

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Education* Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Ola Kurnia Putri ^{*1)}, Atri Walidi ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: olakrniap@gmail.com ^{*1)}, atriwalidi@fis.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 30-05-2024

Revised : 06-08-2024

Accepted : 13-08-2024

Published : 16-08-2024

Keywords:

Game Education

Gamification

Pancasila Learning

Elementary School

Learning Media

ABSTRACT

This research is motivated by the minimal use of learning media that implements technological elements in schools. Considering the characteristics of class IV students who like games, this research aims to develop gamification-based game education learning media for class IV elementary schools. The type of research used was development research (R&D) with the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out through validity sheets and media practicality questionnaires. The research results showed that the validity test value for the material aspect was 96.5%, the media aspect was 93.7%, and the language aspect was 95.6% in the very valid category. Based on the results of the teacher and student response questionnaire at the trial school, a percentage of 95.8% was obtained for teacher responses and 92.9% for student responses in the very practical category. Furthermore, the results of the teacher response questionnaire and student responses at the distribution schools showed percentage results of 100% and 92.7% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the gamification-based game education learning media in class IV elementary school pancasila learning subjects has been declared valid and practical for use.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menerapkan unsur teknologi di sekolah. Mengingat karakteristik peserta didik kelas IV yang menyukai game, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validitas dan angket kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji validitas aspek materi 96,5%, aspek media 93,7%, dan aspek bahasa 95,6% kategori sangat valid. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik di sekolah uji coba diperoleh persentase 95,8% untuk respon guru dan 92,9% untuk respon peserta didik kategori sangat praktis. Selanjutnya hasil angket respon guru dan respon peserta didik di sekolah penyebaran menunjukkan hasil persentase 100% dan 92,7% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Karena teknologi berkembang begitu pesat khususnya di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, hal tersebut merupakan sesuatu yang tidak bisa cegah perkembangannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi kini menjadi salah satu unsur penentu kemajuan di berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Waldi & Irwan, 2018). Dunia pendidikan harus senantiasa menyalurkan perkembangan teknologi dengan tujuan meningkatkan standar pendidikan (Budiman, 2017).

Satuan pendidikan harus mempertimbangkan kembali bagaimana cara menyempurnakan sistem pendidikan mengingat ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang terus berkembang agar memajukan kualitas pendidikan, salah satunya dengan cara pengembangan kurikulum. Karena kurikulum adalah alat yang dinamis untuk belajar mengajar, maka kurikulum harus sering diperbarui dan dievaluasi sesuai dengan perkembangan yang ada di masyarakat (Camelia, 2020). Kurikulum merdeka bertujuan untuk menciptakan inovasi terbaru sebagai kerangka kurikulum yang lebih adaptif, yang mana guru memiliki kemampuan untuk menciptakan alat-alat pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan kebutuhan dan keadaan peserta didik. Pada hakikatnya, supaya peserta didik dapat belajar lebih menyeluruh, mendalam, dan bermakna, guru tidak dibatasi pada pendekatan pembelajaran yang kaku atau standar tunggal (Anita dkk, 2023). Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, media pembelajaran dapat membantu mencegah pembelajaran yang membosankan dan akan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila.

Seperti yang diketahui, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena terdiri dari banyak materi dan hafalan. Selain itu, ceramah merupakan metode yang sering digunakan oleh guru tanpa didukung dengan bantuan media yang menarik. Peserta didik akan menjadi bosan, mengantuk, dan kurang aktif saat belajar jika tidak memanfaatkan penggunaan media selama proses pembelajaran (Widiatmaka, 2016). Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dapat menginspirasi dan merangsang kegiatan belajar, menimbulkan minat dan keinginan baru, bahkan membawa efek psikologis pada peserta didik (Lestari, 2023).

Salah satu perantara yang dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menginspirasi, dan menstimulasi peserta didik adalah media (Habibi et al., 2023). Media pembelajaran merupakan dampak positif dari adanya perkembangan teknologi. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menawarkan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan (Setyaningsih & Farida, 2023). Hal ini menjadi bukti bahwa media pembelajaran dapat diciptakan atau dikembangkan menggunakan teknologi sebagai alat dan bahan proses belajar (Afrianda & Reinita, 2022). Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik melalui media berbasis teknologi cenderung lebih bersemangat, kreatif, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif (Viola & Waldi,

2022). Salah satu media interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi (Eliyasni et al., 2021).

Peserta didik merupakan generasi yang sangat terampil dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi. *Game* pun menjadi *trend* di dunia pendidikan (Atri Waldi & Irwan, 2018). Marc Prensky mendefinisikan *game education* sebagai *game* yang dirancang khusus untuk membantu pembelajaran, namun *game* juga dapat digunakan untuk tujuan rekreasi. (Windawati & Koeswanti, 2021). Gamifikasi, di sisi lain, adalah penerapan fitur desain *game* pada konteks *non-game* upaya untuk meningkatkan motivasi dan memicu minat belajar peserta didik (Rosly & Khalid, 2017). Singkatnya, *game education* berbasis gamifikasi mengacu pada jenis media pembelajaran yang tidak hanya menghibur tetapi juga memuat pengetahuan yang memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat dalam *game* atau video *game* (Eliyasni et al., 2023). *Tools* yang dimanfaatkan dalam pengembangan media *game education* berbasis gamifikasi ini adalah *Genially*. *Genially* adalah platform online yang mampu menciptakan pembelajaran yang bermutu, interaktif serta mencakup kombinasi antara tulisan, gambar, audio serta animasi (Putri & Setiawan, 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui teknik wawancara dan observasi di SDN 03 Alai Timur, SDN 04 Kampung Olo, dan SDN 17 Gunung Panggilun, disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sering menyebabkan peserta didik kesulitan dan jenuh karena memiliki banyak materi dan hafalan. Untuk menghindari proses pembelajaran yang menjenuhkan dan kurangnya keaktifan peserta didik, maka diperlukan media pembelajaran seperti *game education* berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan kegiatan pembelajaran yang interaktif. Mengingat karakter peserta didik kelas IV yang umumnya menyukai *game*, media pembelajaran yang terdapat fitur *game* atau video *game* merupakan sesuatu yang dibutuhkan.

Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian terdahulu yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Pradhana dkk (2021) dengan judul pengembangan *game* edukasi doa harian berbasis android dengan menerapkan metode *gamification* menjelaskan bahwa media yang dikembangkan sudah dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran doa harian. Pengembangan yang telah disebutkan di atas menambah variasi media pembelajaran yang menerapkan unsur teknologi. Tetapi, masih terus dibutuhkan inovasi *game education* berbasis gamifikasi lainnya di era pendidikan yang berintegrasi dengan teknologi seperti saat ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan *game education* berbasis gamifikasi pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis untuk digunakan selama proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian pengembangan menurut Desyandri & Vernanda (2017) mengatakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau menciptakan produk dengan tetap memperhatikan tingkat kebutuhannya agar dapat menghasilkan produk yang bermanfaat dan efisien.

Model ADDIE memiliki prosedur pengembangan dimulai dari tahap (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Setiap tahapan dalam model ADDIE saling terkait dan bekerja secara sistematis (Adesfiana, dkk. 2022).

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah uji coba SDN 03 Alai Timur tahun ajaran 2023/2024 pada hari Selasa, 21 Mei 2024. Dan di sekolah penyebaran SDN 04 Kampung Olo tahun ajaran 2023/2024 pada hari Rabu, 22 Mei 2024.

2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam uji coba penelitian ini ialah guru dan peserta didik SDN 03 Alai Timur dengan jumlah peserta didik 26 orang yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Selanjutnya, subjek uji coba ialah guru dan peserta didik SDN 04 Kampung Olo dengan jumlah peserta didik 27 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

2.4. Prosedur

2.4.1 Analysis

Peneliti mengumpulkan informasi melalui teknik observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah yang ditemukan selama proses pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Informasi yang dikumpulkan dijadikan sebagai penentu pengembangan apa yang harus dilakukan.

2.4.2 Design

Peneliti merancang media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi dengan bantuan aplikasi utama *genially*, yang merupakan kombinasi antara tulisan, gambar, audio, serta animasi untuk mengembangkan *game education*.

2.4.3 Development

Setelah dirancang, materi pembelajaran divalidasi oleh para ahli sesuai bidangnya. Masukan dan saran perbaikan dari para ahli/validator dijadikan acuan untuk revisi guna menciptakan media pembelajaran yang valid.

2.4.4 Implementation

Setelah produk dinyatakan valid oleh validator, media pembelajaran sudah bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.

2.4.5 Evaluation

Setelah media pembelajaran diimplementasikan, guru dan peserta didik diberikan angket respon, untuk diisi sebagai evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan *feedback* kepada pengguna produk.

2.5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran game edukasi berbasis gamifikasi. Data kuantitatif diperoleh melalui jumlah skor yang didapatkan dari : (1) validasi ahli materi, (2) validasi ahli media, (3) validasi ahli bahasa (4) praktikalitas angket respon guru dan (5) praktikalitas angket respon peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari : (1) hasil observasi (2) hasil wawancara, (3) saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan tanggapan dan saran dari guru serta peserta didik.

2.6. Teknik Analisis Data

Dengan menggunakan skala likert, data yang didapatkan dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel. Berdasarkan lembar validitas, kategori penilaian berkisar dari kurang baik - sangat baik, dengan kriteria berkisar antara 1- 4.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

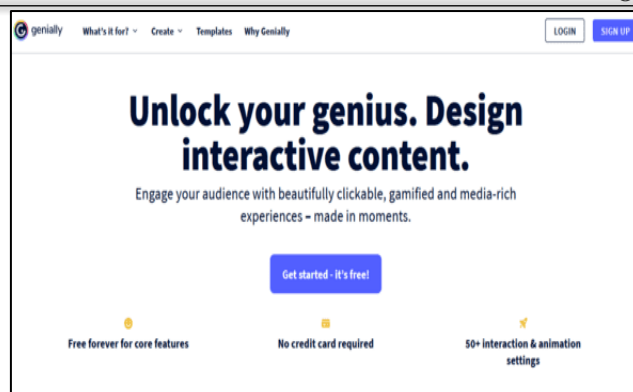
Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar dengan materi gotong royong, yaitu:

3.1.1 Analysis

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan teknik observasi dan wawancara, ditemukan permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran yang masih minim dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Ditemukan peserta didik yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran ketika tidak menggunakan berbagai media yang mengandung komponen teknologi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merasa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang memanfaatkan unsur teknologi informasi dan komunikasi agar meningkatkan motivasi peserta didik agar menjadi lebih aktif.

3.1.2 Design

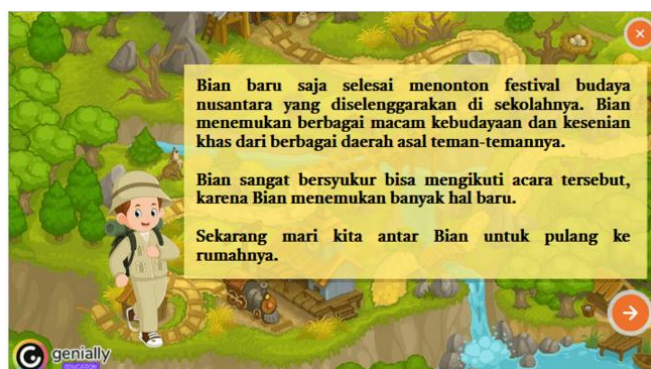
Hasil desain bahan ajar yang dikembangkan dapat diakses melalui link berikut ini : <https://view.genial.ly/662d1b46bc436400150cf978/interactive-content-penelitian-ola>.



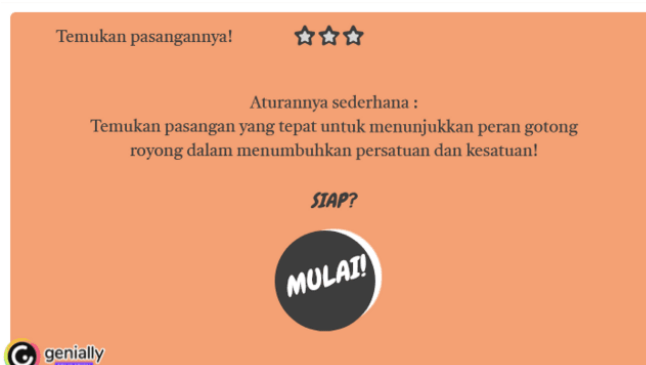
Gambar 1. Tampilan Genially



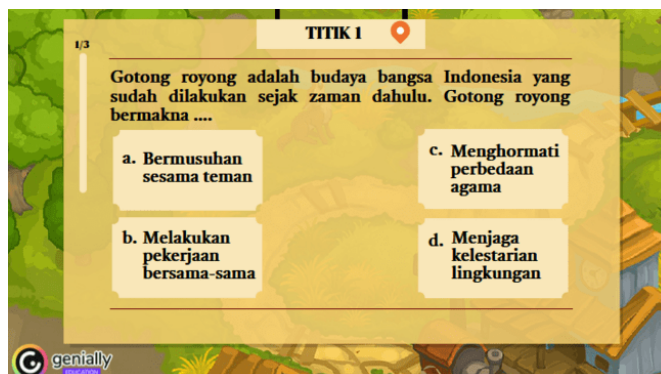
Gambar 2. Tampilan Cover Media



Gambar 3. Tampilan Awal Game



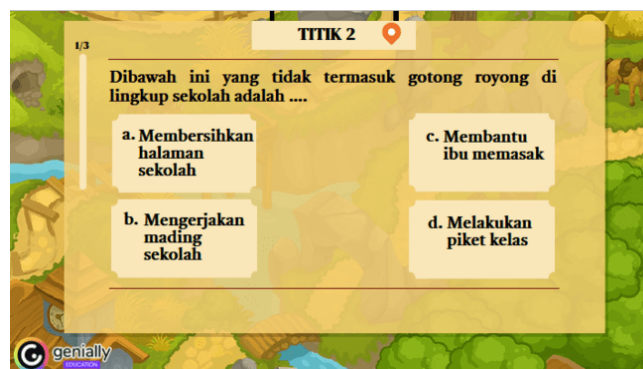
Gambar 4. Game Sederhana di Titik 1



Gambar 5. Tampilan Challenge Menjawab Soal di Titik 1



Gambar 6. Game Sederhana di Titik 2



Gambar 7. Tampilan Challenge Menjawab Soal di Titik 3



Gambar 8. Game Sederhana di Titik 3



Gambar 9. Tampilan Challenge Menjawab Soal di Titik

3.1.3 Development

Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa merupakan validator yang melakukan penilaian berdasarkan bidang keahliannya masing-masing. Saran perbaikan dan komentar validator untuk penyempurnaan berfungsi sebagai panduan revisi, sehingga terciptanya media pembelajaran yang valid. Berikut hasil penilaian validitas oleh validator, dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran

No	Validator	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	96,5%	Sangat Valid
2	Ahli Media	93,7%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	96,8%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan		95,6%	Sangat Valid

Hasil tersebut merupakan kategori pertama tingkat validitas menurut Purwanto (2017) dengan rentang 86-100% kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD.

3.1.4 Implementation

Setelah produk valid, kemudian produk diujicobakan di SDN 03 Alai Timur, setelah itu dilakukan penyebaran di SDN 04 Kampung Olo. Penerapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan praktis.

3.1.5 Evaluation

Setelah tahap implementasi, guru dan peserta didik diberikan angket respon untuk evaluasi. Berikut hasil uji praktikalitas, dapat dilihat pada tabel dibawah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Respon Guru

Nama Sekolah	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Rata-Rata	Kategori
SDN 03 Alai Timur	23	24	95,8%	Sangat Praktis
SDN 04 Kampung Olo	24	24	100%	Sangat Praktis

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik SDN 03 Alai Timur

Nama Sekolah	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Rata-Rata	Kategori
SDN 03 Alai Timur	580	624	92,9%	Sangat Praktis
SDN 04 Kampung Olo	601	648	92,7%	Sangat Praktis

Hasil tersebut merupakan kategori pertama tingkat praktikalitas menurut Purwanto (2017) dengan rentang 86-100% kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi dengan bantuan aplikasi *genially*. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi adalah materi pada kelas IV SD, yaitu “Gotong Royong”. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapan yang saling terkait dan bekerja secara sistematis, yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation* (Adesfiana dkk, 2022).

Penilaian media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid dilihat dari hasil uji validitas berdasarkan persentase yang di dapatkan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa merupakan validator yang melakukan penilaian berdasarkan bidang keahliannya masing-masing. Karena media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, maka media pembelajaran sudah bisa diujicobakan di SDN 03 Alai Timur dan akan dilakukan penyebaran di SDN 04 Kampung Olo.

Peserta didik tampak sangat antusias dan terlibat saat memanfaatkan media pembelajaran. Peserta didik di kelas IV tampak lebih aktif dan tidak terlihat bosan, hal ini sesuai dengan karakteristiknya yang mempunyai ketertarikan terhadap *game*. Peserta didik terlihat tidak kesulitan saat mengerjakan LKPD. Hal ini sesuai dengan pernyataan Riyandana dkk. (2022) bahwa peserta didik tidak tampak tertekan selama proses pembelajaran jika menggunakan *game education* sebagai media pembelajaran interaktif karena peserta didik dilibatkan dalam *game* yang berisi grafik yang menarik dan animasi yang hidup (Eliyasni et al., 2023). Hal ini sesuai dengan pernyataan Riyandana dkk (2022) bahwa peserta didik tidak tampak tertekan selama proses pembelajaran jika menggunakan *game education* sebagai media pembelajaran interaktif karena karena tertarik pada *game* yang diberikan, memiliki tampilan menarik dan animasinya yang berwarna-warni.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan sudah valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *game education* berbasis gamifikasi dari angket validitas media pembelajaran setelah revisi diperoleh kriteria sangat valid, dan kriteria sangat

praktis diperoleh dari angket kepraktisan guru dan peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid dan praktis untuk digunakan selama proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan dan arahan selama proses penelitian. Ibu Yesi Anita, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Dra. Farida, S.M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritik dalam penelitian ini. Bapak Rafhi Febryan Putera, S.Pd., M.Pd., Bapak Septrian Anugrah, S.Kom., M.Pd.T., dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd. selaku validator yang menyediakan waktu untuk memberi saran demi kesempurnaan produk penelitian. Ibu Erlinda selaku kepala sekolah dan Ibu Nuselina Rosa, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN 03 Alai Timur dan Bapak Ermanto selaku kepala sekolah dan Ibu Tia Marcelina, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN 04 Kampung Olo.

DAFTAR RUJUKAN

- Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 10(2), 147–152. <https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050>
- Afrianda, G., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 11(1), 201–212.
- Anita, Y., Kenedi, A. K., Hamimah, Azizah, Z., Arwin, Safitri, S., & Khairani, R. (2023). Pelatihan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Teknologi Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 367–380.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadziyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Camelia, F. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6474>
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174.
- Eliyasni, R., Habibi, M. B., & Nurfaifah, N. (2023). Designing Mobile Game-Based Integrated Thematic Learning for Elementary School Students. *Proceedings of the 3rd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2021)*, 1, 71–88. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-33-6>
- Eliyasni, R., Habibi, M., Masniladevi, & Reinita. (2021). Parents' and teachers' perceptions of mobile game-based learning in integrated thematic learning in elementary school. *The 3rd International Conference on Science Education and Technology (ICOSETH 2021)*, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1063/5.0143139>
- Habibi, M., Zikri, A., Chandra, Suriani, A., & Azima, N. F. (2023). Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 3004–3019. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>
- Lestari, N. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (M. Pertiwi (ed.)). PT Penamuda Media.

Pradhana, F. R., Harmini, T., & Naufal, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification. *JUMANJI (Jurnal Masyarakat Informatika Unjani)*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.26874/jumanji.v5i2.96>

Purwanto, M. N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.

Putri, H. R., & Setiawan, R. (2023). Development of Genially-Based History Learning Media To Increase Learning Interest of Senior High School Students. *Harmonis Sosial Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 198–209.

Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>

Rosly, R. M., & Khalid, F. (2013). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21 : Trend Integrasi Teknologi Laporan*, 144–154.

Setyaningsih, T., & Farida. (2020). Analisis Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 132–149.

Viola, F. O., & Waldi, A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus Gunung Tinggi Dharmasraya. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2).

Waldi, A., & Irwan. (2018). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Ekstrakurikuler Game Online E-sports di SMA 1 PSKD Jakarta. *Journal Of Moral And Civic Education*, 2(2), 2580–412.

Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik di Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Civics*, 13.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.

Available online at:

