

PENGEMBANGAN GAMIFICATION GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS VII DI SMPN 1 UPAU

M. Iqbal Rezky S^{1*}, Agus Salim¹, Qomario¹

¹ Universitas Lambung Mangkurat

Jl. Brigjen Jl. Brig Jend. Hasan Basri, Pangeran, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin,
Kalimantan Selatan 70123, Indonesia

Email: Iqbalrezky0808@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran IPS dengan media sederhana yang dibuat guru menyebabkan pembelajaran kurang menarik, siswa cepat bosan, tidak memperhatikan penjelasan guru dan monoton menjadi masalah utama. Pengembangan *gamification* dengan berbantu Genially diharapkan akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan *gamification* berbantu Genially dan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Upau. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan model 4-D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan *gamification* berbantu genially pada pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 1 Upau hasil validasi oleh ahli media sebesar 4,67, ahli materi sebesar 4,09 dan uji coba pengembangan sebesar 4,33 dari skor maksimal 5. Dari ketiga hasil penilaian tersebut, setelah di rata-rata maka didapatkan rata-rata skor total sebesar 4,36 dari skor maksimal 5 dengan kategori yang sangat layak. (2) Pengamatan motivasi belajar siswa pada pertemuan I memperoleh 63% dalam kategori cukup dan pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus II memperoleh 80% kategori sangat baik. Pengembangan *gamifikasi* berbantu genially dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 1 Upau dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Gamication, Genially, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS*

Abstract

Social studies learning with simple media made by teachers causes less interesting learning, students get bored quickly, do not pay attention to teacher explanations and monotony becomes the main problem. The development of *gamification* with the help of Genially is expected to create more interesting and fun learning. The purpose of the study was to determine the development of *gamification* assisted by Genially and increase student learning motivation in social studies subjects at SMPN 1 Upau. This research uses the *Research and Development* (R&D) method, using the 4-D model development model, namely *Define*, *Design*, *Develop* and *Disseminate*. The results of this study show that: (1) The development of genially assisted *gamification* on social studies learning in Class VII SMPN 1 Upau validation results by media experts amounting to 4.67, material experts amounting to 4.09 and development trials amounting to 4.33 of the maximum score of 5. Of the three assessment results, after the average, the total average score is 4.36 out of a maximum score of 5 with a very feasible category. (2) Observations of student learning motivation at meeting I obtained 63% in the sufficient category and observations of student learning motivation in cycle II obtained 80% in the very good category. The development of genially assisted *gamification* in social studies learning in class VII SMPN 1 Upau can increase student learning motivation.

Kata Kunci: *Gamication, Genially, Learning Motivation, Social Studies Learning*

Pendahuluan

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pembelajaran yang lebih terbuka dan bermedia. Melalui pembelajaran berbasis teknologi informasi bahan ajar disajikan dengan alat bantu berupa komputer dan android sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik.

Pendidikan merupakan hal yang paling penting yang dilakukan oleh setiap negara. Menempuh pendidikan tinggi tidak bisa dilakukan secara singkat. Ada beberapa tahapan dalam melaksanakan pendidikan tersebut. Salah satunya adalah pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Tohir dkk, 2021). Dalam proses pendidikan, hampir semua keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, dan sikap dikembangkan melalui proses belajar. Pencapaian hasil belajar yang baik melibatkan beberapa komponen, seperti minat, bakat, faktor psikologis yang baik, kemampuan, motivasi, sikap, kematangan, kedisiplinan, dan lain-lain (Herpratiwi & Tohir, 2022). Hasil observasi di SMPN 1 Upau guru belum menyadari betul bahwa memanfaatkan pembelajaran berbasis teknologi informasi sangat bermanfaat bagi peningkatan pembelajaran di kelas. Akan tetapi harapan itu masih jauh dari kenyataan, disebabkan sumber daya manusia yang dimiliki guru masih perlu dikembangkan. Kedepan pengembangan media pembelajaran sangat diharapkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi karena merupakan hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi lapangan ditemui guru ilmu pengetahuan sosial masih sedikit yang memanfaatkan laptop dan android dalam menunjang pembelajaran di kelas. Padahal setiap guru sudah memiliki laptop dan android masing-masing, tetapi penggunaan laptop hanya sebatas untuk membuat dan menyusun administrasi pembelajaran, android hanya digunakan untuk medsos dan mencari materi pembelajaran dan sumber belajar. Bahkan informasi yang saya dapat dari kepala sekolah SMPN 1 Upau bapak Casmudin, S.Pd penggunaan aplikasi-aplikasi teknologi pendidikan yang menunjang dalam media pembelajaran sangat jarang digunakan oleh-guru-guru. Wawancara dengan guru IPS Ibu Winarsih penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran hanya sebatas menggunakan papan tulis dan buku paket sebagai media pembelajaran.

Heni Yusuf (2016) menjelaskan bahwa gamifikasi bukan berarti membuat sebuah game, membuat aplikasi khusus untuk menerapkan konsep gamifikasi tentu akan lebih baik, tetapi jika resource yang dimiliki tidak memungkinkan untuk membuat sebuah aplikasi khusus untuk gamifikasi maka gamifikasi dapat menggunakan *tools* sederhana untuk menerapkan proses gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Didukung penelitian Mustikia (2016) berjudul pembelajaran IPS dengan konsep *gamification* dalam penguatan pendidikan karakter siswa. penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan konsep Gamifikasi dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh dalam penguatan pendidikan karakter.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Genially yang dihasilkan berupa Gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII dengan materi Letak Geografis dan Interaksi Sosial. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Upau Tabalong. dimulai pada bulan Juni 2023 sd November 2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode wawancara dan observasi digunakan untuk mencari

informasi pembelajaran IPS di SMPN 1 Upau. Kuesioner digunakan untuk validasi media dan materi serta mengukur motivasi belajar siswa. Instrumen pengumpulan data berupa Lembar Validasi Media dan Materi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Analisis data untuk penilaian respon siswa menggunakan skala likert dengan empat alternatif pilihan jawaban, yaitu Sangat Layak (5), Layak (4), Cukup Layak (3), Kurang Layak (2), dan Sangat tidak layak (1). Teknik analisis data untuk kelayakan media dan materi melalui lembar validasi dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

(Ngalim Purwanto, 2012: 101)

Keterangan:

X = skor rata-rata tiap aspek
 $\sum X$ = jumlah skor tiap aspek
n = jumlah nilai

Tabel 1. Nilai Kelayakan

Nilai	Interval Koefisien	Kriteria
> 4,00	80% - 100 %	Sangat Layak
3,01-4,00	60% - 79,99%	layak
2,01-3,00	40% - 59,99%	Cukup Layak
1,01-2,01	20% - 39,99%	Tidak Layak
<1,00	0% - 19,90%	Sangat Tidak Layak

Untuk menilai motivasi Belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan angket. Data yang digunakan dalam analisis peningkatan motivasi belajar siswa ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Hasil pengamatan Motivasi belajar siswa dianalisis dengan memperhitungkan persentase jawaban dengan menggunakan rumus sebagai Berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase jawaban
F = jumlah jawaban pengamat
N = Skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Penafsiran Pengamatan

Prosentase	Kriteria
86 - 100	Sangat Baik
66- 85	Baik
46 - 65	Cukup
26 - 45	Kurang
10 - 25	Sangat Kurang

Hasil dan Pembahasan

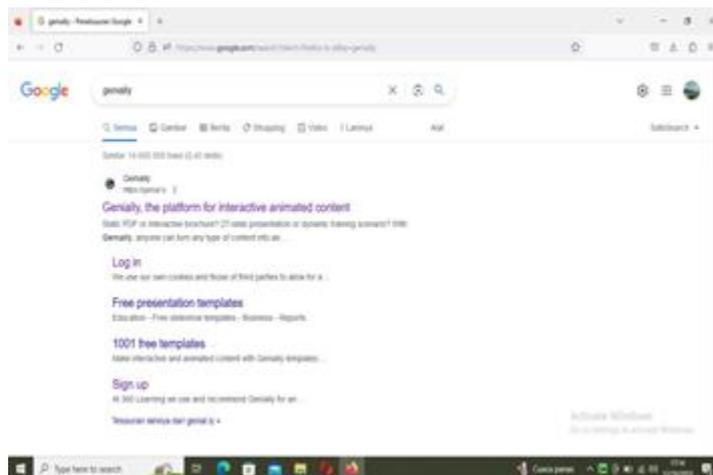
Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang berbasis Genially pada mata pelajaran IPS. Media ini digunakan kepada peserta didik SMPN 1 Upau Tabalong. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)* dengan model 4-D, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).

1. Define (Pendefinisian)

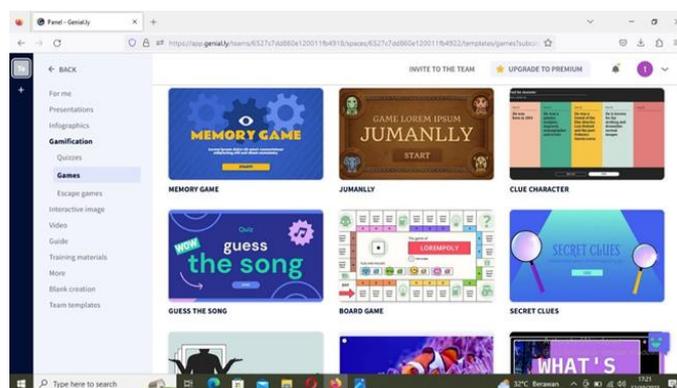
Tahap define (pendefinisian) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

2. Design (Perancangan)

Tahap design (perancangan) bertujuan untuk menyiapkan pedoman dalam penyusunan media secara menyeluruh.



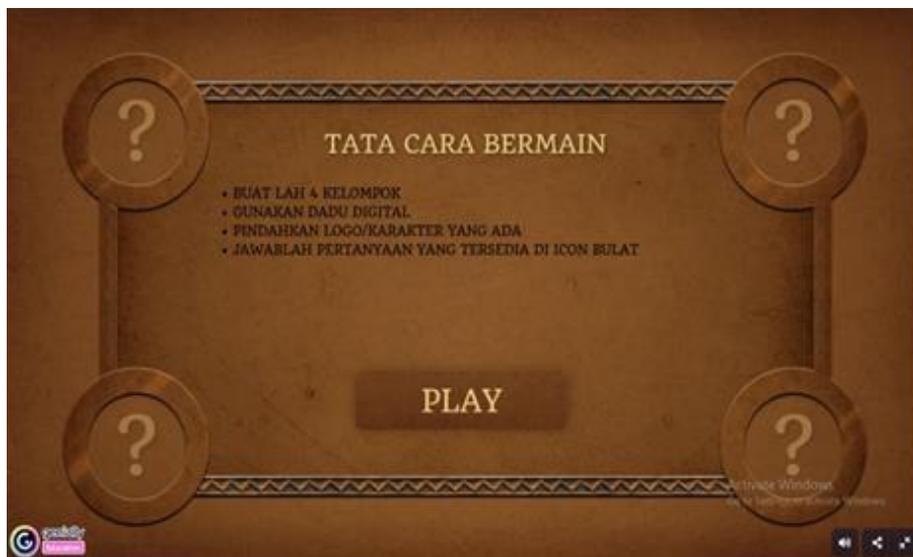
Gambar 1. Tampilan web awal login ke Genially



Gambar 2. Template game



Gambar 3. Tampilan game genially



Gambar 4. Layout Tata Cara Bermain



Gambar 5. Layout permainan game Jumanly



Gambar 6. Layout membuat pertanyaan Game

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap develop atau pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan.

a. Validasi Instrumen

Validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan validitas konstruk, untuk menguji validitas konstruk dilakukan dengan cara expert judgement yaitu dengan mengkonsultasikan dengan ahli instrumen. Ahli instrumen dalam hal ini merupakan dosen pembimbing dari Prodi Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media ini diberikan kepada ahli media kepada Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd. Kuisisioner yang digunakan berjumlah 15 butir terdiri dari 3 aspek yaitu aspek Desain tampilan, aspek Teks, aspek Kegunaan. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Persentase	Kategori
Desian Tampilan	4,62	92,5	Sangat Layak
Teks	4,66	93,3	Sangat Layak
Kegunaan	4,75	95,0	Sangat Layak
Rerata Skor Total	4,67	93,6	Sangat Layak

Penilaian ahli media terbagi menjadi 3 aspek. Hasil penilaian setiap aspek mendapat rerata sekora yang berbeda-beda. Untuk aspek desain tampilan mendapatkan rerata skor sebesar 4,62 atau 92,5% yang berarti masuk dalam kategori sangat layak. Aspek teks mendapatkan rerata skor sebesar 4,66 atau 93,3% yang berarti masuk dalam kategori sangat layak.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi materi ini diberikan kepada ahli materi Winarsih, SE, M.Pd. Kuisisioner yang digunakan berjumlah 15 butir terdiri dari 4 aspek yaitu aspek *self instruction*, aspek *self contained*, aspek Materi modul dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain, dan aspek user friendly. Hasil data angket tersebut selanjutnya dikonversi menjadi data deskriptif sehingga didapatkanlah sebuah kriteria berdasarkan skor yang diberikan oleh para ahli. Sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rerata Total	Persentase	Kategori
	1	2			
<i>Self Instruction</i>	4,57	4,28	4,42	88,5	Sangat Layak
<i>Self Contained</i>	4,4	4	4,2	84	Sangat Layak
<i>Adaptif.</i>	4,5	4	4,25	85	Sangat Layak
<i>User Friendly</i>	4	3	3,5	70	Layak
Rerata Skor Total			4,09	81,7	Sangat Layak

Hasil penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapatkan rerata skor total sebesar 4,09 dari skor maksimal 5 atau persentasenya 81,7%. Berdasarkan tabel kategori kelayakan ahli materi pada tabel 6, maka termasuk dalam kategori "Sangat layak"

4. Uji Coba Pengembangan

Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan layak digunakan sebagai bahan pembelajaran, kemudian media di uji cobakan pada siswa dalam 2 kali uji coba untuk mendapatkan respon sebagai pengguna. Angket yang digunakan berjumlah 15 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-5.

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Pengembangan

Aspek Penilaian	Rerata Skor		Rata-rata	Kategori
	Uji 1	Uji 2		
Desain Game	4,1	4,5	4,25	Sangat Layak
operasional	4,1	4,5	4,3	Sangat Layak
Komunikasi visual	4,3	4,6	4,45	Sangat Layak
Rerata Skor Total	4,14	4,53	4,33	Sangat Layak

Dalam uji coba pengembangan media ada 3 aspek penilaian yang dilakukan. Hasil dari rerata skor masing-masing aspek berbeda-beda. Aspek desain game mendapatkan rerata skor total dua kali uji coba sebesar 4,25 yang berarti masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Aspek operasional mendapatkan rerata skor sebesar 4,3 yang berarti masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sementara, untuk aspek komunikasi visual mendapatkan rerata skor sebesar 4,45 yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

5. *Disseminate (Penyebaran)*

Tabel 6. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa

No.	Siklus	P. I	P. I	Rata-Rata	Prosentase
1	Siklus I	24	26	25	63%
2	Siklus II	29	35	32	80%

Pengamatan motivasi belajar siswa pada pertemuan I diperoleh rata-rata skor sebesar 25 dengan prosentase 63% dalam kategori cukup. Pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata kualifikasi diperoleh rata-rata skor sebesar 35 dengan dengan prosentase 80% kategori sangat baik

Pembahasan

1. Pengembangan Gamification berbantu Genially pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Upau.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut bahwa dalam penyusunan media pembelajaran khususnya media dengan pengembangan gamifikasi berbantu genially isi dan materi dalam media harus sesuai dengan karakteristik materi dan komponen-komponen pendukungnya. Berdasarkan penilaian ahli materi, pendapat para ahli dan penelitian yang relevan bahwa materi yang terkandung dalam media pengembangan gamifikasi berbantu genially sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS dikelas VII SMPN 1 Upau. Berdasarkan hasil respon siswa, pendapat para ahli dan penelitian yang relevan dapat disimpulkan penelitian pengembangan gamifikasi berbantu genially pada pembelajaran IPS ini sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Hasil kelayakan Media menunjukkan bahwa, media secara keseluruhan layak digunakan sebagai bahan ajar.

2. Pengembangan gamification berbantu genially dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 1 Upau

Pengamatan motivasi belajar siswa pada pertemuan I diperoleh rata-rata skor sebesar 25 dengan prosentase 63% dalam kategori cukup. Pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata kualifikasi diperoleh rata-rata skor sebesar 35 dengan dengan prosentase 80% kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut diatas dapat dilihat bahwa siswa telah memiliki motivasi yang tinggi terhadap pembelajaran IPS. Setelah dilakukan pembelajaran dengan pengembangan gamification berbantu genially terlihat bahwa peningkatan yaitu 17%. Meskipun tidak mengalami peningkatan yang terlalu tinggi, akan tetapi motivasi belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran bisa dikatakan meningkat. Hal ini

juga dapat dilihat dari hasil angket motivasi siswa pada pertemuan 1 persentase motivasi 63 % kemudian mengalami peningkatan menjadi 80%.

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Gamification berbantu Genially pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII di SMPN 1 Upau, Kabupaten Tabalong Tahun 2023 dapat disimpulkan:

1. Pengembangan gamification berbantu genially pada pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 1 Upau hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan rerata skor total dari ahli media sebesar 4,67 dari skor maksimal 5. Dari ahli materi mendapat rerata skor total sebesar 4,09 dari skor maksimal 5. Sedangkan dari uji coba pengembangan (respon siswa) memperoleh rerata skor total sebesar 4,33 dari skor maksimal 5. Dari ketiga hasil penilaian tersebut, setelah di rata-rata maka didapatkan rerata skor total sebesar 4,36 dari skor maksimal 5. Hal ini menunjukkan bahwa media pengembangan gamifikasi berbantu genially termasuk dalam kategori yang sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1
2. Pengembangan gamification berbantu genially dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 1 Upau. Pengamatan motivasi belajar siswa pada pertemuan I diperoleh rata-rata skor sebesar 25 dengan prosentase 63% dalam kategori "cukup" Pengamatan motivasi belajar

Daftar Pustaka

- Ab. Rahman, R., Ahmad, S., & Hashim, U. R. (2018). The effectiveness of gamification technique for higher education students' engagement in polytechnic Muadzam Shah Pahang, Malaysia. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 16. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0123-0>
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistik, dan Komputasi*, 15(1), 64-74.
- Ahmad, A., Zeshan, F., Khan, M. S., Marriam, R., Ali, A., & Samreen, A. (2020). The Impact of Gamification on Learning Outcomes of Computer Science Majors. *ACM Trans. Comput. Educ.*, 20(2), 25. <https://doi.org/10.1145/3383456>
- Anggraeni, Yulianti. (2021). Studi Literatur Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ilmu Komputer Di Perguruan Tinggi. *Jurnal IT-EDU*. Volume 05 (02) Tahun 2021, 614 - 620
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., & Utamingtyas, S. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 WATES. 3(4), 894-901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>
- Erwinsyah, Alfian. Pemahaman (2019). Mengenai Teknologi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran. *Gorontalo: Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol.3, No.1:12-19.
- Euis, Lailasari. (2018). Model Gamifikasi dalam Peningkatan motivasi belajar peserta didik program Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring, Jawa Barat, Kemendikbud,
- Fatma, Nailah dan Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Journal Of Primary Education*.

- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan Sastra Negara. (2015). *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*. Bandar Lampung: CV Anugrah Utama Raharja.
- Herpratiwi & Tohir, A. (2022). Learning interest and discipline on learning motivation. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 10(2), 424-435. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2290>
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, Miftachul., dan Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Disgestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA kelas V. *Jurnal PGSD*, 6(2), 124-134.
- Jusuf, Heni. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, Vol. 5, No.1
- Kapp, K.M. dan J. Cone. (2012). What every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification For Learning. <http://karlkapp.com>. (diakses tanggal 2 Februari 2018).
- Lativa Qurrotaini, dkk. (2020). Seminar Nasional Penelitian 2020. Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober 2020.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Meyhart Bangkit Sitorus. (2019). Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan.
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mujadidi, Sibghatullah dkk. (2023). Gamifikasi dalam pengajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan platform Geneally. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*.
- Mulia. (2018). Pemanfaatan Media Audio-Visual pada Materi Memandikan Jenazah di Sekolah. *Jurnal Mudarrisuna*, 8(2).
- Mustikia, Maryan. (2016). Pembelajaran IPS Dengan Konsep Gamification Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Siswa” penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan konsep Gamifikasi dalam pembelajaran IPS memberikan pengaruh dalam Penguatan Pendidikan Karakter. (tesis).
- Niken Henu Jatiningtias, Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMPN 15 Semarang, (Semarang: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang), Hlm.22
- Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1-10.
- Putra, L. D., Sintawati, M., & Siswantari, H. (2022). Pelatihan pengembangan bahan ajar digital game-based learning. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8.
- Prabowo, C. A., Ibrohim. & Saptasari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inquiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan*, 1 (6), 1090-1097.
- Prambayun, Arif, dan Mohamad Farozi. (2015). Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun Engagement Siswa Dalam Belajar. *Semnasteknomedia Online* 3, no. 1: 5-7.
- Rio Prayogo, Muhamad. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Aplikasi Genially Pada Materi Dinamika Litosfer Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 51 Jakarta.
- Purwanto, Ngalm. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Romdhoni, F.H. & Radityo P.W. (2014). Gamification pada Aplikasi Interaktif Pembelajaran SQL Berbasis Web.

- Rusman, Deni kurniawan, Cepi Riyana. (2015). *Pembelajaran berbasis teknologi Informasi dan komunikasi (mengembangkan profesionalitas Guru)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Safira, I., Ismail, & Taiyeb, A. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Web pada Konsep Sistem Pencernaan di Sekolah
- Sardiman, Arif S., dkk., (2018). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sitorus, Meyhart Bangkit. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Kedepan.
- Somantri, Numan. (2001). Mengagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. (2012). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Tohir, A., dkk. (2021). Decision Support System using WP Algorithm for Teacher Selection. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.