

Motivasi Belajar dan Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Games Edukatif dan Poster “Aku Hebat, Aku Bisa” di SDN Panjatan Patuk, Gunungkidul

Charles Theofilus Kordias Laoli^{1*}, Ani Widyawati²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

* Corresponding author email: char011108.mhs@ustjogja.ac.id

Received: 7 December 2025; Revised: 2 February 2006; Accepted: 14 February 2026

Abstrak:

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa melalui penerapan games edukatif dan media afirmasi positif berupa poster “Aku Hebat, Aku Bisa” di SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih ditemukannya siswa yang kurang berani berbicara di depan umum dan kurang menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 30 Januari 2026, pukul 10.00–11.30 WIB di lapangan sekolah dengan melibatkan lebih dari 70 siswa sekolah dasar. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pembelajaran aktif berbasis permainan (*game-based learning*) yang dipadukan dengan penguatan verbal dan simbolik melalui pemberian poin bintang serta apresiasi sosial berupa pujian dan tepuk tangan. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap partisipasi, keberanian tampil, serta antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, bertanya, dan tampil di depan teman-temannya dibandingkan pada awal kegiatan. Temuan ini selaras dengan teori *self-efficacy* yang menekankan pentingnya pengalaman keberhasilan dan dukungan sosial dalam membangun kepercayaan diri, serta didukung oleh konsep motivasi belajar yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, games edukatif dan media afirmasi positif terbukti menjadi strategi sederhana namun efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar serta dapat direplikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *motivasi belajar, kepercayaan diri, games edukatif, afirmasi positif, sekolah dasar.*

Abstract

This community service program aimed to enhance students' learning motivation and self-confidence through the implementation of educational games and a positive affirmation poster entitled “Aku Hebat, Aku Bisa” at SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul. The program was initiated in response to the observation that some elementary school students were hesitant to speak in front of others and demonstrated limited active participation during classroom activities. The activity was conducted on Friday, January 30, 2026, from 10:00 a.m. to 11:30 a.m. at the school field and involved more than 70 elementary students. The method employed an active learning approach based on game-based learning combined with verbal and symbolic reinforcement strategies. Students participated in a quest-based question-and-answer session designed to encourage them to express their ideas, mention their strengths, and build confidence in public speaking. Those who successfully responded received star points attached to the affirmation poster and were given social appreciation in the form of applause and verbal praise, as well as small rewards to increase enthusiasm. Data were collected through direct observation of students' participation, confidence in speaking, and engagement during the activity, and were analyzed descriptively. The findings indicated an increase in students' willingness to participate, speak in front of peers, and demonstrate greater confidence compared to the beginning of the

session. These results are consistent with self-efficacy theory and motivational learning principles, which emphasize the importance of mastery experiences and social reinforcement in fostering confidence and intrinsic motivation. Therefore, the integration of educational games and positive affirmation media can serve as a simple yet effective strategy to promote learning motivation and self-confidence among elementary school students and can be replicated in similar educational contexts.

Keywords: learning motivation, self-confidence, educational games, positive affirmation, elementary school students.

How to Cite: Laoli, C.T.K., & Widyawati, A. (2026). Motivasi Belajar dan Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Games Edukatif dan Poster “Aku Hebat, Aku Bisa” di SDN Panjatan Patuk, Gunungkidul. *PENGABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22-29

PENDAHULUAN

Motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa merupakan komponen penting yang saling berhubungan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar karena keduanya berperan dalam menentukan arah, intensitas, dan ketekunan siswa dalam mengembangkan keterampilan akademik maupun sosial-emosional. Pada jenjang pendidikan dasar, siswa sering kali mengalami penurunan motivasi belajar akibat metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi media, serta minimnya penguatan positif terhadap potensi diri mereka. Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa di SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul, di mana sebagian siswa menunjukkan rasa ragu saat menjawab pertanyaan, kurang aktif dalam diskusi kelas, serta belum berani menampilkan kemampuan di depan teman-temannya. Secara teoretis, motivasi belajar berperan sebagai pendorong internal dan eksternal yang memengaruhi intensitas serta keberlanjutan kegiatan belajar. Teori motivasi menurut Keller menjelaskan bahwa motivasi belajar mencakup aspek *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*, yang jika dirancang dengan baik dapat menarik minat dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan efektif. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa *self-efficacy* atau kepercayaan diri berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, di mana peningkatan kepercayaan diri secara positif berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar mereka.

Teori *self-efficacy* yang dikembangkan oleh Albert Bandura menegaskan bahwa keyakinan individu terhadap kemampuan diri akan memengaruhi cara mereka berpikir, merasa, dan bertindak dalam situasi belajar, sehingga siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih gigih dalam menghadapi tantangan akademik. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di lapangan SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul dengan melibatkan kurang lebih 70 siswa sekolah dasar melalui penerapan games edukatif yang dirancang secara partisipatif dan media afirmatif berupa poster bertajuk “Aku Hebat, Aku Bisa” dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun afirmasi positif tentang kemampuan diri siswa berdasarkan pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif. Penelitian empirik sebelumnya juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat merangsang keterlibatan siswa dan berpotensi meningkatkan motivasi belajar mereka, meskipun hasilnya dapat dipengaruhi oleh desain dan konteks implementasinya, sehingga perlu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Tujuan program ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa melalui kegiatan yang bersifat kolaboratif serta menyenangkan, sedangkan kegunaannya diharapkan dapat membantu guru dan tenaga kependidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, serta

memperkuat keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka sendiri dalam konteks pembelajaran formal.

Target kegiatan ini adalah seluruh siswa yang menjadi peserta program di SDN Panjatan dengan luaran berupa meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, tumbuhnya rasa percaya diri untuk tampil dan berpendapat di depan umum, tersusunnya dan terpasangnya poster motivatif di lingkungan sekolah, serta tersedianya model kegiatan games edukatif yang dapat direplikasi secara berkelanjutan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara partisipatif dan aplikatif dengan pendekatan pembelajaran aktif berbasis permainan (*game-based learning*) dan penguatan afirmasi positif. Kegiatan dilaksanakan pada hari Jumat, 30 Januari 2026, pukul 10.00–11.30 WIB, bertempat di lapangan SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul, dengan dihadiri lebih dari 70 siswa sekolah dasar. Pemilihan lokasi di lapangan sekolah bertujuan untuk menciptakan suasana yang lebih terbuka, santai, dan memungkinkan interaksi kelompok secara luas sehingga siswa merasa lebih nyaman dan tidak tertekan ketika berpartisipasi dalam kegiatan. Durasi pelaksanaan selama kurang lebih 90 menit dibagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu pembukaan, pemaparan materi, pelaksanaan games edukatif, pemberian afirmasi dan penghargaan, serta refleksi singkat di akhir kegiatan.

Tahap awal kegiatan dimulai dengan pemaparan materi singkat mengenai pentingnya motivasi belajar dan kepercayaan diri, disampaikan secara interaktif menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Materi menekankan bahwa setiap anak memiliki potensi, kemampuan, dan keunikan masing-masing yang perlu diyakini dan dikembangkan. Penyampaian materi ini sejalan dengan teori *self-efficacy* dari Albert Bandura (2018), yang menyatakan bahwa keyakinan terhadap kemampuan diri dapat ditumbuhkan melalui pengalaman keberhasilan, penguatan verbal, serta dukungan sosial. Selain itu, pendekatan permainan edukatif yang digunakan mengacu pada konsep pembelajaran berbasis permainan yang menurut penelitian hasil penelitian oleh Hamari et al. (2021) dalam jurnal *Computers & Education* (2021) efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang secara positif. Pada tahap inti, siswa mengikuti games edukatif dalam bentuk sesi tanya jawab (*quest challenge*). Fasilitator memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menumbuhkan keberanian berbicara di depan umum, seperti menyebutkan cita-cita, menyampaikan kelebihan diri, atau menjawab pertanyaan sederhana terkait pengalaman belajar. Setiap siswa yang berani menjawab dan tampil di depan akan memperoleh poin berupa bintang yang ditempelkan pada poster afirmasi bertuliskan “Aku Hebat, Aku Bisa”. Selain itu, siswa juga mendapatkan penguatan berupa pujian verbal dan tepuk tangan bersama sebagai bentuk apresiasi sosial. Beberapa siswa yang aktif dan berpartisipasi dengan baik juga diberikan hadiah berupa jajanan ringan untuk meningkatkan antusiasme dan semangat mengikuti kegiatan. Strategi pemberian penghargaan ini didasarkan pada teori penguatan (*reinforcement theory*) yang menyatakan bahwa respons positif cenderung meningkat ketika diberikan konsekuensi yang menyenangkan.

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini relatif sederhana, meliputi media pemaparan materi (lembar materi atau catatan panduan), poster afirmasi “Aku Hebat, Aku Bisa”, stiker atau potongan berbentuk bintang sebagai poin penghargaan, serta hadiah sederhana berupa jajanan ringan. Tidak digunakan alat teknologi khusus, karena pendekatan yang diutamakan adalah interaksi langsung, komunikasi dua arah, dan keterlibatan fisik siswa dalam permainan. Kesederhanaan alat dan bahan ini menunjukkan bahwa program dapat direplikasi dengan mudah oleh guru tanpa membutuhkan biaya besar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui observasi langsung terhadap partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Indikator yang diamati meliputi jumlah siswa yang berani tampil, peningkatan antusiasme, respons verbal, ekspresi percaya diri, serta keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, dilakukan refleksi singkat dengan menanyakan perasaan siswa setelah mengikuti kegiatan untuk mengetahui dampak psikologis secara langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan berjalan dengan lancar, siswa terlihat antusias, dan terjadi peningkatan keberanian untuk berbicara di depan teman-temannya dibandingkan pada awal kegiatan. Dengan metode yang sederhana namun interaktif ini, kegiatan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan pengalaman keberhasilan yang dapat memperkuat motivasi dan kepercayaan diri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dan keberanian siswa dalam berbicara di depan umum setelah mengikuti rangkaian games edukatif dan penguatan afirmasi melalui poster “Aku Hebat, Aku Bisa”. Dari lebih dari 70 siswa yang hadir, sebagian besar menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung, yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang secara sukarela mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, berani maju ke depan, serta mampu menyampaikan pendapat secara lebih lantang dibandingkan pada awal kegiatan. Pada sesi awal, hanya beberapa siswa yang berani tampil tanpa ditunjuk, namun setelah diberikan penguatan berupa bintang penghargaan, tepuk tangan bersama, dan pujian verbal, terjadi peningkatan signifikan pada jumlah siswa yang bersedia berpartisipasi. Data observasi ini relevan dengan tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui teori *self-efficacy* dari Albert Bandura (2018) yang menyatakan bahwa pengalaman keberhasilan (*mastery experience*) dan penguatan sosial (*verbal persuasion*) merupakan dua sumber utama dalam membangun keyakinan diri individu. Dalam kegiatan ini, ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan dan memperoleh simbol bintang yang ditempel pada poster, mereka mendapatkan pengalaman keberhasilan sederhana yang berdampak pada rasa percaya diri. Dukungan berupa tepuk tangan dan pujian dari teman sebaya juga memperkuat aspek persuasi sosial yang menurut Bandura berkontribusi terhadap peningkatan keyakinan diri siswa dalam menghadapi tugas berikutnya. Dengan demikian, validitas hasil kegiatan terlihat dari kesesuaian antara perubahan perilaku siswa dan teori psikologi pendidikan yang mendasarinya. Dari sisi motivasi belajar, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan perhatian (*attention*) dan rasa senang siswa selama proses berlangsung. Hal ini sejalan dengan model ARCS dari Keller (2016) yang menekankan bahwa komponen perhatian dan kepercayaan diri merupakan prasyarat munculnya motivasi belajar yang berkelanjutan. Ketika siswa merasa kegiatan yang dilakukan menarik dan memberikan kesempatan untuk berhasil, maka motivasi intrinsik mereka cenderung meningkat. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Hamari et al. (2021) dalam jurnal *Computers & Education* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa karena menghadirkan unsur tantangan dan penghargaan yang terstruktur. Walaupun kegiatan ini dilaksanakan secara sederhana tanpa teknologi digital, prinsip dasar *game-based learning* tetap diterapkan melalui sistem poin, tantangan, dan apresiasi.

Hasil kegiatan ini memiliki kesesuaian dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa afirmasi positif dalam lingkungan sekolah dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam berpartisipasi aktif (Putri & Rahman, 2022, Jurnal Psikologi Pendidikan). Poster “Aku Hebat, Aku Bisa” berfungsi sebagai media visual afirmatif yang memperkuat pesan positif tentang

kemampuan diri siswa. Media visual tersebut tidak hanya menjadi simbol penghargaan, tetapi juga pengingat kolektif bahwa setiap siswa memiliki potensi untuk berkembang. Intervensi sederhana seperti ini terbukti efektif karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung responsif terhadap rangsangan visual dan penguatan langsung. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan games edukatif yang dipadukan dengan media afirmasi positif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa. Validitas hasil didukung oleh kesesuaian antara temuan lapangan, teori psikologi pendidikan, serta hasil penelitian sejenis yang telah dipublikasikan dalam lima tahun terakhir. Data yang diperoleh secara langsung melalui observasi partisipatif menunjukkan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan program, sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini layak untuk direplikasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar sebagai strategi sederhana namun berdampak dalam membangun karakter siswa yang percaya diri dan termotivasi.

Dengan demikian, hasil kegiatan pengabdian di Dusun Trosari memperkuat temuan sebelumnya bahwa edukasi berbasis praktik dan penyediaan sarana sederhana efektif dalam meningkatkan kapasitas masyarakat dalam pengelolaan sampah. Data yang ditampilkan secara langsung berkaitan dengan tujuan pengabdian, yaitu peningkatan pengetahuan dan keterampilan pemilahan sampah. Secara keseluruhan, kegiatan ini mengarah pada kesimpulan bahwa edukasi pengelolaan sampah organik dan anorganik yang dilakukan secara partisipatif dan kontekstual dapat menjadi strategi efektif dalam membangun perilaku ramah lingkungan di tingkat dusun.



Gambar 1. Pelaksanaan games edukatif Aku Hebat, Aku Bisa



Gambar 2. Menjawab pertanyaan games edukatif di depan banyak siswa



Gambar 3. Pembagian bingkisan sebagai apresiasi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul, dapat disimpulkan bahwa penerapan games edukatif yang dipadukan dengan media afirmasi positif melalui poster “Aku Hebat, Aku Bisa” memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Fakta lapangan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif, keberanian berbicara di depan umum, serta antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung. Perubahan tersebut tampak dari bertambahnya jumlah siswa yang secara sukarela menjawab pertanyaan, tampil di depan teman-temannya, serta menunjukkan ekspresi yang lebih yakin dibandingkan pada awal kegiatan. Dengan demikian, tujuan program untuk menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercapai secara optimal dalam konteks kegiatan yang dilaksanakan.

Keberhasilan kegiatan ini tidak hanya dipengaruhi oleh unsur permainan semata, tetapi juga oleh adanya penguatan verbal, penghargaan simbolik, dan dukungan sosial dari teman sebaya yang memperkuat pengalaman keberhasilan siswa. Hal ini selaras dengan teori *self-efficacy* yang menekankan pentingnya pengalaman keberhasilan dan persuasi sosial dalam membangun keyakinan diri. Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan karena analisis data dilakukan secara deskriptif melalui observasi langsung tanpa menggunakan instrumen kuantitatif terstandar, sehingga pengukuran peningkatan motivasi dan kepercayaan diri belum dapat dinyatakan dalam angka statistik. Oleh karena itu, pada kegiatan selanjutnya disarankan adanya pengembangan instrumen evaluasi yang lebih sistematis agar hasil yang diperoleh dapat diukur secara lebih komprehensif. Kontribusi artikel ini dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan psikologi pendidikan, terletak pada penyediaan model intervensi sederhana, aplikatif, dan mudah direplikasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan kepercayaan diri siswa melalui pendekatan berbasis permainan dan afirmasi positif. Artikel ini memperkuat temuan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dan suportif memiliki peran signifikan dalam membentuk karakter siswa yang aktif dan percaya diri.

Kegiatan ini memberikan alternatif praktik baik (*best practice*) bagi guru sekolah dasar dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif tanpa memerlukan sarana yang kompleks atau biaya yang besar. Dengan demikian, program ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan kegiatan serupa dalam rangka mendukung pembentukan karakter dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SDN Panjatan, Patuk, Gunungkidul beserta seluruh dewan guru yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh siswa SDN Panjatan yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung, sehingga program “Motivasi Belajar dan Peningkatan Kepercayaan Diri melalui Games Edukatif dan Poster *Aku Hebat, Aku Bisa*” dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Penghargaan dan terima kasih turut kami sampaikan kepada tim pelaksana pengabdian serta pihak-pihak yang telah membantu dalam persiapan alat dan bahan, penyusunan materi, serta pelaksanaan kegiatan di lapangan. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada lembaga atau institusi yang telah memberikan dukungan moral, fasilitas, maupun kontribusi lain yang mendukung kelancaran kegiatan ini.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak pemberi dana dan dukungan tersebut atas kepercayaan dan kontribusi lembaga lain dalam mendukung pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dalam kegiatan-kegiatan edukatif dan pemberdayaan masyarakat berikutnya.

DAFTAR REFERENSI

- Bandura, A. (2018). Toward a psychology of human agency: Pathways and reflections. *Perspectives on Psychological Science*, 13(2), 130–136.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2021). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers & Education*, 165, 104–132.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). Interest development and its relation to motivation. *Educational Psychologist*, 54(2), 1–15.
- Keller, J. M. (2016). *Motivation, learning, and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). What is gamification in learning and education? In *Gamification in learning and education* (pp. 25–38). Springer.
- Linnenbrink-Garcia, L., Wormington, S. V., & Ranellucci, J. (2019). Multiple pathways to success: An examination of integrative motivational profiles among upper elementary and college students. *Journal of Educational Psychology*, 111(4), 705–721.
- Martin, A. J., & Elliot, A. J. (2016). The role of personal best (PB) goal setting in students' academic achievement gains. *Journal of Educational Psychology*, 108(5), 1–15.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume III): What school life means for students' lives*. OECD Publishing.
- Ormrod, J. E., Anderman, E. M., & Anderman, L. H. (2020). *Educational psychology: Developing learners* (10th ed.). Pearson.
- Putri, A. R., & Rahman, F. (2022). Positive affirmation strategy to improve students' self-confidence in elementary school. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 8(2), 115–123.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions*. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.

- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2019). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(4), 1-14.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2020). 35 years of research on students' subjective task values and motivation. *Educational Psychologist*, 55(2), 1-15.
<https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1717577>
- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *Internet and Higher Education*, 33, 86-92.