengan menghubungi pihak Panti Asuhan X pada tanggal 5 Januari 2026 untuk meminta izin pelaksanaan penelitian. Setelah memperoleh persetujuan, kelompok melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 16 Januari 2026 guna mengidentifikasi kebutuhan pihak panti secara mendalam. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak di Panti Asuhan X mengalami rendahnya motivasi belajar akademik. Pelaksanaan proyek kemanusiaan ini melibatkan delapan anak yang terdiri atas tujuh anak laki-laki dan satu anak perempuan di Panti Asuhan X, Jakarta Barat.

Metode pelaksanaan diawali dengan pemberian *pre-test* menggunakan instrumen *Elementary School Motivation Scale (ESMS)* yang dikembangkan oleh Guay et al. (2010) dan telah dimodifikasi oleh Pandu Kusuma (2024). Instrumen ini terdiri atas 27 butir pernyataan yang dirancang untuk mengukur motivasi belajar siswa berdasarkan tiga dimensi, yaitu *reading* (membaca), *writing* (menulis), dan *do assignment* (mengerjakan tugas). Setiap dimensi terdiri atas sembilan butir pernyataan yang mengukur berbagai aspek motivasi belajar anak dalam konteks pembelajaran di panti asuhan.

Setelah pelaksanaan *pre-test*, kelompok melaksanakan program intervensi yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar anak-anak melalui empat kegiatan utama berbasis permainan edukatif. Kegiatan pertama adalah *Monopoli Tubuh Manusia*, yaitu permainan kelompok yang mengadopsi aturan dasar monopoli dengan materi edukasi mengenai anggota tubuh manusia. Kegiatan kedua adalah *Flash Card*, yaitu permainan menggunakan kartu bergambar sebagai stimulus visual yang mengharuskan peserta menyebutkan kosakata bahasa Inggris sesuai gambar yang ditampilkan. Kegiatan ketiga adalah *UNO Stacko for Question Card,* yaitu permainan menyusun balok bertingkat yang setiap baloknya dilengkapi angka sebagai penunjuk kartu pertanyaan yang harus dijawab peserta (Kumala & Sumarni, 2020). Kegiatan keempat adalah *Cup Pyramid Quiz Game*, yaitu permainan yang mengharuskan setiap peserta menjawab pertanyaan dengan benar sebelum

diperbolehkan menyusun balok menjadi bentuk tertentu. Kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun balok dinyatakan sebagai pemenang.

Setelah seluruh rangkaian intervensi selesai dilaksanakan, kelompok memberikan *post-test* menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur efektivitas program yang telah diberikan. Hasil *post-test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre-test* untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar anak-anak setelah mengikuti program intervensi. Perbandingan hasil tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi peningkatan motivasi belajar pada peserta setelah pelaksanaan kegiatan.

HASIL

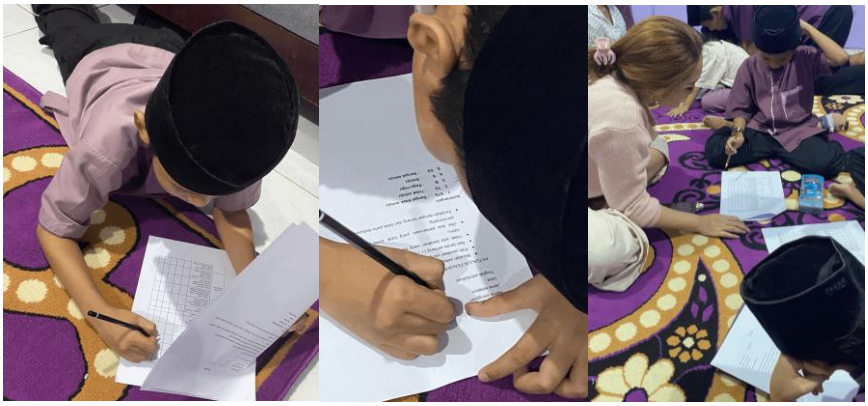
Kelompok kami telah melakukan pengukuran dan pengumpulan data menggunakan *Elementary School Motivation Scale* (ESMS) kepada 8 anak laki - laki berusia 6 - 13 tahun, terdapat perubahan skor motivasi anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi berbasis *Self Determination Theory* (SDT). Secara umum, hasil menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar pada seluruh partisipan setelah mengikuti rangkaian kegiatan intervensi yang kami berikan.

Hasil ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berbagai permainan seperti *Monopoli Tubuh Manusia, Flash Card, UNO Stacko for Question Card, Cup Pyramid Quiz Game* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Jika ditinjau berdasarkan kerangka *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, peningkatan motivasi belajar ini dapat dijelaskan melalui terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomy, competence, dan relatedness.

Pada penelitian ini terbagi menjadi 3 kegiatan (*Pre-Test, Intervensi, Post-Test*) yang dilakukan selama 5 bulan (23 Februari - 12 Juni). Berikut adalah penjelasan secara rinci:

1. Kegiatan pertama adalah *Pre-Test* yang dilakukan untuk mengukur tingkat motivasi belajar awal peserta sebelum diberikan intervensi, sehingga diperoleh gambaran kondisi dasar yang dapat digunakan sebagai pembanding dalam mengevaluasi efektivitas program yang diberikan.



Gambar 1. Pre-Test

2. Kegiatan kedua adalah Intervensi, untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui penerapan pendekatan berbasis *Self-Determination Theory* (SDT). Intervensi dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan psikologis dasar anak, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*.



Gambar 2. Intervensi

3. Terakhir adalah *Post-Test*, untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta setelah diberikan intervensi, sehingga dapat diketahui perubahan yang terjadi dibandingkan dengan kondisi awal. Hasil *post-test* digunakan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi yang telah dilaksanakan, serta untuk mengidentifikasi sejauh mana program tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar anak.



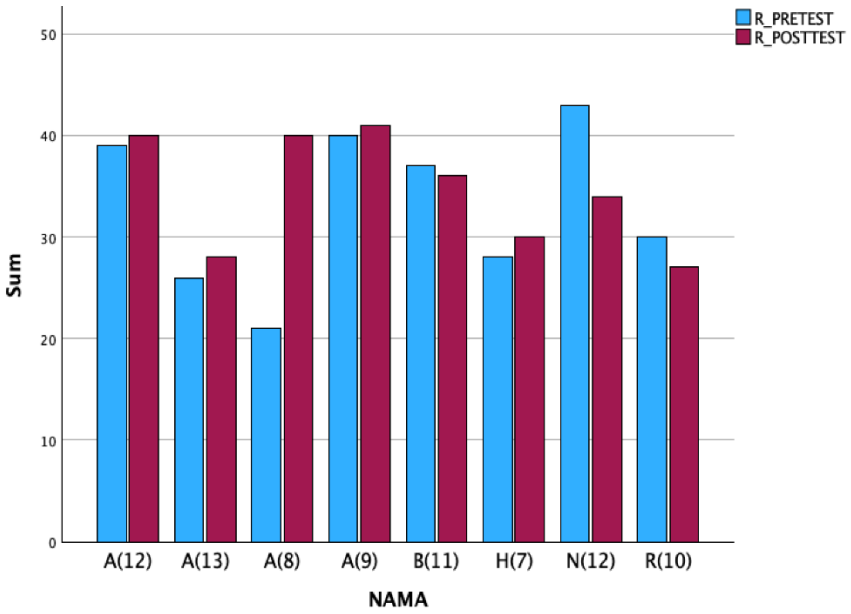
Gambar 3. Post-Test

Tabel 1. Rata - rata hasil Pre -Test:

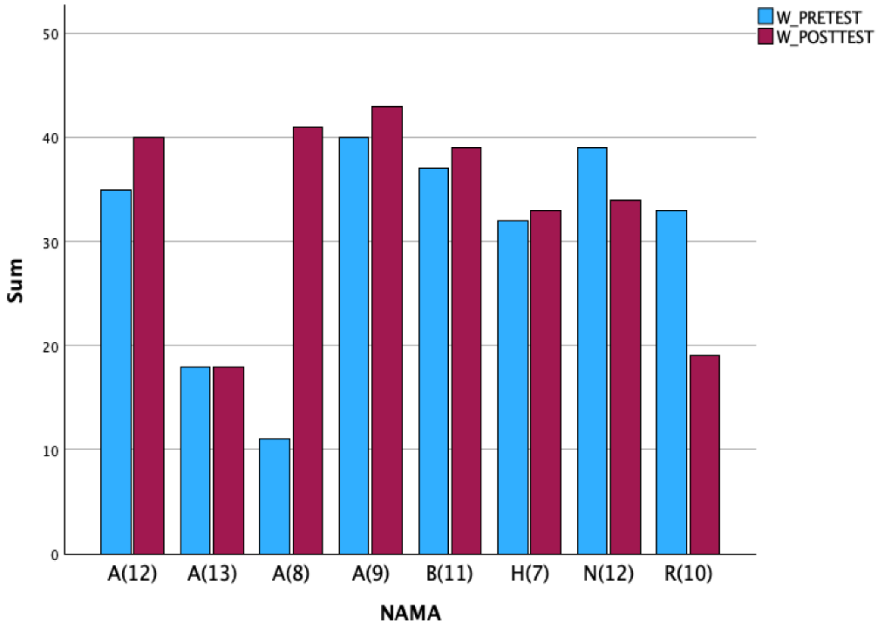
Dimensi	Rata - Rata
Dimensi 1 (Reading)	33%
Dimensi 2 (Writing)	30,63%
Dimensi 3 (Do assignment)	27,75%

Tabel 2. Rata - rata hasil Post -Test:

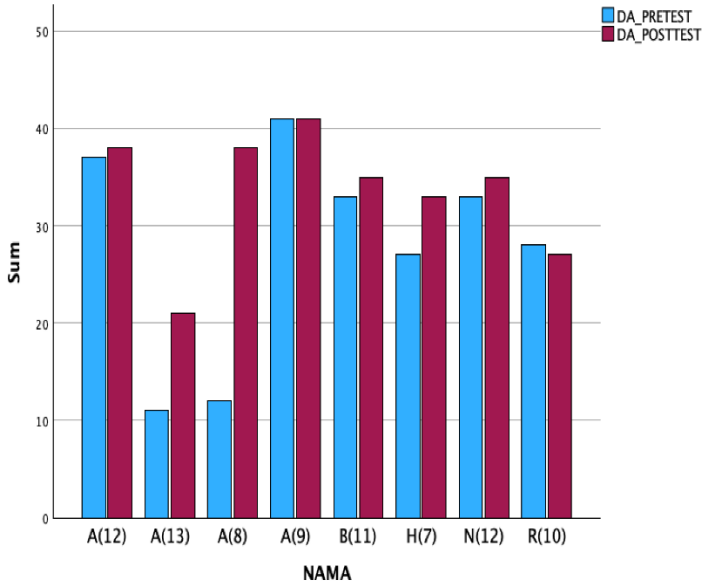
Dimensi	Rata - Rata
Dimensi 1 (Reading)	34,50%
Dimensi 2 (Writing)	33,38%
Dimensi 3 (Do assignment)	33,50%



Gambar 4. Dimensi Reading



Gambar 5. Dimensi Writing



Gambar 6. Dimensi Do Assignment

Untuk memperoleh hasil yang lebih objektif, data pre-test dan post-test yang diperoleh dari kuesioner kemudian diolah menggunakan IBM SPSS Statistics dan Microsoft Excel. Pengolahan data dilakukan dengan menghitung skor total setiap dimensi motivasi belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Selain itu, perhitungan persentase perubahan juga dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan atau penurunan motivasi belajar pada masing-masing subjek secara lebih terstruktur dan sistematis.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis, sebagian besar subjek menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah diberikan intervensi. Peningkatan tertinggi terjadi pada salah satu subjek dengan persentase sebesar 170,45%, sementara peningkatan lainnya bervariasi, seperti 16,18%, 10,34%, dan 6,31%. Namun demikian, terdapat pula beberapa subjek yang mengalami penurunan, dengan persentase sebesar -10,43% dan -19,78%, yang menunjukkan adanya variasi respons terhadap intervensi. Secara umum, dimensi yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah *do assignment*, yang meningkat dari sekitar 27,75% pada *pre-test* menjadi 33,50% pada *post-test*, dibandingkan dengan dimensi *reading* dan *writing* yang mengalami peningkatan relatif lebih rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Proulx et al. (2016) yang menyatakan bahwa game-based learning mampu meningkatkan motivasi belajar karena memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan (Proulx et al., 2016). Penelitian Yu et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepuasan belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Yu et al., 2021). Selain itu, Liu et al. (2021) menemukan bahwa kualitas permainan dan umpan balik yang diberikan selama pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi otonom peserta didik (Liu et al., 2021). Temuan serupa dikemukakan oleh Byusa et al. (2022) yang menyatakan bahwa game-based learning mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep karena mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Byusa et al., 2022). Penelitian Chen dan Liu (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang (Chen & Liu, 2023). Selanjutnya, kajian sistematis Marzuki et al. (2025) menyimpulkan bahwa game-based learning secara konsisten meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan (Marzuki et al., 2025). Dalam perspektif SDT, Tyack dan Mekler (2024) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik yang berkembang melalui aktivitas permainan cenderung lebih kuat dan bertahan lama dibandingkan motivasi yang muncul karena faktor eksternal (Tyack & Mekler, 2024). Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Fung et al. (2026) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan perilaku dan kognitif peserta didik secara signifikan (Fung et al., 2026).

Implikasi penelitian. penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis dasar dalam kerangka *Self-Determination Theory* (SDT) berperan dalam meningkatkan motivasi intrinsik serta keterlibatan individu dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, intervensi berbasis permainan edukatif tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi secara kuantitatif, tetapi juga berkontribusi dalam memperbaiki kualitas pengalaman belajar anak.

Keterbatasan penelitian diantaranya jumlah partisipan yang relatif terbatas dan durasi intervensi yang singkat sehingga membatasi generalisasi temuan. Selain itu, faktor eksternal seperti kondisi lingkungan panti asuhan dan pola pengasuhan turut berpotensi mempengaruhi hasil yang diperoleh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa intervensi berbasis *Self-Determination Theory* (SDT) melalui penerapan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak di Panti Asuhan X. Peningkatan tersebut tercermin dari perubahan skor antara *pre-test* dan *post-test*, serta diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan partisipasi, kepercayaan diri, dan antusiasme anak selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, intervensi yang dirancang juga mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar dalam kerangka SDT, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, yang berperan penting dalam mendorong berkembangnya motivasi intrinsik pada anak.

Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada anak-anak yang berada dalam lingkungan dengan keterbatasan dukungan belajar, seperti panti asuhan. Namun demikian, untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas,

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar, memperpanjang durasi intervensi, serta mempertimbangkan variabel lain yang relevan, seperti dukungan sosial dan pola pengasuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 12*(2), 414–431. https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431

Byusa, E., Kampire, E., & Mwesigye, A. R. (2022). Game-based learning approach on students' motivation and understanding of chemistry concepts: A systematic review of literature. *Heliyon, 8*(5), Article e09541. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09541

Chen, S. L., & Liu, Y. T. (2023). Learning by designing or learning by playing? A comparative study of the effects of game-based learning on learning motivation and on short-term and long-term conversational gains. *Interactive Learning Environments, 31*(7), 4309–4323. https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1961159

Fung, K. Y., Lui, T. L. R., Tao, Y., & Sin, K. F. (2026). *MotiBo: The impact of interactive digital storytelling robots on student motivation through self-determination theory*. arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.2601.01218

Harsono, S. N. K., & Purnamasari, D. (2025). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Samarinda. *Indonesian Journal of Psychological Studies, 3*(2), 72–86. https://doi.org/10.30650/ijps.v3i2.5062

Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun Minat dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(3), 700–708. https://journal.al-afif.org/index.php/al-ilmiya/article/view/377

Liu, Y. C., Wang, W. T., & Lee, T. L. (2021). An integrated view of information feedback, game quality, and autonomous motivation for evaluating game-based learning effectiveness. *Journal of Educational Computing Research, 59*(1), 3–40. https://doi.org/10.1177/0735633120952044

Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik di Era Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 1*(1), 89–106. https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32

Marzuki, M., Syamsuddin, A., & Sukmawati, S. (2025). The impact of game-based learning on motivation and achievement in mathematics education: A systematic review (2020–2025). *PPSDP International Journal of Education, 4*(2), 1063–1080. https://doi.org/10.59175/pijed.v4i2.848

Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiver: Analisis Self-Determination Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika, 8*(1). https://doi.org/10.29040/jie.v8i1.11327

Proulx, J.-N., Romero, M., & Arnab, S. (2017). Learning mechanics and game mechanics under the perspective of self-determination theory to foster motivation in digital game-based learning. *Simulation & Gaming, 48*(1), 81–97. https://doi.org/10.1177/1046878116674399

Rahman, A. B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2*(1), 1–8. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757

Rizka, M. M., Irawan, J. A., Nafis, N. E., Brilliany, D. L. V., & Faqihuddin, A. (2025). Aspek Agresivitas Mahasiswa Pemain Game Online. *Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI), 2*(1), 39–44. https://doi.org/10.24176/ebkrh340

Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan), 5*(2), 191–205. https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770

Susanti, R. N., Zaeni, A. N., & Dewi, N. S. F. (2025). Dekonstruksi Pendidikan dan Rekonstruksi Motivasi Intrinsik guna Meningkatkan Belajar di Era Disrupsi. *Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI), 2*(1), 45–57. https://doi.org/10.24176/0v1fb448

Tyack, A., & Mekler, E. D. (2024). Self-determination theory and HCI games research: Unfulfilled promises and unquestioned paradigms. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 31*, 1–74. https://doi.org/10.1145/3673230

Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2*(4), 2071–2082. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557

Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research, 59*(3), 522–546. https://doi.org/10.1177/0735633120969214

Zulhariansyah, T. (2019). *Hubungan antara motivasi belajar dengan self managament pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. https://etheses.uin-malang.ac.id/15686/