

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
POWERPOINT DENGAN GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS
IV SDN 1 TEMPOS**

Mona Febriyanti Mukpi¹, Nurul Kemala Dewi², Setiani Novitasari³

^{1,2,3}Universitas Mataram

¹monafebriyanti62@gmail.com, ²nurulkemala_fkip@unram.ac.id,

³setianinovitasari@unram.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media based on PowerPoint with gamification elements and to determine the validity and practicality levels of the developed media. Gamification is implemented through game elements such as challenge levels, points, and game rules designed to enhance students' motivation and engagement in the learning process. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation was carried out by two experts: a media validator and a material validator. Practicality testing was conducted through a small-group trial involving 6 fourth-grade students and a large-group trial involving 20 fourth-grade students and their homeroom teacher at SDN 1 Tempos. The results showed that the learning media achieved a validity level of 90,6% from the media validator and 92% from the material validator, both categorized as "very valid." The homeroom teacher's response to the interactive PowerPoint-based learning media reached a percentage of 91,6%. Additionally, the practicality test with students indicated a practicality level of 91,6%, which also falls into the "very practical" category. Therefore, the interactive PowerPoint-based learning media with gamification is considered feasible and effective to be used as a supporting tool in the learning process to increase students' participation and learning motivation.

Keywords: learning media, powerpoint, gamification

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan gamifikasi serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dihasilkan. Gamifikasi diterapkan dalam bentuk elemen-elemen permainan seperti level, tantangan, poin, feedback langsung dan aturan bermain yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu validator media dan validator materi, sedangkan kepraktisan diuji melalui uji coba pada kelompok kecil dengan jumlah responden sebanyak 6 siswa kelas IV dan kelompok besar dengan responden yang diikutsertakan yaitu 20 siswa kelas IV dan walikelas kelas IV SDN 1 Tempos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh tingkat kevalidan sebesar 90,6% dari validator

media dan 92% dari validator materi, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Respon guru kelas terhadap media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint ini mendapatkan presentase sebesar 91,6%. Sementara itu, hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91,6%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat praktis.” Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan gamifikasi ini dinilai layak digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, power point, gamifikasi

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membuka peluang besar bagi reformasi dalam penerapan teknologi di dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berperan penting sebagai sumber informasi yang mendukung jalannya proses belajar mengajar. Melalui integrasi teknologi, kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, bervariasi, dan mampu menarik minat siswa secara lebih optimal (Purba & Saragih, 2023).

Seorang pendidik idealnya memiliki kebebasan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Dalam dinamika pembelajaran yang terus berkembang, peran guru menjadi sangat penting untuk membangun kolaborasi bersama siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

(Asmara & Nindianti, 2019). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan juga perlu diperbarui agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa, serta mampu menarik perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran yaitu sarana yang mendukung proses pendidikan dan pembelajaran, berperan dalam memperjelas makna pesan yang disampaikan, serta dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih maksimal (Kustandi, 2022). Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendorong munculnya kreativitas dan meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar, sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan (Ukkas et al., 2019).

Guru merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan di sekolah (Suharni, 2021). Kreativitas dan inovasi guru sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran di kelas, sebab dengan pendekatan yang kreatif, siswa akan lebih termotivasi jika guru turut melibatkan mereka secara langsung dalam pembelajaran dan menyampaikan materi dengan cara yang menarik (Nasrulloh & Amal, 2024). Oleh karena itu, pendidik perlu untuk menggali berbagai sumber pengetahuan, terutama dari referensi terkini untuk memberikan inovasi baru dalam pembelajaran, mengingat perkembangan dunia pendidikan di lingkungan sekolah terus mengalami kemajuan yang pesat.

Perkembangan teknologi saat ini dapat membantu guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. salah satunya berupa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi

pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru (Mutmainnah, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan secara langsung yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Tempos, diperoleh informasi bahwa siswa beranggapan pembelajaran IPAS kurang menarik karena metode ceramah yang membosankan bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi masih jarang digunakan guru. Sese kali guru menggunakan gambar dan video yang bersumber dari internet, akan tetapi dengan media tersebut siswa menjadi kurang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran.

Media yang belum interaktif ini menyebabkan siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran, karena proses pembelajaran masih bersifat monoton. Siswa menyatakan bahwa mereka suka bermain game, apabila ada game yang berupa tantangan dan poin yang dikumpulkan diterapkan dalam pembelajaran akan lebih senang

mengikuti pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara dengan walikelas kelas IV bahwa pembelajaran IPAS umumnya dilakukan dengan metode ceramah, diskusi dan latihan soal. Media yang digunakan masih terbatas pada buku paket, serta sesekali menggunakan gambar yang ditampilkan melalui proyektor. Akan tetapi media pembelajaran dalam bentuk ini masih belum maksimal menarik antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini berdampak pada masih banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada ulangan harian khususnya materi jual beli, dari 26 orang siswa kelas IV di SDN 1 Tempos hanya sekitar 65% yang mencapai ketuntasan minimum (Sumber walikelas IV SDN 1 Tempos).

Solusi dari permasalahan tersebut adalah membuat penyajian materi lebih menarik ke dalam Power Point. Microsoft PowerPoint mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar, merepresentasikan bahan yang ajar dapat dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran

(Sakiah & Effendi, 2021). PowerPoint yang berisi konten pembelajaran yang menggabungkan materi, video, gambar, dan kuis bergamifikasi sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran. Gamifikasi adalah proses penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif (Ariani, 2020). Pendapat lain yang membahas gamifikasi yaitu gamifikasi diterapkan di berbagai bidang dengan tujuan untuk membuat sebuah mekanisme sistem menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan retensi pengguna (Maukar et al., 2022). Dari hasil riset yang dilakukan Zahra (2020) gamifikasi dapat terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, mendorong kolaborasi di antara teman sebaya, membantu retensi pengetahuan, dan membangun lingkungan belajar pribadi yang positif.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan

gamifikasi pada muatan IPAS materi kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan dengan konsep gamifikasi dimana unsur permainan yang dimunculkan adalah challenges, level, poin dan feedback langsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2019) metode RnD merupakan metode untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk sebelumnya kemudian dilakukan uji produk tersebut untuk mengetahui kelayakannya. Langkah instruksional yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE adalah model desain instruksional yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey and James O Carey (Helaluddin dkk., 2020). Sebagaimana dengan pendapat Sugiyono (2019) sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran

dan langkah penelitian tersusun secara sistematis sehingga peneliti dapat mengontrol masing masing langkah dengan baik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner yang berisi sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi terkait dengan penelitian. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa dengan menggunakan skala Likert yang diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia di lembar validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan 2 cara yakni dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Jenis data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif, yang diperoleh dari masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi pada tahap validasi produk, serta data kuantitatif, yang diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru, serta respon siswa dan peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba pada kelompok kecil dilakukan dengan mengikutsertakan 6

responden siswa kelas IV SDN 1 Tempos dan uji coba kelompok besar dengan 20 responden siswa kelas IV SDN 1 Tempos.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa power point interaktif dengan konsep gamifikasi. Prosedur penelitian mengikuti model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yakni Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

1. Tahap Analyze (Tahap Analisis)

Tahap analyze (analisis) diawali dengan menganalisis tiga aspek penting, yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik dan kebutuhan siswa, serta analisis fasilitas pendidikan.

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di SDN 1 Tempos sebagai lokasi penelitian. Dari hasil observasi diketahui bahwa SDN 1 Tempos menggunakan Kurikulum Merdeka dan sudah berjalan selama 1 tahun. Selain itu, analisis kurikulum

difokuskan pada analisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) antara isi buku dengan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) Topik C (Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan) di kelas IV sekolah dasar.

b) Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Siswa

Pada tahap analisis karakteristik dan kebutuhan siswa diperoleh informasi bahwa guru kelas IV belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif. Akibatnya siswa kurang bersemangat dan kurang antusias mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS pada materi kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan. Dari wawancara yang dilakukan, siswa kelas IV SDN 1 Tempos menyampaikan bahwa mereka akan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran jika media pembelajaran yang digunakan melibatkan unsur game interaktif, mengingat siswa akrab dengan game dalam keseharian. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa siswa

membutuhkan media pembelajaran dengan menyatukan materi, gambar, video, dan game quis interaktif yang memuat materi pembelajaran.

c) Analisis Fasilitas Pendidikan

Hal yang dianalisis selanjutnya yaitu fasilitas pendidikan. SDN 1 Tempos sudah dilengkapi dengan fasilitas pendidikan berupa laptop, lcd proyektor, wifi, dan speaker bluetooth sehingga fasilitas tersebut bisa mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

2) Tahap Design (Desain)

Tahap desain difokuskan pada penyusunan rancangan awal media yang akan dikembangkan. Proses ini mencakup perencanaan struktur dan alur konten pembelajaran yang disusun melalui pembuatan storyboard sebagai panduan visual. Keduanya digunakan untuk menggambarkan secara umum isi media, urutan tampilan, serta interaksi yang akan terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Desain media disusun dengan mempertimbangkan kesesuaian antara bentuk penyajian materi dengan kebutuhan belajar siswa. Setiap elemen dalam media dirancang berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan

pembelajaran agar isi materi tetap relevan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap desain semua asset seperti gambar, materi pembelajaran, button/tombol, backsound, dan video pembelajaran yang akan digunakan pada tahap development (pengembangan) dikumpulkan. Dengan perencanaan yang matang, media diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Storyboard yang dibuat sebelumnya direalisasikan pada tahap development (pengembangan). Adapun aplikasi yang digunakan dalam pengembangan ini yakni Microsoft PowerPoint 2019.

Berikut merupakan tampilan produk yang dibuat menggunakan Ms. PowerPoint 2019:



Gambar 1 Tampilan Awal Media pembelajaran



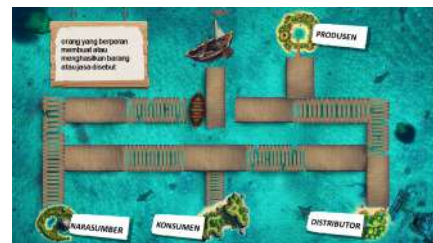
Gambar 2 Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3 Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 4 Tampilan menu game quiz



Gambar 5 tampilan game quiz



Gambar 6 feedback dan skor dari game quiz

Prototype hasil dari pengembangan akan divalidasi oleh 2 orang ahli yakni 1 orang ahli media yang merupakan dosen PGSD Universitas Mataram yakni Bapak Muhammad Erfan, M.Pd dan 1 orang

ahli materi sebagai validator yang merupakan guru matapelajaran IPS di SMP yang sudah tersertifikasi yakni Ibu Dra. IndahPrihatiningsih. Uji Validasi media dan uji validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan gamifikasi serta mendapatkan informasi mengenai kritik dan saran dari dosen ahli agar dapat merivisi media pembelajaran jika kurang maksimal.

Hasil validitas media dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 hasil uji validitas media powerpoint dengan gamifikasi

Skor yang diperoleh			
Jumlah skor	Jumlah skor maksimal	persentase	kriteria
68	75	90,6%	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil uji validitas media pembelajaan interaktif berbasis PowerPoint dengan Gamifikasi memperoleh skor 68 dengan persentase 90,6% sehingga masuk ke dalam kriteri sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

Adapun hasil uji validitas materi dapat dilihat pada tabel di bawah 2.

Tabel 2 Hasil uji validitas materi validitas media powerpoint dengan gamifikasi

Skor yang diperoleh			
Jumlah skor	Jumlah skor maksimal	persentase	kriteria
46	50	90,6%	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil uji validitas materi pada media pembelajaan interaktif berbasis PowerPoint dengan Gamifikasi memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92% sehingga masuk ke dalam kriteria sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa kelas IV dan kelompok besar yang terdiri dari 20 siswa kelas IV SD Negeri 1

Tempos. Respon siswa diperoleh melalui pengisian angket dengan skala penilaian 1 sampai 5, yang mencakup aspek penilaian dari segi tampilan media pembelajaran dan isi materi yang disajikan. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil uji coba kelompok kecil

Skor yang diperoleh			
Jumlah skor	Jumlah skor maksimal	persentase	kriteria
270	300	90,3%	Sangat valid

Berdasarkan perhitungan dengan rumus diatas hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 responden, diperoleh produk media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan gamifikasi sangat layak dengan presentase sebesar 90,3% sehingga menunjukan media pembelajaran powerpoint interaktif dengan gamifikasi masuk ke dalam kategori layak digunakan tanpa revisi dan kriteria sangat praktis.

Produk media pembelajaran interaktif berbasis power point dengan gamifikasi yang telah diuji coba dalam kelompok kecil selanjutnya diuji coba kepada kelompok besar.

Hasil uji coba pada kelompok besar dapat dilihat dari tabel 4.

Tabel 4 Hasil uji coba kelompok besar

Skor yang diperoleh			
Jumlah skor	Jumlah skor maksimal	persentase	kriteria
910	1000	91,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4 hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 responden yaitu siswa kelas IV SDN 1 Tempos. Adapun aspek yang dinilai dalam uji coba kelompok besar sama dengan aspek yang diuji coba pada kelompok kecil yaitu aspek kualitas isi, artistik, estetika, keruntutan isi, dan fungsi keseluruhan. Pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai sebanyak 910 dari nilai maksimal keseluruhan yaitu 1000 sehingga produk media pembelajaran PowerPoint interaktif dengan gamifikasi dapat dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi dengan presentase sebesar 91,6%.

Selanjutnya dilakukan penilaian untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan gamifikasi. Guru mengisi

angket dengan skala 1-5 dengan paspek yang dinilai yaitu kesesuaian materi, tampilan visual dan kelancaran operasional, dan kesesuaian soal dengan materi. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil uji respon guru

Skor yang diperoleh			
Jumlah skor	Jumlah skor	persentase	kriteria
maksimal			
55	60	91,6%	Sangat Praktis

Skor yang diperoleh dari penilaian guru sebanyak 55 poin dari skor maksimal 60 poin. media pembelajaran powerpoint dengan gamifikasi memperoleh presentase sebesar 91,6% sehingga masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi dengan kriteria sangat praktis. Adapun tanggapan guru secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dengan gamifikasi yang dikembangkan yakni media ini cukup mudah digunakan dan media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya game yang menggunakan elemen interaktif seperti tantangan, poin, dan umpan

balik langsung yang membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti materi.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam model pengembangan ADDIE. Hasil dari proses evaluasi ini menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah atau kelemahan yang ditemukan dalam media yang telah dihasilkan sehingga media pembelajaran berbasis PowerPoint tidak memerlukan evaluasi maupun revisi. Peserta didik memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa media tersebut sangat menarik, membantu mereka dalam memahami materi, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar. Bahkan, mereka menyampaikan keinginan untuk mempelajari materi lain menggunakan media serupa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan metode RnD dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam 5 tahapan

yakni Analyze, desain, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran Power Point Interaktif yang telah melewati uji validitas oleh ahli media dengan memperoleh skor persentase sebesar 90,6%, masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi dan ahli materi dengan memperoleh skor persentase sebesar 92% yang masuk ke dalam kategori sangat layak digunakan tanpa revisi.

Sementara itu, hasil respon siswa berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran PowerPoint interaktif menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik pada kedua tahap uji coba. Pada uji coba kelompok kecil, media memperoleh persentase respon siswa sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori *sangat baik*. Sedangkan pada uji coba kelompok besar, media mendapatkan persentase sebesar 91,6%, yang juga masuk dalam kategori *sangat baik*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif ini sangat efektif dan disukai oleh siswa baik dalam skala kecil maupun besar.

Adapun dari hasil uji respon guru memperoleh persentase sebanyak 91,6% sehingga masuk ke dalam kategori sangat praktis. Media ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena berhasil menarik minat siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan keseluruhan hasil validasi baik dari ahli media, ahli materi, respon siswa, maupun respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis gamifikasi ini sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk siswa kelas IV di SDN 1 Tempos.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
<https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Asmara, Y., & Nindianti, D. S. (2019). Urgensi Manajemen Kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 1(1), 12-24.
- Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S.

- (2020). Penelitian & Pengembangan Sebuah Tinjauan dan Praktik dalam Bidang Pendidikan. Media Madani Publisher.
- Nasrulloh, M. E., & Amal, N. M. I. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran melalui Pembelajaran Proyek. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan dan Pendidikan*, 6(2), 91-99.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran teknologi dalam transformasi pendidikan bahasa Indonesia di era digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43-52.
- Ukkas, M. I. A., Cahyadi, D., & Nurabdiansyah, N. (2019). Media pembelajaran bahasa inggris interaktif pictionary. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(1), 1.
- Kustandi, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Maukar, A. L., Marisa, F., Vitianingsih, A. V., Berliana, B. C., & Rupasari, M. (2022). Model pembelajaran kolaborasi dengan gamifikasi: Sebuah kajian pustaka. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 121-128.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. In CV. Alfabeta. ALFABETA.
- Zahra, S. B. (2020). The benefits of gamification in learning. *International. Journal of Advance Research and Innovative Ideas in Education*, 6(2), 1671–1675.