



Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Atikah Zahrani Purba¹, Fadhilah Hilmy Nasution², Khoiriah Marta Parapat³, Miftahul Jannah⁴, Nabila Ulkhaira⁵

¹⁻⁵Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: atikahzahrani74@gmail.com¹, fadhilahhilmy17@gmail.com², khoiriahmartap@gmail.com³, miftajnnh16@gmail.com⁴, nabilaulkhaira20@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini menyajikan suatu kajian literatur tentang implementasi teknik gamifikasi dalam suatu pendidikan yang bertujuan untuk mencari tahu dampak, manfaat, implementasi dan tren yang terkait dengan penerapan teknik gamifikasi dalam sistem pendidikan. Kajian literatur ini mengidentifikasi beberapa keuntungan yang signifikan dari implementasi teknik gamifikasi di dunia pendidikan. Tren terkini dalam kajian literatur tentang gamifikasi di dunia pendidikan mencakup penggunaan teknologi baru, seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan realitas yang diperluas. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknik gamifikasi dengan kurikulum tradisional dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran. Dalam rangka memaksimalkan manfaat gamifikasi di dunia pendidikan, kajian literatur ini merekomendasikan pentingnya pengembangan pedagogik yang kuat, kolaborasi antara master dan desainer permainan, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan perancangan gamifikasi. Penelitian lebih lanjut dibutuhkan untuk memahami lebih dalam tentang dampak jangka panjang dari implementasi teknik gamifikasi di dunia pendidikan serta strategi terbaik dalam mengatasi tantangan yang terkait dengan implementasinya.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pendidikan, Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara formal atau nonformal dalam memberikan ilmu pengetahuan terhadap siswa. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi pendidik atau guru dengan siswa, pembelajaran adalah cara pendidik menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan kata lain pembelajaran ini merupakan kegiatan bagaimana pendidik bisa membantu siswa menerima pelajaran dengan baik (Rosina Zahara Dkk., 2021)

Pendidikan merupakan suatu bidang yang selalu berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam usaha meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, para guru dan pengembang kurikulum terus-menerus mencari cara yang efektif dan inovatif. Salah satunya teknik yang semakin populer yaitu penggunaan teknik gamifikasi dalam suatu pembelajaran. Teknik gamifikasi merupakan suatu penggunaan mekanisme dan elemen permainan dalam konteks non-permainan. Dengan memanfaatkan aspek-aspek permainan seperti pemberian tantangan, hadiah, kompetisi dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam sistem kelas, gamifikasi bisa diimplementasikan dalam berbagai cara. Misalnya, pendidik bisa menggunakan sistem poin atau tingkatan yang memberikan penghargaan terhadap peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Guru juga bisa menyusun permainan pendidikan interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, teknologi digital dan platform pembelajaran online juga memungkinkan penggunaan gamifikasi, misalnya leaderboard, penghargaan virtual, dan sistem penghargaan lainnya (Prabawa, H. T., Dkk, 2018).

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen dalam sebuah game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, teknik ini juga bisa menangkap hal yang lebih menarik bagi peserta didik dan menginspirasi untuk terus melakukan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan ini membuat peserta didik merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Teknik gamifikasi melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Kegiatan belajar peserta didik dengan permainan yang dirancang dalam gamifikasi memungkinkan siswa bisa belajar lebih rileks, juga membuat peserta didik berfikir kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat (Isnawati, A. U., 2021)

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kajian literatur. Kajian literature merupakan suatu kajian ilmiah yang berfokus pada suatu topik tertentu. Kajian literature merupakan suatu pencarian dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian ini, agar menghasilkan satu karya berkenaan satu kajian tertentu (Rosina Zahara Dkk., 2021).

Pada penelitian ini, peneliti menggabungkan beberapa referensi penelitian terdahulu. Teknik yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Seperti pada daftar pustaka penelitian ini, peneliti menggunakan artikel dan jurnal yang sesuai dengan variabel judul pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan agar bisa meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar. Penelitian tentang teknik gamifikasi dalam pendidikan telah menghasilkan berbagai temuan yang menunjukkan dampak positif terhadap pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. Berikut beberapa temuan penelitian yang relevan:

1. Peningkatan motivasi belajar
2. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi
3. Peningkatan retensi informasi
4. Pengembangan keterampilan kerja tim
5. Peningkatan penyelesaian tugas
6. Umpan balik terhadap kinerja siswa
7. Motivasi intrinsik yang meningkat
8. Pengukuran kinerja guru

Temuan ini menggaris bawahi potensi gamifikasi sebagai teknik yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. Namun, penting untuk merancang implementasi teknik gamifikasi yang tepat agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran di kelas (Hendri & Feliks 2021).

Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah

Penerapan gamifikasi dalam bidang pendidikan, pendidikan memiliki peranan sangat penting untuk menjadi pondasi agar meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Seiring dengan perkembangan waktu mendorong untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga membuat lingkungan belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Seperti membuat pembelajaran *vocabulary* dengan menggunakan permainan music sehingga siswa lebih mudah mengingat kata-kata (Rosina Zahara Dkk, 2021).

Gamifikasi Pendidikan dalam jaringan ini adalah menerapkan strategi permainan pada kegiatan pembelajaran dalam rangka memberikan motivasi belajar bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu menguasai dan menyelesaikan seluruh kompetensi dasar (Kemendikbud, 2018). Aplikasi permainan edukasi yang telah menerapkan gamifikasi yang bisa diakses oleh anak usia sekolah dasar adalah duolingo (aplikasi belajar bahasa) dan quick brain (aplikasi yang melatih kemampuan berhitung) (Tiwa, 2020). Penerapan gamifikasi dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dan juga mengoptimalkan penerimaan pembelajaran (Smiderle Dkk., 2020).



Game dan model simulasi banyak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membekali siswa dengan pemahaman dan pelatihan. Beberapa upaya telah dilakukan untuk mengembangkan game dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum, dan banyak penelitian telah dilakukan. Menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat dilakukan secara efektif dalam berbagai disiplin ilmu pengetahuan. Karena dalam lingkungan belajar yang kurang efektif akan membuat belajar menjadi kurang menarik dan enggan untuk belajar. Namun Dengan penerapan gamifikasi yang tepat, penyampaian informasi dapat mengubah tugas dan proses belajar menjadi adiktif bagi siswa (Nathaniel, 2023).

Contoh dari implementasi gamifikasi ialah penggunaan media Kahoot. Keunggulan penggunaan media Gamifikasi-kahoot pada penguasaan konsep yaitu pada indikator menghubungkan, mengevaluasi, mendeteksi bias serta membuat kesimpulan dan untuk pembelajaran dengan media gambar lebih unggul pada indikator menganalisis. Pada keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen lebih unggul pada indikator merumuskan masalah, melakukan induksi dan memutuskan, sedangkan kelas kontrol lebih unggul pada indikator memberikan argumen (Mertayasa Dkk., 2022).

Peran Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Literasi digital menjadi keterampilan yang semakin penting dalam era digital saat ini. Literasi digital melibatkan kemampuan individu untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan efektif, memahami informasi digital, serta mengembangkan sikap kritis terhadap konten digital. Pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi kunci dalam meningkatkan literasi digital peserta didik, dan salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah adaptasi game atau gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi atau adaptasi game dalam pembelajaran adalah pendekatan di mana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik (Zeybek, N., & Saygi, 2023). Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan, seperti poin, tingkatan, tantangan, penghargaan, dan leaderboard, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Gamifikasi dalam pembelajaran bukanlah sebuah konsep baru. Penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan telah ada sejak lama. Namun, dengan perkembangan teknologi dan pemahaman yang lebih baik tentang motivasi dan keterlibatan peserta didik, gamifikasi telah mendapatkan perhatian yang lebih luas dalam beberapa tahun terakhir. Latar belakang gamifikasi dalam pembelajaran berasal dari pemahaman bahwa pendekatan tradisional dalam pembelajaran sering kali kurang menarik bagi peserta didik. Peserta didik sering merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak melihat relevansi materi pelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini dapat menghambat pembelajaran efektif dan mengurangi pemahaman serta retensi informasi (Almeida, C., Kalinowski, M., & Feijo, 2023)

Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pendekatan ini didasarkan pada pemikiran bahwa permainan dapat memicu emosi positif, seperti kegembiraan, keterlibatan, dan pencapaian, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Selain itu, gamifikasi juga memanfaatkan prinsip psikologis, seperti teori motivasi dan psikologi perilaku, untuk mendesain pengalaman belajar yang lebih efektif. Konsep seperti pemberian umpan balik segera, tujuan yang jelas, tantangan yang adaptif, dan pengakuan atas prestasi peserta didik digunakan dalam gamifikasi untuk mempengaruhi perilaku belajar peserta didik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga telah memainkan peran penting dalam meningkatkan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Platform pembelajaran online, aplikasi mobile, dan perangkat lunak pembelajaran yang interaktif memungkinkan implementasi gamifikasi dengan lebih mudah dan fleksibel (Sari, D.N., & Alfian, 2023).

Dalam konteks literasi digital, adaptasi game dapat digunakan sebagai strategi yang menarik untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep literasi digital dan meningkatkan keterampilan praktis mereka dalam menggunakan teknologi digital. Namun, meskipun ada minat yang meningkat terhadap penggunaan adaptasi game dalam pembelajaran literasi digital, masih terdapat kebutuhan untuk melakukan tinjauan literatur yang komprehensif tentang peran adaptasi game dalam pembelajaran untuk

memperkuat literasi digital. Tinjauan literatur yang sistematis akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang tren terbaru, praktik terbaik, tantangan, serta implikasi dari penggunaan adaptasi game dalam pembelajaran literasi digital (Mardiah, A., Dkk, 2024). Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan tinjauan literatur sistematis yang menyeluruh untuk menggali peran adaptasi game dalam pembelajaran untuk memperkuat literasi digital. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik, pengembang kurikulum, dan peneliti dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi digital peserta didik di era digital yang terus berkembang.

Gamifikasi dapat merangsang kolaborasi dan komunikasi antara peserta didik. Melalui fitur-fitur permainan, seperti tantangan tim atau kompetisi antar individu, peserta didik dapat bekerja bersama, berbagi pengetahuan, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam gamifikasi, peserta didik seringkali memiliki kendali atas perjalanan pembelajaran mereka. Mereka dapat memilih jalur pembelajaran, mengatur kecepatan belajar mereka sendiri, dan mengeksplorasi topik dengan minat pribadi.

Hal ini mendorong pembelajaran mandiri dan inisiatif peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui gamifikasi juga, peserta didik dapat menambahkan elemen kesenangan dan kreativitas dalam pembelajaran. Dengan memasukkan elemen permainan yang menarik, seperti tantangan yang menantang, cerita yang menarik, atau visual yang menarik, peserta didik merasa lebih terlibat dan terinspirasi untuk mengembangkan keterampilan kreatif mereka. Secara umum, gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kolaborasi peserta didik, mendorong pembelajaran mandiri, memberikan umpan balik yang segera, serta meningkatkan kesenangan dan kreativitas. Dengan memanfaatkan elemen permainan, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Strategi Implementasi Gamifikasi di Kelas

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam lingkungan pendidikan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Gamifikasi dapat memberikan manfaat positif di dalam pendidikan yaitu peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam aktifitas pembelajaran yang secara tidak langsung juga meningkatkan perolehan nilai siswa (Lawalata, D. J., Palma, D.I., & Pratini, 2020).

Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran di kelas memerlukan perencanaan dan strategi yang baik. Berikut adalah beberapa strategi implementasi gamifikasi yang dapat digunakan di kelas:

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran: Tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, atau meningkatkan partisipasi aktif siswa.
2. Desain Tantangan dan Tujuan Permainan: Rancang tantangan dan tujuan permainan yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Misalnya, tugas yang harus diselesaikan dalam batas waktu tertentu atau pencapaian target tertentu dalam penguasaan materi.
3. Pemberian Hadiah dan Pengakuan: Berikan hadiah dan pengakuan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, pemberian poin, penghargaan virtual, atau pengakuan langsung dari guru.
4. Penggunaan Skor, Level, dan Poin: Gunakan sistem skor, level, dan poin untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan motivasi tambahan. Siswa dapat mendapatkan skor atau poin berdasarkan prestasi mereka dalam tugas atau tes, dan naik ke level yang lebih tinggi saat mencapai target tertentu.
5. Pemanfaatan Teknologi Digital: Manfaatkan teknologi digital dan platform pembelajaran online untuk mendukung implementasi gamifikasi. Misalnya, leaderboard online yang menampilkan peringkat siswa, aplikasi mobile untuk mengumpulkan poin, atau platform pembelajaran interaktif dengan elemen permainan.
6. Kolaborasi dan Kompetisi: Gunakan elemen kolaborasi dan kompetisi dalam gamifikasi. Misalnya, siswa dapat bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama atau terlibat dalam kompetisi yang sehat untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.



7. Penyesuaian dan Fleksibilitas: Selalu siap untuk menyesuaikan dan mengubah strategi gamifikasi berdasarkan respons dan kebutuhan siswa. Lakukan evaluasi berkala untuk memastikan bahwa strategi gamifikasi efektif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Dengan menerapkan strategi implementasi gamifikasi yang tepat, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Srimulyani, 2023).

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran memang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, namun perlu diingat, gamifikasi seringkali dikembangkan bukan untuk tujuan long term memory (Arini, 2020).

Keterlibatan Berproses Siswa dalam Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keterlibatan adalah keadaan terlibat yaitu adanya keikutsertaan individu atau berperannya sikap ataupun emosi individu dalam situasi tertentu. Sedangkan proses adalah runtutan perubahan/peristiwa dalam perkembangan sesuatu, berproses adalah mengalami proses. Dengan demikian, keterlibatan berproses adalah keikutsertaan individu baik secara sikap maupun emosi dalam suatu runtutan peristiwa tertentu. Keterlibatan berproses siswa dalam pembelajaran adalah keikutsertaan siswa baik secara fisik maupun emosi dalam tahapan-tahapan pembelajaran yang sudah ditetapkan melalui berbagai aktivitas atau kegiatan belajar. Keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari hasil tes siswa yang diberikan di akhir pembelajaran, tetapi juga dilihat dari keterlibatan siswa dalam tahapan-tahapan (proses) pembelajaran. Jadi, kemampuan yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung perlu dipertimbangkan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Megawangi, bahwa penilaian pembelajaran tidak hanya dilakukan diakhir pembelajaran saja, tetapi juga selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, keterlibatan berproses yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar meliputi:

1. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
2. Kemampuan mengingat kembali materi/pengetahuan
3. Konsentrasi dalam mengikuti pelajaran dan tahapan pembelajaran kemampuan menjawab pertanyaan guru
4. Kemampuan berperan aktif dalam diskusi kelompok
5. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok
6. Kemampuan dalam menyelesaikan tugas guru/kelompok
7. Kemampuan berperan aktif dalam game
8. Kemampuan memberikan kontribusi nilai pada kelompok (Wahyuddin., Dkk, 2021)

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, kami mencari tahu penggunaan teknik gamifikasi sebagai metode dalam meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. Penerapan gamifikasi dalam bidang pendidikan, pendidikan memiliki peranan sangat penting untuk menjadi pondasi agar meningkatkan sumber daya manusia yang handal. Seiring dengan perkembangan waktu mendorong untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga membuat lingkungan belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Seperti membuat pembelajaran *vocabulary* dengan menggunakan permainan music sehingga siswa lebih mudah mengingat kata-kata.

Pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi kunci dalam meningkatkan literasi digital peserta didik, dan salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah adaptasi game atau gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi atau adaptasi game dalam pembelajaran adalah pendekatan di mana konsep dan mekanisme permainan digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran di kelas memerlukan perencanaan dan strategi yang baik. Adapun strateginya yaitu, identifikasi tujuan pembelajaran, desain tantangan dan tujuan

permainan, pemberian hadiah dan pengakuan, penggunaan skor, level, dan poin, pemanfaatan teknologi digital dan platform pembelajaran online, kolaborasi dan kompetisi, penyesuaian dan fleksibilitas.

Dalam penelitian ini, keterlibatan berproses yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar meliputi kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, kemampuan mengingat kembali materi/pengetahuan, konsentrasi dalam mengikuti pelajaran dan tahapan pembelajaran kemampuan menjawab pertanyaan guru, kemampuan berperan aktif dalam diskusi kelompok, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, kemampuan dalam menyelesaikan tugas guru/kelompok, kemampuan berperan aktif dalam game, kemampuan memberikan kontribusi nilai pada kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, C., Kalinowski, M., & Feijo, B. (2023). Negative Effects Of Gamification In Education Software : Systematic Mapping And Practitioner Perceptions. *Information And Software Technology*, 158(107142), 1–9.
- Arini, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 144–149.
- Hendri., & F. (2021). Penerapan Konsep E-Learning Dengan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Processor*, 16(1), 1–8.
- Isnawati, A. U., & S. H. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan*, 205(16), 1–9.
- Kemendikbud. (2018). Model Dikmas 2018-Model gamifikasi PakC. In *Repositori Kemendikbud*.
- Lawalata, D. J., Palma, D.I., & Pratini, H. S. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Strategi Matematis dan Motivasi Siswa. In *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan*, 255–266.
- Mariah, A., Haryanto, H., Astuti, A., Wiyatiningtyas, W., Riyanti, A., & Rukiyanto, B. A. (2024). Analisis Penggunaan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) alam Konteks Pendidikan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 540–550.
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 355–365. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 46–50.
- Prabawa, H. T., Pramudia, W. A., & Azhari, S. N. (2018). Dampak Gamifikasi Terhadap Keterlibatan Siswa dan Prestasi Belajar Dalam Pendidikan. *Jurnal Fisika: Seri Konferensi*, 983(1), 1–9.
- Rosina Zahara, Gihari Eko Prasetyo, & Dwi Mirza Yanti. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76–87. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v1i1.1783>
- Sari, D.N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Memperkuat Literasi Digital : Systematic Literature Review. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Srimulyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 29–35.
- Tiwa, T. M. (2020). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Elementary Education Journal*, 1, 91–99.
- Wahyuddin., Irwanto., Aspiliyani., & Ubabuddin. (2021). Meningkatkan Keterlibatan Berproses Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik Ular Tangga. *Jurnal PENA*, 1(2), 241.



Zeybek, N., & Saygi, E. (2023). Gamification In Education : Why, Where, When, And How? A Systematic Review Games And Culture. *15554120231158625*, 1–9.