

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI

Sri Maya Nurnaningsih¹, Lina Revilla Malik²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Jl. KH. Abul Hasan, Samarinda,
Kalimantan Timur, Indonesia

Email: srimayanurnaningsih05@gmail.com

Article History

Received: 08-12-2024

Revision: 15-12-2024

Accepted: 18-12-2024

Published: 20-12-2024

Abstract. This research aims to increase early childhood interest in learning at Nur Hikmah Samarinda Kindergarten through a gamification-based learning model. The background to this research is children's low interest in learning caused by less interesting learning methods. This research uses a qualitative approach with a classroom action research design carried out in two cycles. Data was collected through observation, interviews and documentation. The research results show that the application of gamification can increase children's attention, enthusiasm, active involvement and independence in learning. The discussion shows that gamification is effective in increasing learning motivation based on learning theories. In conclusion, gamification is an effective learning model for increasing early childhood interest in learning at Nur Hikmah Samarinda Kindergarten.

Keywords: Early Childhood, Gamification, Interest in Learning

Abstrak. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar anak yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Nur Hikmah Samarinda melalui model pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak di TK Nur Hikmah. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan perhatian, antusiasme, keterlibatan aktif, dan kemandirian anak dalam pembelajaran. Pembahasan menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar berdasarkan teori-teori pembelajaran. Kesimpulannya, gamifikasi merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Nur Hikmah Samarinda.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Gamifikasi, Minat Belajar

How to Cite: Nurnaningsih, S. M., & Malik, L. R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (6), 8106-8114. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2318>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan strategis dalam membentuk fondasi perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Pada masa usia dini, anak-anak berada dalam fase perkembangan emas (*golden age*), di mana stimulasi yang

tepat akan memberikan dampak jangka panjang bagi masa depan anak. Dalam konteks ini, pembelajaran yang menarik, relevan, dan menyenangkan menjadi kunci utama untuk memaksimalkan potensi anak (Marpaung, 2024). Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini adalah minat belajar (Sari, 2020), karena minat belajar yang tinggi merupakan dasar dari keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya tantangan yang cukup besar dalam menjaga minat belajar anak usia dini. Berdasarkan pengamatan awal di TK Nur Hikmah Samarinda, ditemukan bahwa sebagian anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak cenderung mudah bosan, tidak fokus, atau enggan untuk terlibat dalam aktivitas yang dirancang oleh guru. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk melakukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak, meningkatkan partisipasi mereka, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan anak usia dini.

Salah satu pendekatan inovatif yang mulai banyak dibicarakan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan (*game*) dalam aktivitas pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Al-abshor et al., 2024). Elemen-elemen seperti tantangan, hadiah, level, dan kompetisi dapat memotivasi anak untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Pada anak usia dini, model pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk mendukung rasa ingin tahu alami anak dan membantu anak belajar sambil bermain. Namun, penerapan gamifikasi di tingkat PAUD, terutama di Samarinda, masih belum banyak diteliti dan dikembangkan.

Pentingnya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini memiliki dasar yang kuat dalam berbagai kebijakan nasional. Sebagaimana Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi anak secara maksimal sesuai dengan tahap perkembangannya (Nasional, 2003). Hal ini memberikan landasan hukum untuk menciptakan metode pembelajaran yang relevan dan inovatif.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Misalnya, penelitian oleh Supyan et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan elemen gamifikasi seperti sistem poin dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Namun, penelitian yang mengeksplorasi penerapan gamifikasi pada anak usia dini masih terbatas, terutama dalam konteks pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar. Selain itu, belum ada kajian yang secara spesifik mengembangkan dan menguji

model pembelajaran berbasis gamifikasi di TK Nur Hikmah Samarinda.

Gap penelitian ini memberikan peluang untuk mengembangkan pendekatan yang lebih kontekstual, yaitu model pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan anak usia dini dan karakteristik lokal TK Nur Hikmah Samarinda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Nur Hikmah Samarinda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dengan memperkaya literatur tentang gamifikasi di PAUD, serta kontribusi praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga PAUD. Model ini juga diharapkan menjadi contoh bagi lembaga PAUD lain yang menghadapi tantangan serupa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis gamifikasi guna meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Nur Hikmah Samarinda. Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang melibatkan empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Sugiyono, 2017). Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun rancangan pembelajaran berbasis gamifikasi yang meliputi elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan permainan kelompok. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan model tersebut dalam proses pembelajaran, sementara observasi digunakan untuk mencatat respons anak, tingkat keterlibatan, dan perubahan perilaku mereka selama pembelajaran berlangsung. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan langkah perbaikan di siklus berikutnya. Penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua hingga tiga siklus, atau hingga tujuan penelitian tercapai.

Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di TK Nur Hikmah Samarinda yang berusia 5–6 tahun sebanyak 15 anak, dengan lokasi penelitian yang dipilih berdasarkan kebutuhan institusi dalam meningkatkan minat belajar melalui pendekatan yang inovatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian berbasis indikator minat belajar, seperti perhatian, antusiasme, keterlibatan aktif, dan kemandirian anak. Instrumen yang digunakan meliputi panduan observasi, panduan wawancara, lembar dokumentasi, dan rubrik penilaian minat belajar.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan

dokumentasi direduksi untuk memfokuskan pada temuan utama, disajikan dalam bentuk narasi deskriptif atau tabel, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola, hubungan, atau tren. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi, yaitu triangulasi teknik, sumber, dan waktu. Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan, termasuk identifikasi masalah dan penyusunan perangkat pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan, analisis dan refleksi, serta penyusunan laporan hasil penelitian. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini melalui penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi yang relevan dan kontekstual.

HASIL

Gambaran Awal Minat Belajar Anak

Pada tahap awal penelitian, dilakukan observasi untuk mengetahui kondisi minat belajar anak di TK Nur Hikmah Samarinda sebelum penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Banyak anak yang terlihat bosan, mudah teralihkan, dan cenderung lebih tertarik bermain sendiri dibandingkan mengikuti kegiatan yang dipandu guru. Guru juga mengungkapkan bahwa anak-anak sering tidak menyelesaikan tugas hingga tuntas dan kurang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap aktivitas pembelajaran. Faktor yang memengaruhi rendahnya minat belajar ini antara lain metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya keterlibatan aktif anak dalam kegiatan. Hal ini menjadi landasan penting untuk merancang model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar.

Pelaksanaan Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Model pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan melalui dua siklus tindakan. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk mengevaluasi hasil dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus pertama, guru bersama peneliti merancang kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi yang melibatkan elemen permainan seperti tantangan, sistem penghargaan, dan aktivitas kelompok. Salah satu contohnya adalah permainan “Misi Pahlawan Belajar,” di mana anak diminta menyelesaikan beberapa tugas edukatif, seperti mencari angka tersembunyi atau menyusun huruf menjadi kata sederhana. Anak yang berhasil menyelesaikan tantangan diberikan penghargaan berupa bintang atau medali yang dikumpulkan pada akhir kegiatan. Namun, selama pelaksanaan siklus pertama, terdapat beberapa kendala. Beberapa anak belum

sepenuhnya memahami aturan permainan sehingga membutuhkan penjelasan lebih rinci. Selain itu, waktu pelaksanaan kegiatan terkadang melampaui alokasi yang direncanakan karena anak-anak membutuhkan lebih banyak arahan dari guru. Observasi juga menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan antusiasme, tidak semua anak terlibat aktif dalam kegiatan.

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Aktivitas dirancang lebih sederhana dan terstruktur, dengan penekanan pada elemen permainan yang mudah dipahami anak usia dini. Guru juga memanfaatkan alat bantu visual, seperti kartu bergambar dan papan poin, untuk memudahkan anak memahami tantangan. Hasilnya, anak-anak terlihat lebih mudah mengikuti kegiatan, lebih antusias, dan lebih aktif berpartisipasi dalam setiap tahap pembelajaran.

Peningkatan Minat Belajar Anak

Setelah implementasi model pembelajaran berbasis gamifikasi, terdapat peningkatan signifikan pada minat belajar anak yang terlihat melalui beberapa indikator berikut:

- Perhatian, anak lebih fokus selama kegiatan berlangsung, terlihat dari kemampuan mereka menyimak arahan guru dan menyelesaikan tugas hingga selesai.
- Antusiasme, anak-anak sering menunjukkan ekspresi kegembiraan, seperti tertawa dan bersorak ketika berhasil menyelesaikan tantangan atau mendapatkan penghargaan.
- Keterlibatan Aktif, sebagian besar anak terlibat langsung dalam setiap aktivitas, baik secara individu maupun kelompok. Mereka juga mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tantangan kelompok.
- Kemandirian, anak mulai menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas tanpa harus selalu diarahkan oleh guru, menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan setelah setiap siklus, ditemukan beberapa faktor penting yang memengaruhi keberhasilan model pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu: *Pertama*, desain aktivitas yang relevan yakni aktivitas harus disesuaikan dengan usia anak dan mengandung elemen permainan yang menarik, seperti tantangan sederhana, penghargaan, dan kompetisi sehat. *Kedua*, Pendekatan kontekstual yaitu gamifikasi yang diterapkan di TK Nur Hikmah mengintegrasikan permainan tradisional, sehingga lebih akrab dan mudah diterima anak. *Ketiga*, peran guru yaitu guru memegang peran kunci dalam mengelola kelas, memberikan arahan yang jelas, dan memotivasi anak melalui pujian dan penghargaan.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pendidik merasa model pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan suasana baru yang lebih menyenangkan di kelas. Guru

mengungkapkan bahwa anak-anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran. Guru juga merasa terbantu dengan adanya sistem penghargaan, karena anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Orang tua juga merasakan dampak positif dari pendekatan ini dan melaporkan bahwa anak-anak sering menceritakan kegiatan di sekolah dengan antusias, sesuatu yang sebelumnya jarang terjadi. Beberapa orang tua juga mengamati bahwa anak-anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar di rumah, misalnya dengan bertanya tentang huruf atau angka yang anak pelajari di sekolah.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi di TK Nur Hikmah Samarinda berhasil meningkatkan minat belajar anak usia dini. Temuan ini sesuai dengan teori-teori motivasi dan pembelajaran yang ada, di mana gamifikasi dapat berfungsi sebagai pendekatan yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar. Gamifikasi menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif (Ananda et al., 2024). Dalam penelitian ini, elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan permainan kelompok digunakan untuk merangsang minat anak, yang terbukti efektif meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Secara teori, pendekatan ini mendukung prinsip pembelajaran aktif yang dicontohkan dalam teori konstruktivisme Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya (Nerita et al., 2023). Gamifikasi memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui aktivitas yang konkret dan menyenangkan, yang membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, hal ini juga sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai zona perkembangan proksimal, di mana anak belajar secara optimal ketika diberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan anak dan dibantu oleh orang dewasa atau teman sebaya (Agustyaningrum et al., 2022). Model pembelajaran berbasis gamifikasi, dengan elemen permainan yang menantang, terbukti mampu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan tersebut.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif di kelas, yang selaras dengan tujuan Kurikulum PAUD yang menekankan pembelajaran berbasis aktivitas, bermain sambil belajar, dan pengembangan potensi anak secara holistik. Hal ini menguatkan pandangan bahwa

pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif dapat meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar (Christanty & Cendana, 2021). Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa gamifikasi dapat mengatasi masalah rendahnya minat belajar yang sebelumnya terjadi di TK Nur Hikmah, di mana anak-anak lebih tertarik bermain dibandingkan belajar secara konvensional. Dengan gamifikasi, anak-anak menjadi lebih antusias, lebih fokus, dan lebih terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Namun, seperti yang ditemukan dalam siklus pertama, penerapan gamifikasi tidak tanpa tantangan. Beberapa anak awalnya kesulitan memahami aturan permainan, dan waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan aktivitas sering kali melebihi alokasi waktu yang ditentukan. Kendala ini menunjukkan pentingnya desain gamifikasi yang sederhana dan mudah dipahami, serta adaptasi yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Sa'ida (2022) yang menyatakan bahwa untuk gamifikasi dapat efektif, desain aktivitas harus sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik. Penyederhanaan aturan dan penggunaan alat bantu visual dalam siklus kedua terbukti berhasil mengatasi kendala tersebut, yang mengindikasikan pentingnya penyesuaian strategi selama implementasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Penelitian oleh Mukarromah & Agustina (2021) menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar di berbagai tingkat pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menambahkan kontribusi dengan menunjukkan bagaimana gamifikasi dapat disesuaikan dengan konteks PAUD dan budaya lokal, memberikan perspektif baru bagi pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan di tingkat pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini memberikan bukti bahwa model pembelajaran berbasis gamifikasi bukan hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga memberikan manfaat dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa guru perlu terus berinovasi dengan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan anak, serta menyesuaikan desain gamifikasi agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak usia dini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini di TK Nur Hikmah Samarinda. Anak-

anak menjadi lebih fokus, antusias, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru juga mendapatkan pengalaman baru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, dampak positif juga dirasakan oleh orang tua yang melihat perubahan pada motivasi belajar anak di rumah.

REKOMENDASI

Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi lembaga PAUD lainnya untuk mengadopsi model pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan minat belajar anak. Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi elemen permainan yang relevan dan melibatkan anak dalam proses pembelajaran yang aktif. Di sisi lain, pihak sekolah perlu menyediakan dukungan, seperti pelatihan bagi guru, agar penerapan gamifikasi dapat dilakukan secara optimal.

REFERENSI

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Al-abshor, J., Pendidikan, J., & Islam, A. (2024). *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.1*(3), 286–294.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using Gamification in Education: Strategies and Impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Christanty, Z. J., & Cendana, W. (2021). Creative of Learning Students Elementary Education Upaya Guru Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas K1 dalam Pembelajaran Synchronous. *Journal of Elementary Education*, 04(3), 337–347.
- Marpaung, R. W. (2024). Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Siswa di Era Digital. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 550–558. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.677>
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Nur Sa'ida, A. Y. (2022). Konsep Gamification dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 3, 234–249. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3563>
- Sari, D. K. (2020). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN 10 Belutu. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.59-71>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Supyan, M., Dasuki, M., & Nur, S. (2024). Penerapan Gamifikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(1), 47–54.