ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.1, No.12, November 2022

Gamifikasi: Peranan dalam Proses Pembelajaran

Yudha Rello Pambudi[1], Dwiko Febrama Riski[2], Nurul Jannah[3], Nada Mawaddah[4]
[1,3,4]Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
[2]MAN Insan Cendikia
E-mail: yudharellopambudi@uinjambi.ac.id

Article History:
Received: 10 November 2022
Revised: 24 November 2022
Accepted: 30 November 2022

Keywords: *Gamification, Role, Learning.*

Abstract: *The rapid and rapid development of technology and information has greatly influenced all fields, including the field of education, especially learning. According to a survey by the Indonesian Teacher Association, it is stated that 60% of teachers in Indonesia have inadequate skills or can be said to be lagging behind in the use of technology, this will have an impact on the quality of education in Indonesia. Teachers must be able to create a classroom atmosphere that is fun, dynamic and interesting so that students can follow the learning process well. In an effort to create a dynamic and interesting learning environment, the concept of gamification has emerged as a promising alternative. The method used in this research is literature review, literature review is a search and research of the literature by reading various books, journals and publications related to an issue or research topic. Gamification has a very important role in education and is very suitable to be applied to children (especially elementary school students) in the learning process because games are something that children like, not just adding game elements for the enjoyment of students, but will also influence the whole learning process. Starting from providing fun, motivating and active students.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan pengetahuan nampaknya sangat cepat dan cepat. Evolusi kognisi manusia di banyak bidang menimbulkan pergeseran dalam penafsiran dan pemahaman semua fenomena, termasuk pendidikan. Modifikasi ini berasal dari beragam penemuan dan kemajuan di bidang yang berkaitan dengan semakin banyaknya elemen dalam sistem pendidikan saat ini. Perkembangan tersebut mempengaruhi semua bidang kehidupan, mulai dari ekonomi, social, sampai pendidikan. Pendidikan merupakan ranah yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembanga teknologi tak hanya menjangkau dunia pendidikan akan tetapi juga perkembangan media sosial dan game online. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Limelight Networks* pada tahun 2021, 69,2% masyarakat Indonesia yang disurvei memilih untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan menonton konten game di platform online seperti Twitch dan YouTube. Hal ini menunjukkan minat masyarakat yang signifikan terhadap

budaya game. (https://aptika.kominfo.go.id/, 2023). Jika masyarakat lebih banyak mengalokasikan waktu kosongnya untuk bermain *game* maka kegiatan-kegiatan lainnya seperti bekerja, belajar dan sebagainya akan berkurang. Perkembangan teknologi ini juga berdampak pada guru, dimana guru dituntut untuk bisa menggunakan berbagai perkembangan teknologi untuk membuat proses belajar dan suasana kelas menjadi menarik. Akan tetapi manfaat perkembangan teknologi tersebut nampaknya tak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki guru. Menurut survei ikatan Guru Indonesia menyebutkan bahwa 60 % guru di Indonesia memiliki kemampuan yang kurang mumpuni atau bisa dikatakan tertinggal dalam penggunaan teknologi (https://www.lemhannas.go.id/index.php, 2023).

Berdasarkan survei tersebut membuat seolah dunia pendidikan seakan diam ditempat dalam artian guru kebanyakan tidak bisa memanfaatkan teknologi yang berkembang dan peserta didik kebanyakan menggunakan perkembangan teknologi bukan untuk proses pembelajaran melainkan untuk bermain, ketika anak kecanduan bermain *game* maka akan cenderung malas dalam belajar dan ketika guru tidak mampu membuat suasanya kelas menjadi menarik akan berdampak kepada peserta didik, mereka akan merasa bosan dan mengantuk. Tentunya hal tersebut akan berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia.

Pendidikan sering diibaratkan sebagai landasan kemajuan nasional. Pendidikan mencakup pemberian keterampilan khusus serta elemen yang tidak berwujud namun mendalam seperti pengetahuan, perhatian, dan kebijaksanaan (Rahman, A. et al., 2022). Penyebaran pengetahuan terjadi melalui proses pembelajaran.

Adapun peraturan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tenaga kependidikan yang memenuhi kualifikasi yang diperlukan antara lain guru, dosen, konselor, tutor, dan pembimbing. Tutor, guru, fasilitator, dan individu dengan keahlian khusus berkontribusi dalam penyampaian pendidikan. Suyono dan Hariyanto dalam Kirom, A. (2017) mendeskripsikan pembelajaran sebagai tindakan seorang guru yang memberikan petunjuk atau mengarahkan siswa dalam perjalanannya menuju pengembangan diri. Selain itu, Sugihartono et al dalam Kirom, A. (2017) mengartikan pembelajaran sebagai suatu usaha yang disengaja yang dilakukan oleh pendidik atau guru untuk menyampaikan pengetahuan dengan cara mengatur dan menciptakan sistem lingkungan belajar dengan menggunakan berbagai metode, sehingga memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas. Maksimalkan efisiensi belajar Anda.

Menurut sudut pandang beberapa ahli ini, belajar adalah proses dimana seorang individu memperoleh informasi, keterampilan, dan pemahaman melalui interaksi. Sepanjang proses perolehan ilmu, siswa seringkali mengalami perasaan bosan dan mengantuk ketika disuguhkan konten pendidikan. Fenomena ini menjadi salah satu kendala dan kewajiban yang harus diemban oleh guru. Guru harus memiliki kemampuan untuk menumbuhkan lingkungan kelas yang menyenangkan, energik, dan menawan untuk memfasilitasi keterlibatan dan pemahaman siswa secara optimal selama proses pembelajaran.

Upaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik, muncul konsep gamifikasi sebagai alternatif yang menjanjikan. Gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa yang mana gamifikasi ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan kedalam proses pembelajaran. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan rekreasi, hiburan, atau, pembelajaran, seringkali melibatkan interaksi fisik dan mental. Siswa akan terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih dinamis melalui aktivitas yang dirancang khusus agar menarik dan menyenangkan. Anak-anak sekolah dasar mempunyai preferensi untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan (Legowo, Y.A.S,. et al., 2023). Menurut Grey dalam

Legowo, Y.A.S. (2022) bermain memberikan kesenangan, relaksasi, dan seringkali memberikan peluang untuk pengembangan keterampilan sosial, kreativitas sosial, kreativitas, dan pemahaman dunia sekitar.

Penggunaan gamifikasi ke dalam materi pendidikan diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan membuatnya lebih menyenangkan dan menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Studi ini berupaya menyelidiki dampak gamifikasi pada pembelajaran dengan memperoleh pemahaman komprehensif tentang gagasan ini. Tujuannya adalah untuk mengungkap perspektif baru yang dapat menginformasikan pengembangan metodologi pembelajaran yang sukses dan menyenangkan. Hal inilah yang menjadi motivasi penulis melakukan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian komprehensif terhadap literatur yang ada. Tinjauan pustaka merupakan langkah awal dan penting dalam merumuskan proposal penelitian. Sesuai dengan Marzali dalam Subahan, A. et al (2021), proses pencarian harus dilakukan dalam membuat artikel tentang subjek atau materi tertentu. Komponen penting dari penyelidikan ini melibatkan penggunaan tinjauan literatur. Tinjauan literatur melibatkan pemeriksaan komprehensif dan analisis literatur yang relevan, termasuk buku, jurnal, dan publikasi, yang berkaitan dengan isu atau topik studi tertentu. Mengingat pemahaman bahwa pengetahuan pasti akan maju dan berkembang, maka penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti masa depan telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, ketika menyelidiki subjek dan isu-isu ini, para peneliti bukanlah pionir, namun mereka mungkin memperoleh pengetahuan dari upaya para pendahulu mereka. Penulis menggunakan 18 jurnal maupun artikel ilmiah yang bersumber dari Google Cendekia untuk melakukan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gamifikasi dalam dunia pendidikan terkhusus proses pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai sebuah metode atau strategi (Llorens-Largo et al, 2016) yang dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan. Bukan hanya itu, gamifikasi juga meningkatkan motivasi, minat dan keaktifan siswa dalam preses pembelajaran sehingga terciptalah suasana belajar yang menyenangkan (Sari, D.N., & Alfiyan, A.R., 2023). Gamifikasi ini bukan hanya sekedar permainan biasa atau hanya sekedar bermain, akan tetapi berisi peran, skor, dan aturan main (Cahyaningtyas,A.P., et al., 2022). Berdasarkan dari 6 sumber artikel jurnal yang telah ditetapkan memenuhi kriteria inklusi maka adapun keterangan hasil penelitiannya sebagai berikut :

Tabel. 1 Hasil Penelitian Terhadap Peranan Gamifikasi dalam pembelajaran.

NO	Nama Penulis	Jenis Jurnal	Judul Jurnal	Hasil
1.	Mambang et.al (2022)	INFORMATIKA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT	Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan	Berdasarkan hasil penelitian Gamifikasi berbasis teknologi berupa quizizz, classcraft, dan kahoot dapat membantu siswa untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan kemampuan komunikasi

				dan kolaborasi antar siswa
2.	Dwi Novita Sari & Ahmad Rifqy Alfiyan (2023)	UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi	Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review	Berdasarkan hasil penelitian Gamifikasi dalam konteks pendidikan berperan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil pembelajaran peserta didik.
3.	Yogi Ageng Sri Legowo, et al (2023)	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Gamifikasi: Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian Gamifikasi dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Dari penelitian juga diperoleh data bahwa 109 siswa (70,32%) memainkan permainan berbasis android atau mobile. Sebanyak 96 siswa (61,94%) tertarik dengan permainan dengan alasan menggunakan multimedia yang menarik dan seru, Interaktif, dapat dimainkan banyak orang dan komunikatif. Sebanyak 135 siswa (87, 10%) bermain menggunakan fitur bermain multiplayer
4.	Yogi Ageng Sri Legowo (2022)	JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION	GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR	Berdasarkan hasil penelitian Gamifikasi mampu menciptakan kegiatan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan membelajarkan.
5.	Anugerah Bagus Wijaya, et al (2017)	Jurnal Telematika	Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Menggunakan Metode Scott	Berdasarkan hasil penelitian dimana diujicoba pada dua subjek kelas yang salah satunya menerapkan game didapat skor nilai keberhasilan pembelajaran dengan game menunjukan persentase sebesar 66% lebih besar dari pembelajaran tanpa game 53%.

6.	Ainna Al Firdausi, et al (2021)	Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya.	Peran pembelajaran berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo	Berdasarkan hasil penelitian peran gamifikasi dapat dilihat dari respon siswa kelas VII dan VIII dalam pengerjaan quizizz ini kurang lebih 78% menggungkapkan perasaan yang senang dan tidak tertekan dalam mengerjakan soal latihan dalam pembelajaran. Gamifikasi ini juga mampu meningkatkan motivasi siswa mencapai 58,5%.

Berdasarkan hasil analisis dari jurnal dan artikel pada table diatas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki peranan dalam proses pembelajaran, peranan dari gamifikasi ini dapat dirasakan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik merasakan perasaan yang menyenangkan,dan motivasi belajar yang meningkat sehingga sedikit banyaknya akan berpengaruh pada hasil pembelajaran dari peserta didik.

Menurut Ramirez dalam Llorens-Largo et al (2016) gamifikasi merupakan sebuah strategi permainan (pemikiran dan mekanisme) yang mana diterapkan dalam konteks non permainan sehingga orang mengadopsi perilaku tertentu. Pemanfaatan permainan dalam konteks pembelajaran biasanya membedakan perbedaan antara permainan rekreasional belaka dan konsep gamifikasi. Ungkapan “bermain saja” dapat dipahami sebagai melakukan kegiatan rekreasi semata-mata untuk kesenangan, tanpa unsur pendidikan apa pun (Cahyaningtyas,A.P., et al., 2022). Menurut Marín dan Hierro dalam Llorens-Largo et al (2016) gamifikasi adalah suatu teknik, metode dan strategi pada suatu waktu. Gamifikasi ini berisi pengetahuan tentang elemen-elemen yang membuat permainan menarik dan mengidentifikasi, dalam suatu aktivitas, tugas atau pesan tertentu, dalam cara yang menarik. lingkungan permainan, aspek-aspek dalam dinamika yang menyenagkan yang dapat diubah menjadi permainan.

Yıldırım dalam Çeker E & Özdamlı F (2017), menyatakan bahwa Zicherman dan Cunningham mendefinisikan gamifikasi sebagai proses yang mengubah cara berpikir untuk meningkatkan minat peserta didik dan memecahkan masalah menggunakan beberapa 'aturan permainan'. Melansir dari laman website (http://www.gamificacion.com/) gamifikasi meningkatkan hal-hal positif seperti meningkatkan motivasi, konsentrasi, upaya, loyalitas, dan nilai-nilai positif lainnya dari sebuah permainan, permainan ini menggunakan mekanisme dan aplikasi non-permainan.

Menurut sudut pandang beberapa ahli yang disebutkan sebelumnya, gamifikasi adalah pendekatan strategis yang melibatkan penggabungan aspek permainan ke dalam lingkungan non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan mengatasi tantangan dalam suatu aktivitas, tugas, atau komunikasi. Gamifikasi ini bukan hanya sekedar menambahkan elemen permainan untuk kesenangan peserta didik, tetapi juga akan mempengaruhi keseluruhan proses pembelajaran. Mulai dari memberikan kesenangan, memotivasi, dan keaktifan peserta didik.

Gamifikasi tidak hanya meningkatkan kenikmatan proses pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Dengan memanfaatkan komponen

permainan, seperti tantangan tim kolaboratif atau kompetisi tunggal, siswa dapat berkolaborasi secara efektif, bertukar pengetahuan, dan berkomunikasi satu sama lain agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran mereka. Individu memiliki pilihan untuk memilih jalur belajar tertentu, menetapkan kecepatan belajar mereka sendiri, dan mempelajari subjek yang secara pribadi membuat mereka penasaran. Mereka memiliki otonomi dalam mengarahkan jalur pendidikannya sendiri. Hal ini mendorong pembelajaran mandiri dan otonomi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan imajinatif dengan penerapan gamifikasi. Dengan memasukkan komponen permainan yang menawan, seperti rintangan yang menantang, narasi yang mendalam, atau gambar yang menawan, pelajar mengalami peningkatan keterlibatan dan motivasi untuk mengembangkan bakat kreatif mereka (Sari, D.N., & Alfiyan, A.R., 2023).

Manfaat dari gamifikasi itu sendiri adalah sebagai berikut;

1. Menciptakan pengalaman yang bermakna dan memotivasi, dengan ketercapaian hal tersebut dapat membuat hubungan khusus dengan pengguna, mendorong perubahan perilaku atau mengirimkan pesan atau konten (Llorens-largo et all., 2016)
2. Memberikan peningkatan kualitas dan ruang kepada peserta didik dalam mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur (Mambang et all., 2022).
3. Mewujudkan pengalaman menarik kepada pemain (Rosly,R.M & Khalid, F., 2017)
4. Membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan (Rosly,R.M & Khalid,F., 2017)

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut (Jusuf, H., 2016);

1. Kenali tujuan pembelajaran
2. Tentukan ide besarnya
3. Buat skenario permainan
4. Buat desain aktivitas pembelajaran
5. Bangun kelompok-kelompok
6. Terapkan dinamika permainan

Smilansky dalam Anggreani (Anggreani,R., 2017) mengelompokkan bermain menjadi empat jenis, yaitu;

1. Fungsional, penjelajahan dan eksplorasi peluang;
2. Konstruktif, menjelajah dan memanipulasi objek;
3. Dramatis, eksplorasi dan bermain peran; dan
4. Game dengan aturan.

Gamifikasi memiliki 4 tahap, sebagai berikut (Kiryakova, G,. et al., 2013);

1. Identifikasi karakteristik siswa;
2. Menentukan tujuan pembelajaran;
3. Identifikasi permainan yang sesuai; dan
4. Membuatan konten permainan.
5. Identifikasi karakteristik siswa meliputi umur siswa, kelas/tingkatan siswa, komposisi jenis kelamin /gender, kemampuan kognitif, pola interaksi sosial dan emosional serta potensi kinerja siswa.
6. Karakteristik permainan yang disukai siswa dilihat dari jenis permainan, elemen permainan yang digunakan, unsur-unsur permainan merupakan identifikasi jenis permainan yang bisa diterapakan.
7. Identifikasi potensi permainan sebagai media membelajarkan

Dua aplikasi game edukasi yang sudah termasuk gamifikasi dan cocok untuk siswa SD adalah Duolingo yang fokus pada pembelajaran bahasa, dan Quick Brain yang melatih kemampuan berhitung. Contoh lainnya adalah Quizizz, sebuah program berbasis pertanyaan. Selain permainan gamifikasi yang berbasis teknologi adapula jenis permainan lain yang menerapkan gamifikasi, diantaranya Petak Umpet, sepak bola, lompat tali, kelereng, Badminton dan lain sebagainya yang merupakan gamifikasi *game* dengan aturan. *Stickman*, dan masak-masakan merupakan gamifikasi *game* dengan bermain peran. Sepedaan, dan sepatu roda merupakan gamifikasi *game* dengan fungsional (Legowo,Y.A.S,. et al., 2023) . Semua permainan tersebut tentunya melatih kerjasama, kreatifitas, komunkasi dan lain sebagainya

Mengingat pertimbangan di atas, Gamifikasi memainkan peran penting dalam pendidikan dan sangat ideal untuk diterapkan dalam proses pembelajaran anak-anak karena ketertarikan mereka terhadap permainan. Memanfaatkan bermain sebagai sarana belajar cocok untuk anak usia 1 hingga 3 tahun di sekolah dasar, sesuai teori Piaget, karena anak pada kelompok usia ini masih dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Anak memerlukan benda-benda nyata yang dapat dilihat, digenggam, dan dapat langsung dirasakan melalui sentuhan. Pada usia ini, partisipasi aktif dalam permainan memungkinkan terjadinya pembelajaran terbaik karena anak dapat langsung merasakan pelajaran yang diajarkan. Siswa dengan kemampuan di atas rata-rata kini mengalami gamifikasi tanpa hambatan, tanpa perlu mengakomodasi teman-temannya. Dia memiliki kemampuan untuk membantu teman-temannya yang menghadapi tantangan karena pengamatannya yang tajam terhadap kemajuan semua anak. Dia juga dapat maju ke level berikutnya setelah memahami dan menyelesaikan tugas (Legowo,Y.A.S,. et al., 2023).

Siswa akan meningkatkan kemanjuran belajarnya dengan terlibat dalam proses pembelajaran yang konstruktif dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungan terdekat atau rangsangan nyata. Vygotsky menyatakan bahwa perolehan informasi tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kedewasaan, tetapi juga oleh interaksi anak dengan lingkungannya. Bruner setuju dengan gagasan bahwa memberi anak-anak kesempatan untuk memanipulasi benda akan meningkatkan kapasitas belajar mereka (Koi, S., et al., 2017).

Penerapan Gamifikasi menimbulkan hambatan yang signifikan, khususnya di Indonesia. Faktor kunci yang dapat memfasilitasi adopsi gamifikasi dengan baik antara lain adalah Sumber Daya Manusia (SDM), sarana dan prasarana pendukung yang memadai, dan pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif. Semua komponen ini saling berhubungan dan bergantung satu sama lain. Ketika infrastruktur siap, sumber daya manusianya pun kurang siap. Selanjutnya, setelah sumber daya manusia dan infrastruktur siap, pelaksanaannya masih belum operasional atau tidak mampu berfungsi secara maksimal (Zahara, R., et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi ini jelas memiliki peranan penting didunia pendidikan terkhusus dalam proses pembelajaran. Gamifikasi ini sendiri merupakan strategi, metode yang memanfaatkan elemen-elemen permainan dalam kontek non permaianan untuk meningkatkan minat dan memecahkan masalah dalam suatu aktivitas, tugas atau pesan tertentuGamifikasi memegang peranan penting dalam dunia pendidikan dan sangat cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran anak-anak, khususnya yang duduk di bangku sekolah dasar. Permainan, yang pada dasarnya menarik bagi anak-anak, tidak hanya mengandung unsur-unsur yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga mempunyai dampak yang besar terhadap keseluruhan proses pembelajaran. Mulai dari memberikan kesenangan, memotivasi, dan keaktifan peserta didik. Jika, peserta didik dapat merasakan kesenangan, ketertarikan, dan

motovasi berlajar meningkat dengan adanya gamifikasi ini, maka tentunya akan mempengaruhi hasil belajarnya kearah yang lebih baik lagi.

DAFTAR REFERENSI

Ainna A,. Aulia, F,Z,. & Azza, A, R,. (2021). Peran pembelajaran berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Qizizz diSMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*.

Anggraeni, R. (2017). *Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online*. *1*(1), 7–9.

Anugerah B, W.,M. Suyanto,. & Sukoco (2017). Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Menggunakan Metode Scott. *Jurnal Telematika ISSN 1979-925X e-ISSN : 2442-4528*

Cahyaningtyas, A. P., Ismiyanti, Y., & Salimi, M. (2022). A Multicultural Interactive Digital Book: Promoting Tolerance and Multiculturalism to Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *14*(3), 4079–4096.

Çeker E & Özdamlı F,. (2017). What "Gamification" is and what it's not. *Published in the Slovak Republic European Journal of Contemporary Education ISSN 2304-9650. 6*(2), 221–228.

Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, *5*(1), 1–6.

Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2013). *GAMIFICATION IN EDUCATION*.

Kirom, A,. (2017). *Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural:* Jurnal pendidikan agama islam, *3*, 69–80.

Koi, S., Sudiwati, N. L. P. E., & Lasri. (2017). Pengaruh permainan game online terhadap aktivitas. *Nursing News*, *2*(1), 324–332.

Legowo, Y.A.S., Shintya, Y., Puspitasari, N., Baligh, L.N.A., & Setiyawan, J.N. (2023). *Gamifikasi : Identifikasi Jenis Permainan Siswa Sekolah Dasar siswa pada pembelajaran baik permainan berbentuk permainan tradisional , maupun Hal sama dikemukaan oleh Bozan yang menemukan bahwa terdapat perbedaan dan guru dengan usia lebih dari 40 tahun* . *X*(1), 1–11.

Legowo, Y.A.S. (2022). *Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar*. *3*(1), 13–30.

Llorens-largo, F., Gallego-durán, F. J., Villagrá-arnedo, C. J., Compañ-, P., Satorre-cuerda, R., & Molina-carmona, R. (2016). *Gamification of the learning process : lessons learned*.

Mambang., Prastya, S. E., Zulfadhilah, M., Cipta, S. P., Marleny, F. D., Maulida, N. M., & Satrio, M. (2022). *Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan*. *3*(1).

Rahman,A., Munandar,S.A., Fitriani,A,. Kartika, Y., Yumriani,. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. *2*(1), 1–8.

Rosly , R. M., & Khalid, F,. (2017). Gamifikasi : konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 144–154.

Sari, D. N., & Alfiyan, A. R.,. (2023). *Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Menguatkan Literasi Digital : Systematic Literature Review*. *1*(1).

Subahan, A., Dista, D. X., & Witarsa, R. (2021). *Kajian literatur tentang kebijakan pendidikan dasar di masa pandemi dan dampaknya terhadap pembelajaran*. *4*, 1–9.

Zahara, R., Eko Prasetyo, G., & Mirza Yanti, D. (2021). Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)*, *1*(1), 76–87.