

**PENERAPAN GAMIFIKASI QUIZIZZ SEBAGAI INOVASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA**

¹⁾Muhammad Saifudin, ²⁾Miske Aprillia Herawati, ³⁾Rimba Fatmawati, Ika Putra Viratama
IAIN Fattahul Muluk Papua

E-mail: muhammadsaifudin8722@gmail.com¹, miskeaprillia@gmail.com²,
rimbarahmawati22@gmail.com³, putraviratama@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan minat siswa. Matematika ialah ilmu universal yang memiliki peran krusial dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, membantu mengasah kemampuan berpikir manusia dan menjadi dasar kemajuan teknologi modern Metode penelitian menggunakan *systematic literature review* dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh dari jurnal-jurnal yang dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2024, menggunakan kata kunci terkait gamifikasi dan pembelajaran matematika. Hasil kajian menunjukkan bahwa gamifikasi melalui Quizizz dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Elemen gamifikasi seperti poin, *badge*, *leaderboard*, dan tantangan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong siswa untuk lebih termotivasi. Penggunaan aplikasi Quizizz berdasarkan hasil analisis memiliki pengaruh positif terhadap motivasi siswa, yang artinya berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Namun, terdapat tantangan dalam implementasinya, terutama terkait adaptasi teknologi oleh pendidik. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif.

Kata Kunci: Gamifikasi, Minat Belajar, Pembelajaran Matematika, Quizizz

ABSTRACT

This research aims to examine the application of gamification using the Quizizz application as an innovation in mathematics learning to increase student interest. Mathematics is a universal science that has a crucial role in various fields of science, helping to hone human thinking abilities and being the basis for advances in modern technology. The research method uses a systematic literature review with a qualitative approach. Data was obtained from journals published between 2020 and 2024, using keywords related to gamification and mathematics learning. The results of the study show that gamification

Article History

Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025
Plagiarism Checker No
234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

through Quizizz can increase students' motivation, understanding and activeness in learning. Gamification elements such as points, badges, leaderboards and challenges create a fun and interactive learning experience, thereby encouraging students to be more motivated. Using the Quizizz application based on the analysis results has a positive influence on student motivation, which means it influences students' interest in learning. However, there are challenges in its implementation, especially related to technology adaptation by educators. This research contributes to educators and policy makers in designing effective technology-based learning strategies.

Keywords: *Gamification, Interest In Learning, Mathematics Learning, Quizizz*

PENDAHULUAN

Matematika ialah ilmu universal yang memiliki peran krusial dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, membantu mengasah kemampuan berpikir manusia dan menjadi dasar kemajuan teknologi modern.¹ Matematika berperan penting dalam pengembangan untuk berpikir logis, kritis, kreatif, sistematis dan analitis.² Namun pembelajaran matematika masih dianggap sebuah materi yang sulit dipahami dipecahkan serta membosankan. Hal ini yang menyebabkan tingkat rendah minat belajar siswa terhadap materi matematika dan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang menurun. Padahal nyatanya matematika akan meningkatkan perkembangan dalam kemampuan berpikir.

Menurut (Fakhrurrazi, 2018) dalama penelitian Faisal & Aslamiah (2023) bahwa kondisi pembelajaran terbagi menjadi 5 yaitu (1) siswa terlibat secara aktif, (2) siswa memusatkan perhatian dan minatnya terhadap pembelajaran, (3) siswa memiliki motivasi terhadap kegiatan pembelajaran, (4) siswa akan dibimbing secara personal jika ada kesulitan dalam pembelajaran, dan (5) metode pembelajaran menggunakan media kreatif serta interaktif.³ Namun minat siswa terhadap mata pelajaran matematika masih belum mengalami perkembangan. Oleh karena itu, maka dibutuhkan inovasi serta metode belajar untuk menciptakan suasana yang dirasa menarik, menyenangkan dan interaktif agar siswa dapat termotivasi. Oleh sebab itu, tenaga pendidik dituntut untuk harus bisa menerapkan berbagai macam metode selama proses mengajar agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Hal ini tentunya tenaga pendidik menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.⁴

Dengan kemajuan teknologi yang terus meningkat di era digital, tentunya memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan dalam menghadirkan teknologi pembelajaran yang dapat direalisasikan. Penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran memiliki peran penting

¹ N Umar and W Wiguna, "Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II," *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)* 1, no. 1 (2020): 232.

² Muhammad Ghuyats Ristiana and Jarnawi Afgani Dahlan, "Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika," *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4, no. 1 (2021): 127–36, <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>.

³ M Faisal and Aslamiah Aslamiah, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Pembelajaran Matematika Menggunakan Model PUZZLE Di Kelas V," *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 4 (2023): 838–45, <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/1237>.

⁴ Muhammad Fadillah et al., "Optimasi Keuntungan Penjualan Dengan Metode Simpleks : Implementasi Menggunakan Software POM-QM (Sales Profit Optimization with Simplex Method : Implementation Using POM-QM Software)," *Jurnal Sains Natural Homepage* 2, no. 4 (2024): 0–6.

dalam mendukung terciptanya proses belajar yang berkualitas.⁵ Hal ini tentunya akan melibatkan guru dalam mengimplementasikan teknologi terhadap metode pembelajaran. Kompetensi dalam mengajar berbasis teknologi bersifat mutlak bagi guru di era digital.⁶

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat menggunakan pendekatan dengan metode gamifikasi. Gamifikasi adalah penerapan elemen dan mekanisme permainan kedalam situasi non-permainan dengan tujuan memotivasi.⁷ Tujuan gamifikasi ialah untuk mengembangkan berbagai kemampuan seperti mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengoptimalkan proses belajar, mendorong perubahan perilaku dan mendukung interaksi sosial.⁸ Ada berbagai macam elemen dalam gamifikasi seperti poin, level, tantangan, dan hadiah.⁹ Pendekatan gamifikasi berlandaskan pada gagasan bahwa permainan mampu memunculkan emosi positif, rasa senang, keterlibatan yang aktif dan rasa pencapaian yang dapat mendorong motivasi intrinsik pada peserta didik.

Gamifikasi dapat ditemukan diberbagai aplikasi penunjang pendidikan seperti Quizizz. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang akan membuat kelas pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.¹⁰ Pengguna aplikasi ini memungkinkan tenaga pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur skor, papan peringkat, penghargaan dan desain yang menarik. Dengan bantuan aplikasi Quizizz dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa karena rasa tertantang untuk meraih skor dan penghargaan pada pembelajaran yang dilakukan. Quizizz menawarkan banyak fitur yang dapat menarik siswa untuk termotivasi dan meningkatkan minat siswa serta menjadikan Quizizz sebagai media pembelajaran yang menarik dengan menghadirkan suasana yang berbeda dalam pembelajaran.¹¹

Penerapan gamifikasi dengan media Quizizz untuk pembelajaran matematika tentunya diharapkan dapat meningkatkan minat siswa, memperbaiki fokus belajar siswa serta mendorong keaktifan siswa selama dikelas. Namun, meskipun terdapat minat yang tinggi terhadap menggunakan adaptasi *game* dengan gamifikasi dalam pembelajaran matematika, masih terdapat tantangan yang dalam penerapan adaptasi *game* tersebut. Sehingga diperlukan tinjauan literatur mengenai penerapan gamifikasi dalam meningkatkan minat siswa terutama penggunaan aplikasi Quizizz dengan mata pelajaran matematika.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti melakukan tinjauan literatur menggali informasi mengenai Penerapan Gamifikasi Quizizz Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengajar, kurikulum, dan peneliti untuk menyusun strategi pembelajaran yang dianggap efektif.

METODE PENELITIAN

⁵ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital," *Seminar Nasional Dies Natalis 62* 1 (2023): 32–37, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.

⁶ Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin.

⁷ Ristiana and Dahlan, "Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika."

⁸ Khusnul Khuluq, Dedi Kuswandi, and Yerry Soepriyanto, "Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 072, <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>.

⁹ Dwi Novita Sari and Ahmad Rifqy Alfian, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review," *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1 (2023): 43–52, <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.

¹⁰ Bakti Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah* 5, no. 1 (2020): 19–26.

¹¹ Savira Rahmania, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani, "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 114–33, <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literatur review* dengan pendekatan kualitatif. *Systematic literatur review* dilakukan dengan menghimpun, menilai dan menganalisis semua literatur yang berkaitan dengan topik penelitian.¹² Tujuan penelitian ini ialah untuk menyajikan hasil review secara keseluruhan mengenai topik penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat siswa. Menurut Schreiber & Cramer (2022) menyatakan bahwa terdapat langkah-langkah dalam melakukan Systematic Literatur Review meliputi penentuan pertanyaan penelitian, identifikasi penelitian yang relevan, seleksi literatur, pengorganisasian data dalam tabel, menyimpulkan hasil dan menyusun laporan.¹³

Untuk menganalisis penelitian ini, peneliti mengumpulkan jurnal terkait yang bersumber dari *Google Scholar* dengan kata kunci *gamification* dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dan kata kunci penerapan *gamification* pada mata pelajaran matematika. Jurnal yang di analisis ialah jurnal yang tahun publikasinya pada rentang 2020 - 2024.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengguna aplikasi yang menerapkan gamifikasi memungkinkan tenaga pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur skor, papan peringkat, penghargaan dan desain yang menarik. Dengan bantuan aplikasi Quizizz dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa karena rasa tertantang untuk meraih skor dan penghargaan pada pembelajaran yang dilakukan.

Peneliti	Judul	Metode	Hasil
Dwi Novita Sari & Ahmad Rifqy Alfiyan (2023)	Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital	<i>Systematic Literatur Review</i>	Penggunaan <i>game</i> dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital dengan mendorong partisipasi aktif siswa, mendukung pembelajaran berbasis praktik, melatih kemampuan berpikir kritis, menciptakan pengalaman belajar yang berfokus pada siswa, serta menyediakan umpan balik secara instan.
Savira Rahmania, Irma Soraya, & Asep Saepul Hamdani (2023)	Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Kepustakaan (<i>Library Research</i>)	Penggunaan gamifikasi melalui aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu gamifikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi,

¹² Yudin Wahyudin and Dhian Nur Rahayu, "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 15, no. 3 (2020): 26–40, <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>.

¹³ Felix Schreiber and Colin Cramer, "Towards a Conceptual Systematic Review: Proposing a Methodological Framework," *Educational Review* 76, no. 6 (2024): 1458–79, <https://doi.org/10.1080/00131911.2022.2116561>.

			pemahaman dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang menarik, kompetitif, dan interaktif dengan umpan balik langsung yang efektif.
Mursalin, Mutia Fonna, Nur Elisyah, Muhammad Ali, Desi Armita & Mursyidah (2024)	Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK	Metode Pelatihan Intensif	Pelatihan penerapan gamifikasi berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik. Selain itu terampil dalam merancang dan mengimplementasikan elemen gamifikasi seperti poin, <i>badge</i> , <i>leaderboard</i> , dan tantangan.
Dedi Efendi & Zulfani Sesmiarni (2022)	Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam	Survei	Penggunaan gamifikasi Quizizz berdampak positif pada pembelajaran informatika dengan meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa baik di kelas maupun saat belajar mandiri di rumah. Aplikasi ini dinilai dapat mudah digunakan dan efektif memotivasi siswa untuk meraih hasil terbaik.
Caroline Rachel Valentinna, Endang Kurniati Uswatun Hasanah (2024)	Media Belajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Literatur Review	Media gamifikasi seperti Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sekaligus membantu dalam meningkatkan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar melalui fitur yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, gamifikasi menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi penurunan motivasi belajar.

Secara teoritis, penerapan gamifikasi pada pembelajaran dapat menaikkan partisipasi siswa dalam mengubah tugas menjadi aktivitas permainan yang memberikan motivasi melalui penghargaan atas keberhasilan dan mendorong perubahan perilaku dengan yang diharapkan.¹⁴

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Novita Sari & Ahmad Rifqy Alfiyan (2023) membahas mengenai penelitian tentang peran gamifikasi dalam pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan *game* dapat memperkuat literasi digital. Hal ini tercapai melalui peningkatan partisipasi aktif siswa, penerapan pembelajaran berbasis praktik, pengembangan kemampuan berpikir kritis, penciptaan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa, serta pemberian umpan balik secara langsung.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Savira Rahmania, Irma Soraya, dan Asep Saepul Hamdani (2023) mengatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam aplikasi Quizizz untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa gamifikasi melalui aplikasi tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Selain itu gamifikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi, pemahaman dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang menarik, kompetitif, dan interaktif dengan umpan balik langsung yang efektif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mursalin, Mutia Fonna, Nur Elisyah, Muhammad Ali, Desi Armita dan Mursyidah (2024) mengatakan tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan gamifikasi bagi mahasiswa calon guru SMK berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik mereka. Selain itu terampil dalam merancang dan mengimplementasikan elemen gamifikasi seperti poin, *badge*, *leaderboard*, dan tantangan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dedi Efendi & Zulfani Sesmiarni (2022) yang membahas mengenai persepsi siswa pada gamifikasi Quizizz ditemukan bahwa penggunaan gamifikasi Quizizz berdampak positif pada pembelajaran informatika dengan meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keaktifan siswa baik di kelas maupun saat belajar mandiri di rumah. Aplikasi ini dinilai dapat mudah digunakan dan efektif memotivasi siswa untuk meraih hasil terbaik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurniati dan Uswatun Hasanah (2024) yang membahas mengenai media belajar yang menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi ditemukan bahwa Media gamifikasi seperti Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sekaligus membantu dalam meningkatkan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar melalui fitur yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, gamifikasi menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi penurunan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil analisis gamifikasi memiliki dampak positif dan signifikan terhadap literasi digital, motivasi belajar dan pembelajaran matematika di jenjang sekolah. Media belajar gamifikasi yang sering digunakan ialah aplikasi Quizizz, hal ini dikarenakan banyaknya elemen yang mendukung pembelajaran. Elemen tersebut ialah poin, *badge*, *leaderboard*, dan tantangan. Penggunaan aplikasi Quizizz berdasarkan hasil analisis memiliki pengaruh positif terhadap motivasi siswa, yang artinya berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti tidak terlalu banyak menemukan referensi yang relevan dengan topik yang akan dibahas khususnya pada bidang gamifikasi Quizizz terhadap minat siswa.

SIMPULAN

¹⁴ Sari and Alfiyan, "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review."

Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan pada lima artikel penelitian yang relevan dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif dan signifikan terhadap literasi digital, motivasi belajar dan pembelajaran matematika di jenjang sekolah. Media belajar gamifikasi yang sering digunakan ialah aplikasi Quizizz, hal ini dikarenakan banyaknya elemen yang mendukung pembelajaran. Elemen tersebut ialah poin, *badge*, *leaderboard*, dan tantangan. Penggunaan aplikasi Quizizz berdasarkan hasil analisis memiliki pengaruh positif terhadap motivasi siswa, yang artinya berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin. "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital." *Seminar Nasional Dies Natalis 62 1* (2023): 32-37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>.
- Fadillah, Muhammad, Hikmal Maulana, Taufik Hidayat, and Laila Alfi. "Optimasi Keuntungan Penjualan Dengan Metode Simpleks : Implementasi Menggunakan Software POM-QM (Sales Profit Optimization with Simplex Method : Implementation Using POM-QM Software)." *Jurnal Sains Natural Homepage 2*, no. 4 (2024): 0-6.
- Faisal, M, and Aslamiah Aslamiah. "Meningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Pembelajaran Matematika Menggunakan Model PUZZLE Di Kelas V." *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi 2*, no. 4 (2023): 838-45. <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/article/view/1237>.
- Khuluq, Khusnul, Dedi Kuswandi, and Yerry Soepriyanto. "Project-Based Learning Dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran Yang Menarik Dan Efektif." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 6*, no. 2 (2023): 072. <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>.
- Mulatsih, Bekti. "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizziz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah 5*, no. 1 (2020): 19-26.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, and Asep Saepul Hamdani. "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam 11*, no. 2 (2023): 114-33. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.
- Ristiana, Muhammad Ghiyats, and Jarnawi Afgani Dahlan. "Pandangan Mahasiswa Calon Guru Dalam Penggunaan Model Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika." *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif 4*, no. 1 (2021): 127-36. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.127-136>.
- Sari, Dwi Novita, and Ahmad Rifqy Alfian. "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review." *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 1*, no. 1 (2023): 43-52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.
- Schreiber, Felix, and Colin Cramer. "Towards a Conceptual Systematic Review: Proposing a Methodological Framework." *Educational Review 76*, no. 6 (2024): 1458-79. <https://doi.org/10.1080/00131911.2022.2116561>.
- Umar, N, and W Wiguna. "Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II." *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI) 1*, no. 1 (2020): 232.
- Wahyudin, Yudin, and Dhian Nur Rahayu. "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi 15*, no. 3 (2020): 26-40. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>.

