

Analisis kebutuhan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia

Diana Oktaviana ^{a,1,*}, Piska Eka Widya ^{a,2}, Purwati Zisca Diana ^{a,3}

^a Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan;

¹ diana1900003059@webmail.uad.ac.id; ² piska1900003056@webmail.uad.ac.id; ³ purwati.diana@pbsi.uad.ac.id

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci

Analysis
Needs
Gamification
Android
Learning

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan cara survei ke sekolah di SMP Muhammadiyah Piyungan dan SMP Muhammadiyah Sewon, sedangkan wawancara ditujukan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia secara *blended* yaitu di sekolah dan daring melalui *google meeting* serta *whatsapp*. Hasil penelitian yang ditemukan meliputi: (1) dibutuhkan media yang menarik dan variatif bagi peserta didik, (2) belum tersedia media pembelajaran gamifikasi berbasis android yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, (3) perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, (4) perlu adanya media yang menyenangkan dan memudahkan dalam pemahaman materi pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan gamifikasi sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Gamifikasi juga menjadi inovasi dan strategi dalam meningkatkan minat belajar serta memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media gamifikasi berbasis android diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan masalah dan memahami materi pembelajaran khususnya terkait pembelajaran bahasa Indonesia.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar mendapatkan faedah seperti pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang bermanfaat. Dalam proses belajar biasanya guru dan peserta didik akan bekerja sama dan terlibat secara penuh untuk melakukan kegiatan pembelajaran baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Menurut Slameto terdapat beberapa kategori perubahan dalam kegiatan belajar diantaranya bersifat sadar dan disengaja, positif, aktif, memiliki perubahan berkesinambungan, perubahan fungsional, perubahan perilaku menyeluruh, perubahan permanen, serta memiliki tujuan dan terarah (1). Untuk mendapatkan pembelajaran yang optimal dan efektif seorang guru atau tenaga pendidik harus memiliki sarana penunjang kegiatan belajar salah satunya yaitu dengan media pembelajaran.

Media sering diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Menurut Briggs (1) menyatakan bahwa media digunakan untuk merangsang peserta didik agar terjadi proses pembelajaran. Media menjadi tolak ukur yang sangat penting dalam kegiatan belajar karena dengan penggunaan media dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik. Keunggulan penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik diantaranya keefektifan

dalam penggunaan, kemudahan dalam mengakses, lebih hemat karena tidak menggunakan kertas, dan lain-lain (2). Media pembelajaran dapat berupa alat-alat yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti buku, tape recorder, kaset, video camera, film, foto, dan lain-lain (3). Namun, kendala dalam penggunaan media saat ini adalah tidak semua guru paham tentang cara pembuatan media karena guru-guru ataupun tenaga pendidik yang lanjut usia umumnya tidak begitu mahir dalam penggunaan teknologi yang lebih canggih. Selain itu, konten atau materi yang disajikan oleh guru cenderung kearah monoton dan tidak bervariasi sehingga banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan materi yang disajikan oleh guru pada saat belajar. Dengan demikian, penentuan media yang akan digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil proses belajar.

Media pembelajaran yang dapat kita manfaatkan secara efektif di tengah perkembangan teknologi saat ini adalah media gamifikasi. Media gamifikasi merupakan media yang terinspirasi dari sebuah *game* atau permainan. Pada hakikatnya media gamifikasi berbasis permainan, memperhatikan desain dan unsur keindahan (estetika), memotivasi, mengikat orang-orang, dan menjadi tempat promosi penyelesaian masalah dalam pembelajaran. Media gamifikasi dapat memberikan dampak psikologi pada peserta didik seperti kognitif, emosional dan sosial serta dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari permainan tersebut (4). Hal tersebut dikarenakan, pada umumnya peserta didik banyak yang mengalami kecanduan *game online* sehingga sebagian besar waktu yang digunakan adalah untuk bermain *game* daripada belajar. Oleh sebab itu, penggunaan media ini dapat menjadi solusi yang dapat dipraktikkan dalam pembelajaran guna mengatasi masalah yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar. Penerapan media gamifikasi dalam kegiatan belajar juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar, keefektifan, dan menarik peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran (5). Dalam pengaplikasiannya *game* tersebut mengizinkan para pemain untuk melakukan permainan ulang atau *restart* dan memperbaiki kesalahan sehingga para pemain tidak perlu takut apabila gagal dalam mengerjakan. Artinya, *game* ini juga dapat membuat pemain merasa terikat dengan permainan yang sedang dilakukan.

Gamifikasi pada umumnya digunakan sebagai alat permainan pendidikan, dalam konteks sebagai pemain, pola berpikir, aturan, interaktivitas, dan reaksi emosional yang didapat secara struktur. Pemain tersebut bermain secara emosional layaknya bermain *game*. Gamifikasi menjadi suatu permainan berpikir dari kegiatan sehari-hari menjadi kegiatan untuk belajar dan berkembang. Dalam hal ini, gamifikasi diartikan sebagai teknik dan strategi dalam suatu permainan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah (6). Selain sebagai media pembelajaran gamifikasi ditujukan sebagai bahan ajar yang menarik dengan mengembangkan teknologi.

Pada hakikatnya media gamifikasi juga perlu dirancang dan disesuaikan agar bisa digunakan oleh semua kalangan. Media pembelajaran berbasis digital tersebut dapat diaplikasikan dengan sistem android. Android merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk sistem operasi, *middleware*, ataupun pembuatan aplikasi. Berdasarkan fungsinya, android menjadi sebuah jembatan penghubung antara perangkat dengan aplikasi yang ingin dijalankan, sehingga penggunaanya dapat menjalankan aplikasi tersebut dengan mudah (1). Dengan adanya android memanfaatkan teknologi sesuai kebutuhan menjadi lebih kondusif, khususnya pada generasi masa kini terutama dalam keadaan belajar. Pemanfaatan sistem android ini dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia (7). Dalam hal ini, pembelajaran bahasa Indonesia yang identik dengan pembelajaran membosankan dapat kita ubah menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Alasan pemilihan topik tersebut dilandasi karena terjadi beberapa kendala yang ditemukan oleh peneliti berdasarkan data PLP 1 yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Piyungan dan SMP Muhammadiyah Sewon yang menunjukkan bahwa 1) Media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru dalam belajar tergolong sederhana dan monoton, sehingga hal tersebut mempengaruhi minat belajar peserta didik. 2) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bervariasi sehingga

peserta didik sulit untuk memahami materi pelajaran. 3) Penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam belajar cenderung kearah metode konvensional yaitu ceramah. 4) Minat belajar peserta didik sangat rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan. 5) Banyak peserta didik yang mengalami kecanduan *game online* dan hal tersebut berdampak kepada minat belajar peserta didik, menurunnya pengetahuan, hingga penurunan dalam prestasi peserta didik. Hal ini membutuhkan kreatifitas dan inovasi dari guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran.

Beberapa penelitian relevan yang dilakukan oleh Yuliawanti Yunus dan Monica Fransisca (8) dengan judul *Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan* menunjukkan data bahwa pada penelitian tersebut peserta didik membutuhkan smartphone berbasis android dalam belajar. Kebutuhan tersebut didasarkan pada gaya belajar yang cenderung lebih mudah dalam mengingat materi apabila materi tersebut dibaca oleh peserta didik secara individual. Selain itu, interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa menunjukkan persentase yang tinggi dilakukan dengan smartphone berbasis android. Di lain pihak, penelitian juga dilakukan oleh Hanindya Restu Aulia dan Afrinar Pramitasari (9) dengan judul *Analisis Kebutuhan GABI (Game Android Bahasa Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran MKU Bahasa Indonesia*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *game* lebih menarik sehingga dapat memberikan pemahaman dan ketertarikan lebih tinggi dibandingkan dengan media selain *game*. Kemudian mahasiswa juga membutuhkan media yang atraktif karena banyak mahasiswa yang kurang tertarik dan berminat dalam pembelajaran MKU, masih belum ditemukan universitas yang mengembangkan game dengan materi MKU Bahasa Indonesia, dan dalam pengembangannya GABI menggunakan pedoman MKU yang diperoleh dari Dikti. Oleh karena itu, urgensi penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan media gamifikasi berbasis android pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan digemari peserta didik (10).

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif disebut sebagai penelitian naturalistik, karena penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi yang alami atau apa adanya (16). Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan dan mendapatkan data yang kemudian dijelaskan secara deskriptif atau menggunakan kata-kata. Menurut Murod penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti objek alamiah dan lebih menekankan makna dari pada generalisasi (16).

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi yang nantinya akan berguna sebagai fakta pendukung dalam memaparkan penelitiannya. Teknik pengumpulan data terbagi menjadi empat diantaranya observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Namun, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilengkapi dengan analisa mengenai perilaku konteks subjek dan objek penelitian. Tujuan observasi yaitu untuk mengamati, mengumpulkan, dan mencatat data sebagai fenomena objek penelitian (11). Sedangkan, wawancara merupakan kegiatan utama dalam kajian pengamatan. Pelaksanaan wawancara dapat bersifat langsung maupun tidak langsung (12). Wawancara langsung dilakukan dengan menemui secara langsung orang yang memiliki informasi yang dibutuhkan, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan dengan menemui orang-orang lain yang dipandang dapat memberikan keterangan mengenai keadaan orang yang diperlukan datanya. Wawancara dilakukan dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada responden dan mencatat jawaban-jawaban responden.

Analisis data adalah proses yang dilakukan terhadap data dengan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan secara sistematis. Dengan tujuan peneliti menerjemahkan dan menjelaskan hasil penelitian sesuai dengan permasalahan yang diangkat.

Pada intinya analisis data merupakan upaya peneliti untuk menyusun data secara sistematis dan kritis sehingga dapat disampaikan kepada khalayak luas. Beberapa teknik analisis data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Tahap Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua langkah yakni pemerolehan informasi dan analisis pencatatan informasi. Peneliti memulai pengumpulan data dengan mengobservasi lingkungan sekolah, pendidik, dan peserta didik. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana kondisi dan kultur lingkungan sekolah dan juga warga sekolah. Selanjutnya yaitu wawancara terhadap pendidik dan juga beberapa peserta didik. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendukung terkait dengan penelitian. Seperti, apakah peserta didik sudah mengetahui gamifikasi dan pendidik apakah sudah mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media gamifikasi.

2) Penyajian Data

Setelah pengumpulan data selesai dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah penyampaian data yang berbentuk laporan agar bisa menentukan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif penyajian datanya berupa teks deskripsi, yakni penjabaran mengenai data yang diperoleh dan diidentifikasi apakah sesuai dengan pengumpulan data.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan di akhir penelitian, kesimpulan dilakukan untuk memberikan kesudahan pendapat setelah melewati banyak tahapan dalam penelitian. (13) menyatakan bahwa memberikan kesimpulan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan penemuan yang ditemukan dalam penelitian. Pemberian kesimpulan menjadi hal yang paling menarik di dalam penelitian, karena peneliti dituntut untuk skeptis dan terbuka terhadap berbagai kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Peneliti yang berkompeten tentunya akan membuat kesimpulan yang kokoh dan juga rinci dari apa yang telah diamati. Setelah memberikan kesimpulan, maka peneliti ataupun pembaca nantinya berhak untuk mengambil keputusan yang sesuai berdasarkan informasi yang telah didapatkan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis kebutuhan media gamifikasi berbasis android di peroleh berdasarkan hasil wawancara pada program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 1) yang dilakukan kepada guru bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah Sewon dan SMP Muhammadiyah Piyungan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh data bahwa terdapat permasalahan terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, guru juga belum pernah menerapkan media pembelajaran dalam bentuk gamifikasi berbasis android sehingga adanya media gamifikasi ini dianggap lebih menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan hal itu, penelitian terkait analisis kebutuhan juga pernah dilakukan oleh Ilham Pambudi, Fajar Pradana, dan Fitra A. Bachtiar dengan judul *Pengembangan Sistem Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Pendekatan Gamifikasi*. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah peneliti membutuhkan *game* bahasa inggris untuk dikembangkan dalam empat tipe materi pembelajaran yakni *vocabulary, reading, writing, dan interrogative*. Peneliti menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran karena gamifikasi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa inggris dan sistem pembelajaran dengan metode *white box* dan *black box* menghasilkan kevalidan 100%(14). Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Haritsa Taqiyya Majid dan Sheila Nurul Huda (2020) dengan judul *Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab: Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta*. Dari penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa dengan mengembangkan gamifikasi pada pembelajaran hijaiyah dan bahasa arab dapat membantu peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah. Sehingga, PAUD Terpadu Mutiara membutuhkan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran

huruf hijaiyah dan bahasa arab yang salah satunya dapat diterapkan dengan media gamifikasi (15). Penelitian relevan yang selanjutnya juga datang dari Rizki Wahyu Yunian Putra dan Aan Subhan Pamungkas (2019) dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Matematika Siswa MTs*. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan media gamifikasi pada pembelajaran matematika berhasil menarik peserta didik dan digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik (16).

Hasil analisis kebutuhan pada penelitian ini mencakup 1) Media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru dalam belajar tergolong sederhana dan monoton, sehingga diperlukan media yang menarik dan variative dalam pembelajaran bahasa Indonesia. 2) Belum tersedia media pembelajaran gamifikasi berbasis android yang diterapkan di sekolah khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. 3) Minat belajar peserta didik sangat rendah pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena dianggap membosankan. 4) Perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. 5) Perlu adanya media yang menyenangkan dan memudahkan dalam pemahaman materi pembelajaran bahasa Indonesia. 6) Perlu adanya gamifikasi dikarenakan kesadaran bahwa banyak peserta didik yang menyukai kompetisi dengan teman sejawat. 7) Gamifikasi juga membuat peserta didik lebih berani untuk mencoba hal baru dan tidak takut akan kegagalan. Hal itu dikarenakan pada saat melakukan permainan dan peserta didik mengalami kegagalan maka peserta didik dapat mencoba kembali hingga berhasil. 8) Adanya gamifikasi yang membuat peserta didik lebih menyadari tentang kebutuhan belajar bahasa Indonesia, karena peserta didik mengetahui tujuan dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara juga didapatkan data temuan mengenai kemenarikan dapat membuat para peserta didik menjadi lebih fokus dalam belajar. Selain itu, saat ini guru maupun peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia. Selama ini, peserta didik juga merasa bahwa bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang kurang menarik terlebih pada Kompetensi Dasar tertentu diperlukan pemahaman yang lebih banyak terkait materi kebahasaan seperti teks laporan hasil observasi, teks ulasan, dan teks puisi. Kendala tersebut diakibatkan oleh siswa yang sulit untuk memahami terkait kata dan kalimat, menentukan ide pokok, menentukan gagasan utama maupun kosa kata. Oleh karena itu, diharapkan melalui media gamifikasi berbasis android dapat membuat peserta didik tertarik dengan mata pelajaran bahasa Indonesia dan dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Simpulan

Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan gamifikasi sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Kebutuhan tersebut dilandasi karena media yang selama ini digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang menarik peserta didik. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan media yang menyenangkan dan memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga, pengembangan gamifikasi dapat menjadi langkah dan strategi baru dalam meningkatkan minat belajar serta memotivasi peserta didik dalam belajar. Di samping itu, media gamifikasi berbasis android juga menjadi inovasi terbaru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya media gamifikasi berbasis android diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan masalah dan memudahkan pemahaman materi pembelajaran khusus nya mata pembelajaran bahasa Indonesia.

Persantunan

Kami berterima kasih kepada ketua program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia bapak Roni Sulistiyono, M.Pd yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengikuti kegiatan Seminar Nasional Saga #4. Kami juga berterima kasih kepada para guru dan sekolah

yang telah berperan dalam menunjang pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Kepada teman-teman serta kerabat kami mengucapkan terima kasih karena telah membantu bertukar ide agar dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Tanpa disadari, tanpa adanya dukungan, semangat dari pihak-pihak yang terlibat mungkin peneliti tidak akan bisa menyelesaikan penelitian ini.

Referensi

1. Rohani. Diktat Media Pembelajaran. Fak Ilmu Tarb dan Kegur Univ Islam Negeri Sumatera Utara. 2019;1-95.
2. Hasiru D, Badu SQ, Uno HB. Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. Jambura J Math Educ. 2021 Jul 12;2(2):59-69.
3. Penulis K, Dipurnomo NS. Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA Pendahuluan. 2022;21-8.
4. Jusuf H. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. Vol. 5, Jurnal TICOM. 2016.
5. Marisa F, Akhriza TM, Maukar AL, Wardhani AR. JOINTECS. 2022;3(28):219-28.
6. Ariani D. Gamifikasi untuk Pembelajaran. 2020;03(02):144-9.
7. Dassa A, Khuluq MH. Pelatihan Gamifikasi Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Bantaeng. :309-14.
8. Yunus Y, Fransisca M. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. J Inov Teknol Pendidik. 2020 Oct 24;7(2):118-27.
9. Aulia, Hanindya Restu. &A. P. Analisis Kebutuhan GABI (Game Android Bahasa Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran MKU Bahasa Indonesia. Pros Semin Nas Publ Hasil-Hasil Penelit dan Pengabd Masy Univ Muhammadiyah Semarang. 2017;(September):163-5.
10. Generasi-z S. Gamifikasi Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pembelajaran. 2021;4:383-9.
11. Rachmawati T. Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. UNPAR Press. 2017;(1):1-29.
12. Darihastining S, Aini SN, Maisaroh S, Mayasari D. Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. J Obs J Pendidik Anak Usia Dini. 2020;5(2):1594-602.
13. Purwono P, Setyawati E, Nisa K, Wulandari A. Strategi Gamifikasi Sebagai Peningkatan Motivasi Kuliah Pemrograman Website Pada Masa Pandemi Covid19. JOINTECS (Journal Inf Technol Comput Sci. 2021;6(3):129.
14. Rohmawati N, Mohammad F, Haryadi H. Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen. J Tuturan. 2021;10(1):44-9.
15. Majid HT, Huda SN. Gamifikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab : Studi Kasus PAUD Terpadu Mutiara Yogyakarta. 2018;
16. Wahyu R, Putra Y, Pamungkas AS, Matematika P, Islam U, Raden N, et al. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI. 2019;12(1).
17. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta;2016