



Implementasi Guru dalam Pembelajaran Berdiferensiasi melalui Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti SDN 1 Melinggih Payangan Gianyar

Dewa Ayu Widiantri¹, I Gede Garbha Putra², Sukadi³, I Wayan Budiarta⁴

¹Universitas Hindu Indonesia, Indonesia

²Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Indonesia

^{3,4}Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Corresponding author: sari.cempaka1@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti sering dianggap membosankan oleh siswa sekolah dasar akibat penggunaan metode konvensional dan kurangnya variasi media pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan gamifikasi diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi, kendala, dan implikasi implementasi pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan gamifikasi pada siswa kelas III SD Negeri 1 Melinggih, Payangan, Gianyar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian meliputi guru Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti serta siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan penentuan informan menggunakan teknik purposive. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dilaksanakan melalui perencanaan berdasarkan prinsip Kurikulum Merdeka, penyusunan modul ajar, penerapan diferensiasi konten, proses, dan produk, serta evaluasi formatif dan sumatif. Kendala yang dihadapi meliputi beban perencanaan guru, keterbatasan waktu, dan penyesuaian pembelajaran dengan karakteristik siswa. Implementasi strategi ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi, kenyamanan belajar, partisipasi aktif siswa, serta pembentukan sikap positif terhadap nilai-nilai spiritual. Dengan demikian, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran berdiferensiasi berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Kata kunci : Pembelajaran Berdiferensiasi, Gamifikasi, Minat Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti.

ABSTRACT

Civics and Character Education is often considered boring by elementary school students due to conventional teaching methods and limited variety in learning media. Therefore, differentiated instruction through a gamification approach is needed to improve students' learning interest. This study aims to describe the strategies, challenges, and implications of implementing differentiated instruction through gamification among third-grade students at SD Negeri 1 Melinggih, Payangan, Gianyar. This research employed a qualitative method with a phenomenological approach. The research subjects consisted of Civics and Character Education teachers and third-grade students. Data were collected through interviews, observations, and documentation, with informants selected using purposive sampling. The findings indicate that learning strategies were implemented through planning based on the Merdeka Curriculum, teaching module development, content, process, and product differentiation, as well as formative and summative assessments. The challenges included teachers' planning workload, limited time, and the need to adapt learning to students' characteristics. The implementation positively influenced students' motivation, learning comfort, active participation, and positive attitudes toward spiritual values. Thus, gamification in differentiated instruction has the potential to create more engaging and meaningful learning experiences.

Keywords : Differentiated Instruction, Gamification, Learning Interest, Civics and Character Education..

History:

Received : 25 Agustus 2026

Revised : 12 September 2026

Accepted : 23 September 2026

Published : 12 Oktober 2026

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat strategis untuk menumbuhkan sikap, karakter, dan kemampuan kognitif siswa. Pada titik ini, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk memupuk nilai-nilai sosial, moral, dan kebangsaan yang merupakan dasar bagi kehidupan masyarakat. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti mengajarkan nilai-nilai Pancasila, norma hukum, tanggung jawab warga negara, dan etika sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menandakan bahwa pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti sangat penting untuk membentuk karakter siswa sejak dini (Lindner et al., 2021).

Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti dalam implementasinya memiliki kecenderungan hanya mengarah pada upaya menghafal dan tidak didasarkan pada pengalaman, dapat menyebabkan pengetahuan yang diperoleh akan mudah hilang dari ingatan siswa. Sehingga siswa akan pintar secara teoritis tanpa adanya aplikasi dan praktek dalam kehidupan. Rendahnya pemahaman suatu konsep materi pada siswa sebagian besar penyebabnya adalah karena siswa kurang dilibatkan secara aktif dan tidak merasakan secara langsung, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengetahui dan memahami materi. Berangkat dari permasalahan tersebut, muncullah konsep pembelajaran berdiferensiasi sebagai suatu pendekatan pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan kebutuhan belajar siswa secara unik. Pembelajaran berdiferensiasi tidak hanya memperhatikan materi, prosedur, dan hasil belajar; itu juga mempertimbangkan gaya belajar, kesiapan siswa, dan minat siswa. Hal ini selaras dengan pendekatan pendidikan inklusif, yang mengakui bahwa setiap anak memiliki potensi yang berbeda dan harus diberikan kesempatan yang sama kepada siswa (Zhang & Cheng, 2022).

Pembelajaran berdiferensiasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi banyak tantangan yang menghalanginya untuk diimplementasikan di sekolah dasar. Menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan menghibur siswa adalah salah satu tantangan utama. Dalam hal ini, integrasi pendekatan gamifikasi atau gamification menjadi pilihan inovatif yang dapat menjembatani kebutuhan tersebut. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Elemen-elemen gamifikasi seperti point, level, badge, tantangan, dan leaderboard dapat membuat kelas menjadi kompetitif, bekerja sama, dan menyenangkan. Gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, kompetitif, dan berkolaborasi. Secara tidak langsung, ini meningkatkan minat dan motivasi siswa (Kahmann et al., 2022).

Gamifikasi dan diferensiasi menjadi peluang pedagogis yang sangat strategis dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti yang sarat nilai moral dan etika. Guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan adaptif dengan membagi siswa berdasarkan kesiapan, minat, dan gaya belajar mereka serta memasukkan elemen permainan dalam aktivitas belajar. Ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berpihak pada siswa dan membangun kemandirian belajar siswa. Dengan memperhatikan konteks permasalahan tersebut, peneliti memandang penting melaksanakan penelitian terkait tentang Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Melalui Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih Payangan Gianyar (Ratinho & Martins, 2023).

2. METODE

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi telah diteliti sebagai strategi untuk mendukung motivasi, keterlibatan, dan capaian belajar, sedangkan pembelajaran berdiferensiasi berupaya menyesuaikan pengajaran dengan keragaman kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, kajian ini memusatkan perhatian pada penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui gamifikasi, kendala pelaksanaannya, serta implikasinya terhadap minat dan partisipasi siswa dalam Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti (Ratinho & Martins, 2023)

Secara konseptual, pembelajaran berdiferensiasi dalam kajian ini dipahami sebagai upaya menyesuaikan konten, proses, dan produk pembelajaran dengan kebutuhan serta kesiapan peserta didik. Gamifikasi dipahami sebagai penggunaan elemen permainan dalam kegiatan belajar untuk mendukung motivasi dan keterlibatan, meskipun dampaknya dapat berbeda menurut konteks dan rancangan pembelajaran (Li et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis di SD Negeri 1 Melinggih, Payangan, Gianyar. Data primer bersumber dari guru Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti serta siswa kelas 3, sedangkan data sekunder berupa dokumen dan arsip sekolah. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi; informan dipilih secara purposif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan gamifikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di SD Negeri 1 Melinggih dilaksanakan dengan berdasarkan pemahaman bahwa setiap individu siswa memiliki perbedaan dalam hal minat, kesiapan belajar dan kebutuhan belajar siswa. Penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan gamifikasi menggunakan 3 (tiga) pendekatan, meliputi: 1) pendekatan berdiferensiasi konten, 2) pendekatan berdiferensiasi proses, dan 3) pendekatan berdiferensiasi produk (AM et al., 2023).

Penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi konten dalam Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih adalah pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan materi atau bahan ajar sesuai dengan kebutuhan, gaya belajar, dan minat siswa. Tujuannya adalah agar setiap siswa dapat memahami materi dengan lebih efektif dan bermakna, sesuai dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar masing-masing (Ziernwald et al., 2022).

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti proses yang dilakukan Guru Kelas 3 di SD Negeri 1 Melinggih adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana guru menyesuaikan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan belajar individual siswa, termasuk minat, gaya belajar, dan tingkat pemahaman mereka. Dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi ini, guru tidak hanya memberikan materi yang sama untuk semua siswa, tetapi juga memvariasikan cara siswa berinteraksi dengan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan diferensiasi proses dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti Kelas 3 melalui Pendekatan Gamifikasi melibatkan beberapa aspek, (Gibbs & McKay, 2021) , antara lain:

1. Identifikasi Kebutuhan Siswa:

Guru perlu memahami gaya belajar, minat, dan tingkat pemahaman siswa melalui asesmen awal. Ini bisa dilakukan dengan kuis singkat atau observasi.

2. Rencanakan Pembelajaran Berdiferensiasi:

Setelah mengetahui kebutuhan siswa, guru dapat membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil berdasarkan gaya belajar atau minat yang sama.

3. Rancang Aktivitas Gamifikasi:

- a) Materi Pelajaran : Sesuaikan materi pembelajaran dengan kelompok-kelompok tersebut. Misalnya, siswa dengan gaya belajar visual bisa mendapatkan presentasi interaktif, sementara siswa kinestetik bisa mendapatkan kegiatan bermain peran.
- b) Aktivitas Kelas : Rancang aktivitas yang menyenangkan dan menantang, seperti kuis interaktif, permainan peran, atau proyek kelompok dengan elemen permainan.
- c) Elemen Permainan : Tambahkan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan (misalnya lencana virtual) untuk memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan.

4. Implementasi:

Guru memandu siswa dalam aktivitas yang telah dirancang, memastikan semua siswa terlibat dan termotivasi.

5. Evaluasi dan refleksi:

Guru memantau hasil belajar siswa, mengumpulkan umpan balik, dan melakukan evaluasi untuk perbaikan di masa depan.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi produk melalui pendekatan gamifikasi yang dilakukan oleh guru kelas 3 di SD Negeri 1 Melinggih dalam Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti adalah pembelajaran dengan memberikan pilihan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas, sementara gamifikasi menambahkan unsur permainan untuk memotivasi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam hal ini guru Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti, harus menyediakan berbagai pilihan produk (hasil akhir) yang dapat dihasilkan siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. (Dehghanzadeh et al., 2024).

Penerapan diferensiasi produk dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti melalui pendekatan gamifikasi yang dilakukan oleh guru Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih melibatkan beberapa aspek, antara lain:

1. Sistem Poin dan Lencana:

Siswa mendapatkan poin atau lencana (misalnya, bintang, piala, atau gambar karakter karikatur) setiap kali menyelesaikan tugas, baik tugas inti maupun tugas diferensiasi.

2. Papan Peringkat:

Membuat papan peringkat (tanpa menyebutkan nama siswa secara spesifik, untuk menghindari persaingan yang tidak sehat) yang menunjukkan kemajuan siswa dalam mengumpulkan poin atau menyelesaikan tugas.

3. Tantangan dan Misi:

Menyediakan tantangan atau misi yang harus diselesaikan siswa, dengan hadiah tertentu (misalnya, poin tambahan, pilihan tema tugas yang lebih menarik, atau kesempatan untuk menjadi "guru" sementara).

4. Permainan Interaktif:

Menggunakan permainan interaktif yang berhubungan dengan materi PKn dan BP, seperti kuis atau simulasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

5. Sistem Penghargaan:

Memberikan penghargaan yang berbeda-beda untuk setiap tingkatan pencapaian (misalnya, siswa yang berhasil menyelesaikan semua tugas diferensiasi mendapatkan sertifikat atau hadiah khusus).

Setelah melihat penerapan yang dilakukan guru, maka dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk menganalisa kendala-kendala yang ditemukan dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang dilakukan oleh Guru SD Negeri 3 Melinggih dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti. Adapun kendala dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi melalui Pendekatan Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih antara lain berkaitan dengan beban guru dalam perencanaan pembelajaran, keterbatasan waktu, serta kebutuhan untuk menyesuaikan pendekatan dengan karakter tiap kelas. Namun secara umum, kendala tersebut bukan merupakan hambatan besar dan masih dapat diatasi melalui adaptasi dan kolaborasi (Kahmann et al., 2022).

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan gamifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti (PPKn) memiliki implikasi positif bagi siswa, seperti: (1) peningkatan motivasi belajar, kenyamanan belajar, (2) perkembangan sosial dan emosional siswa, (3) penerapan nilai-nilai dan pembentukan karakter siswa, (4) mengakomodir gaya belajar individual siswa, (5) Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Interaksi Sosial Siswa, dan pengembangan keterampilan social siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar sesuai dengan gaya belajar dan kecepatan masing-masing, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan gamifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti memiliki implikasi positif bagi guru (Li et al., 2023), antara lain:

a) Refleksi guru dalam menghadapi keragaman

Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi menuntut guru untuk lebih *reflektif* dan *adaptif*. Guru perlu terus menganalisis kebutuhan siswa, menyusun strategi yang bervariasi, dan menciptakan suasana belajar yang fleksibel namun tetap terarah. Tantangan ini memberikan peluang bagi guru untuk berkembang secara profesional dan menciptakan praktik pembelajaran yang lebih bermakna khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih.

b) Pembelajaran yang personalisasi dan adaptif

Dengan gamifikasi, guru dapat menyesuaikan materi dan tantangan sesuai dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar masing-masing siswa. Hal ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mengurangi rasa frustrasi.

c) Menciptakan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kelas.

Melalui elemen-elemen gamifikasi seperti *point*, *badge*, kuis interaktif, dan *leaderboard* guru dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti, sehingga suasana belajar dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

Secara keseluruhan, pengalaman belajar pada pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan gamifikasi menunjukkan bahwa pembelajaran ini mampu menciptakan ruang yang inklusif yaitu menghargai keberagaman siswa bahwa semua siswa memiliki kesempatan untuk belajar dan berkembang, dan humanis yaitu siswa bukan hanya sebagai penerima ilmu melainkan sebagai manusia yang harus dihargai, dipahami dan dibimbing secara utuh. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi melalui Pendekatan Gamifikasi tidak hanya memperkuat pemahaman terhadap materi ajar, tetapi juga mendorong pembentukan karakter dan nilai-nilai spiritual dalam diri siswa (Zeng et al., 2024).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi pembelajaran berdiferensiasi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui Pendekatan Gamifikasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih dilaksanakan dengan berdasarkan pemahaman bahwa setiap individu siswa memiliki perbedaan dalam hal minat, kesiapan belajar dan kebutuhan belajar siswa. Dalam Penerapan pembelajaran terdapat 4 (empat) langkah yang dilakukan oleh Guru Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti, antara lain:

- a. Perencanaan penerapan pembelajaran berdiferensiasi telah dilaksanakan oleh guru dengan mengacu pada prinsip Kurikulum Merdeka. Guru secara aktif menyusun perencanaan berdasarkan hasil pelatihan MGMP serta memperhatikan minat dan kesiapan belajar siswa melalui asesmen diagnostik. Perencanaan tersebut juga menyesuaikan dengan karakteristik lokal, konteks budaya, serta kebutuhan peserta didik.
- b. Penyusunan modul ajar menunjukkan bahwa guru memahami dengan baik konsep pembelajaran berdiferensiasi. Modul ajar mencakup berbagai komponen penting seperti capaian pembelajaran, model pembelajaran, metode, asesmen, hingga strategi pengayaan dan remedial. Guru memberikan keleluasaan pada siswa dalam memilih cara belajar sesuai profil belajar mereka (visual, auditori, kinestetik).
- c. Pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dilakukan dengan menggunakan tiga strategi utama, yaitu diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk. Guru menyesuaikan metode dan materi sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Pembelajaran melibatkan pendekatan kolaboratif, berbasis proyek, serta integrasi media pembelajaran yang mendukung variasi gaya belajar siswa.
- d. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga sikap, partisipasi, serta keterampilan siswa. Guru juga melakukan tindak lanjut dalam bentuk pengayaan dan remedial untuk memastikan setiap siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kendala dalam implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi melalui Pendekatan Gamifikasi pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih antara lain berkaitan dengan beban guru dalam perencanaan pembelajaran, keterbatasan waktu, serta kebutuhan untuk menyesuaikan pendekatan dengan karakter tiap kelas. Namun secara umum, kendala tersebut bukan merupakan hambatan besar dan masih dapat diatasi melalui adaptasi dan kolaborasi.

Implikasi dari penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi melalui Pendekatan Gamifikasi pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Budi Pekerti di Kelas 3 SD Negeri 1 Melinggih mencakup peningkatan motivasi dan kenyamanan belajar siswa, terbentuknya sikap

positif terhadap nilai-nilai spiritual, serta meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru juga menjadi lebih reflektif dan kreatif dalam merancang proses pembelajaran yang humanis dan inklusif

5. DAFTAR RUJUKAN

- AM, Muh. A., Hadi, S., Istiyono, E., & Retnawati, H. (2023). Does differentiated instruction affect learning outcome Systematic review and meta-analysis. *Journal of Pedagogical Research*. <https://doi.org/10.33902/JPR.202322021>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Gibbs, K., & McKay, L. (2021). Differentiated teaching practices of Australian mainstream classroom teachers: A systematic review and thematic analysis. *International Journal of Educational Research*, 109, 101799. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101799>
- Kahmann, R., Droop, M., & Lazonder, A. W. (2022). Meta-analysis of professional development programs in differentiated instruction. *International Journal of Educational Research*, 116, 102072. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.102072>
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Lindner, K.-T., Nusser, L., Gehrler, K., & Schwab, S. (2021). Differentiation and Grouping Practices as a Response to Heterogeneity – Teachers’ Implementation of Inclusive Teaching Approaches in Regular, Inclusive and Special Classrooms. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.676482>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student’s motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students’ academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
- Zhang, X., & Cheng, X. (2022). College Students’ Learning Performance, Teaching Skills, and Teaching Innovation in Intercultural Communication Class: Evidence Based on Experiential Learning Theory. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.953501>
- Ziernwald, L., Hillmayr, D., & Holzberger, D. (2022). Promoting High-Achieving Students Through Differentiated Instruction in Mixed-Ability Classrooms—A Systematic Review. *Journal of Advanced Academics*, 33(4), 540–573. <https://doi.org/10.1177/1932202X221112931>