

EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS APLIKASI MOBILE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Maharani Putri Buana *¹

Dhila Fadliah ²

Ichan Fauzi Rachman ³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi, Indonesia

*e-mail : maharaniputribuana@gmail.com¹, dyssha7898@gmail.com², ichanfauzirachman@unsil.ac.id³

Abstrak

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, peserta didik kini sangat akrab dengan perangkat mobile dan aplikasi digital, sehingga pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk implementasi media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama dan untuk mengetahui efektivitas media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Metode penelitian kualitatif. Hasil dalam penelitian ini adalah kemudahan akses melalui perangkat mobile memberikan fleksibilitas dalam belajar secara mandiri dan berulang. Tanggapan positif dari siswa menunjukkan bahwa media gamifikasi tidak hanya membantu memahami materi, tetapi juga membentuk kebiasaan belajar yang lebih disiplin dan kolaboratif.

Kata kunci: media pembelajaran, aplikasi mobile, minat belajar

Abstract

In the rapidly evolving digital era, students are increasingly familiar with mobile devices and digital applications, making a technology-integrated learning approach an urgent necessity. The purpose of this study is to explore the implementation of mobile application-based gamification media in teaching Indonesian language at the junior high school level, and to examine its effectiveness in increasing students' interest in learning the subject. This study uses a qualitative research method. The results show that the accessibility of mobile devices provides flexibility for students to learn independently and repeatedly. Positive responses from students indicate that gamification media not only aids in understanding the material but also fosters more disciplined and collaborative learning habits.

Keywords: learning media, mobile application, learning interest

PENDAHULUAN

Penggunaan media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam era digital yang terus berkembang pesat, peserta didik kini sangat akrab dengan perangkat mobile dan aplikasi digital, sehingga pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Menurut (Mudiana et al., 2022) Gamifikasi, sebagai pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Ketika digabungkan dengan media mobile, gamifikasi menjadi alat pembelajaran yang fleksibel dan mudah diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mampu memfasilitasi pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu.

Efektivitas media gamifikasi ini dapat dilihat dari peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi mobile yang didesain dengan fitur-fitur menarik seperti kuis interaktif, teka-teki bahasa, permainan mencari kosakata, serta tantangan menulis dan membaca, mampu menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang tertarik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut (Twiningsih, 2023) minat belajar siswa meningkat karena mereka merasa sedang bermain, bukan sekadar mengikuti pelajaran yang bersifat monoton dan teoritis. Hal ini

selaras dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, adanya sistem reward atau penghargaan yang diberikan dalam aplikasi gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa untuk menyelesaikan setiap tugas atau level pembelajaran yang disediakan (Wardana & Sagoro, 2019).

Media gamifikasi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan kecepatan belajar mereka sendiri. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang mencakup keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, penggunaan aplikasi mobile memungkinkan siswa untuk berlatih secara berulang hingga mereka benar-benar memahami materi (Hakeu et al., 2023). Misalnya, dalam keterampilan membaca, siswa dapat diberikan cerita interaktif dengan pertanyaan-pertanyaan pemahaman bacaan yang menantang. Dalam keterampilan menulis, mereka dapat diminta menyusun kalimat dari potongan kata yang acak, atau menyusun paragraf berdasarkan topik yang disediakan aplikasi. Kegiatan ini tidak hanya mengasah kemampuan berbahasa, tetapi juga melatih logika dan kreativitas siswa (Lavani, 2023).

Dari sisi pedagogis, gamifikasi juga memfasilitasi pembelajaran diferensial yang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa. Sebagian siswa mungkin lebih responsif terhadap visual, sementara yang lain lebih menyukai tantangan verbal atau naratif. Menurut (Subekti et al., 2022) Media gamifikasi memungkinkan guru untuk menghadirkan variasi dalam penyampaian materi, sehingga dapat menjangkau kebutuhan belajar siswa yang beragam. Keunggulan lainnya adalah adanya data dan statistik yang dihasilkan oleh aplikasi, yang memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang tepat sasaran. Proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan berbasis data, bukan sekadar asumsi.

Efektivitas media gamifikasi berbasis aplikasi mobile tidak terlepas dari sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kesiapan infrastruktur, baik dari segi perangkat maupun jaringan internet. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap smartphone atau jaringan yang stabil, terutama di daerah-daerah yang masih terbatas secara teknologi. Menurut (Fidiastuti et al., 2022) diperlukan pula kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran. Guru perlu memiliki kompetensi digital yang memadai agar dapat memanfaatkan aplikasi gamifikasi secara optimal, termasuk dalam mendesain konten yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi mobile secara konsisten dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dalam konteks Bahasa Indonesia, gamifikasi mampu mengatasi persepsi siswa bahwa pelajaran ini membosankan atau sulit dipahami (Husniyah & Surjanti, 2021). Dengan menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan dan penuh tantangan, siswa secara tidak langsung terdorong untuk terus belajar dan mengeksplorasi lebih dalam materi pelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, karena siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal media pembelajaran. Salah satu inovasi yang berkembang adalah pemanfaatan media gamifikasi berbasis aplikasi mobile sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Wahid Maulana, 2017). Media ini menggabungkan elemen permainan (game elements) ke dalam konteks pendidikan, yang dikemas dalam bentuk aplikasi mobile yang mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Dalam dunia pendidikan modern, gamifikasi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi strategi pedagogis untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar siswa. Melalui aplikasi mobile, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang personal, adaptif, dan imersif karena media ini mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk tantangan, level, skor, lencana, hingga papan peringkat yang memicu semangat bersaing secara sehat (Anjasmara et al., 2019).

Salah satu alasan utama mengapa media gamifikasi berbasis aplikasi mobile sangat relevan diterapkan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah karena karakteristik

peserta didik pada usia remaja yang cenderung menyukai hal-hal baru, visual, dan berbasis teknologi. Mereka hidup dalam era digital yang akrab dengan gawai dan internet, sehingga pendekatan pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian dan minat belajar mereka (Septian et al., 2018). Dalam konteks ini, gamifikasi berperan sebagai jembatan antara kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang menarik dan tujuan kurikulum yang menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam. Penggunaan aplikasi mobile sebagai wadah penyampaian gamifikasi memungkinkan terjadinya pembelajaran mandiri yang fleksibel dan menyenangkan. Misalnya, siswa dapat mengakses permainan edukatif Bahasa Indonesia yang berisi latihan membaca, memahami teks, mengidentifikasi unsur kebahasaan, dan menyusun paragraf dengan cara yang tidak membosankan (Putri & Harahap, 2018).

Media gamifikasi berbasis aplikasi mobile juga mendukung prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, melainkan juga menjadi pelaku aktif dalam proses belajar. Aplikasi-aplikasi yang dirancang secara pedagogis dapat memicu interaksi dua arah, eksplorasi, dan penyelesaian masalah, serta memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memperbaiki kesalahan dan memahami materi secara lebih mendalam (Umami et al., 2021). Elemen-elemen gamifikasi seperti sistem poin dan reward juga berkontribusi besar dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Ketika siswa berhasil menyelesaikan misi atau tantangan dalam aplikasi, mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar. Rasa pencapaian inilah yang mendorong mereka untuk belajar dengan penuh semangat.

Keunggulan lainnya dari media gamifikasi berbasis aplikasi mobile adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran yang berdiferensiasi. Aplikasi dapat dirancang untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa, sehingga siswa yang cepat memahami materi tidak merasa bosan, sementara siswa yang kesulitan tetap dapat belajar sesuai kecepatannya sendiri. Menurut (Syani & Hartanto, 2021) guru juga dapat memantau kemajuan belajar siswa secara real time melalui data dan laporan yang dihasilkan oleh aplikasi. Hal ini memudahkan guru dalam memberikan intervensi yang tepat sasaran dan membuat pembelajaran lebih efektif. Lebih lanjut, media ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan literasi digital.

Penerapan media gamifikasi berbasis aplikasi mobile juga memiliki tantangan tersendiri. Tantangan utama terletak pada kesiapan infrastruktur, baik dari sisi ketersediaan perangkat (*smartphone/tablet*), koneksi internet yang stabil, maupun kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi. Menurut (Lukman, 2019) tidak semua aplikasi gamifikasi yang tersedia di pasaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah, baik dari sisi konten, pendekatan pedagogis, maupun aspek kebahasaan. Penting bagi pengembang media dan pendidik untuk merancang aplikasi gamifikasi yang kontekstual, sesuai kurikulum, serta mengedepankan nilai-nilai pendidikan yang relevan. Desain antarmuka yang ramah pengguna, estetika yang menarik, serta integrasi multimedia seperti gambar, suara, dan animasi juga menjadi aspek penting dalam menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih hidup (A. Hidayat et al., 2019).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa karena banyak berfokus pada teori dan analisis teks yang dianggap kaku (Sherina & Hasnawati, 2023). Dengan pendekatan gamifikasi, materi seperti memahami struktur teks narasi, mengidentifikasi majas, menyusun kalimat efektif, hingga menulis cerita pendek dapat dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang menghibur. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan.

Media gamifikasi berbasis aplikasi mobile merupakan inovasi yang potensial untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Media ini mampu menggabungkan teknologi, pendekatan pedagogis yang inovatif, serta kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Rante Sampebua et al., 2023). Dengan perencanaan dan

implementasi yang tepat, media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan minat belajar, terutama dalam mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit atau kurang menarik. Untuk itu, dukungan dari berbagai pihak seperti guru, pengembang aplikasi, institusi pendidikan, dan pemerintah sangat dibutuhkan agar media gamifikasi ini dapat berkembang dan memberikan dampak positif yang luas dalam dunia pendidikan di Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian berjudul “Efektivitas Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama” adalah Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara sistematis mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik gamifikasi, aplikasi mobile, dan minat belajar siswa. Prosedur SLR diawali dengan penentuan pertanyaan penelitian yang jelas, dilanjutkan dengan pencarian literatur menggunakan database terpercaya seperti Google Scholar, Scopus, dan ScienceDirect, serta penggunaan kata kunci seperti "gamifikasi", "mobile learning", "minat belajar", dan "bahasa Indonesia".

Dilakukan proses seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat, misalnya tahun publikasi, kesesuaian topik, serta relevansi metodologis. Artikel-artikel yang terpilih kemudian dianalisis secara mendalam untuk menemukan pola, temuan utama, serta kesenjangan riset yang ada. Melalui metode SLR ini, peneliti dapat menarik kesimpulan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media gamifikasi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, serta memberikan landasan teoritis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan inovasi yang menggabungkan teknologi digital dengan pendekatan pedagogis yang menyenangkan dan interaktif. Bentuk implementasi ini pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Mertayasa et al., 2022). Gamifikasi sendiri adalah proses penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, dalam hal ini adalah pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Aplikasi mobile yang digunakan biasanya dirancang khusus dengan berbagai fitur seperti poin, lencana (badges), level, tantangan (missions), papan peringkat (leaderboards), hingga sistem penghargaan yang mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi antarsiswa (Fatharani et al., 2022).

Pada tahap awal implementasi, guru Bahasa Indonesia perlu melakukan pemetaan terhadap kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini penting agar konten dalam aplikasi gamifikasi yang digunakan benar-benar selaras dengan kurikulum. Misalnya, untuk materi tentang membaca pemahaman, siswa dapat diberikan misi membaca cerita rakyat yang kemudian diikuti oleh kuis interaktif yang menguji pemahaman isi cerita tersebut (Lompoliu, 2020). Untuk materi menulis, aplikasi dapat memberikan tugas menulis cerita pendek dengan panduan langkah demi langkah dan penghargaan virtual atas penyelesaian setiap tahap. Dalam proses ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa menggunakan aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, bukan hanya sekadar bermain (Sambung et al., 2017).

Implementasi ini juga melibatkan integrasi antara penggunaan aplikasi mobile dengan strategi pembelajaran aktif di kelas. Guru tidak hanya membiarkan siswa belajar secara mandiri melalui aplikasi, tetapi juga mengaitkannya dengan diskusi kelompok, presentasi hasil, dan refleksi belajar (Arif et al., 2022). Misalnya, setelah menyelesaikan satu level dalam aplikasi yang membahas struktur teks eksposisi, siswa diminta berdiskusi dalam kelompok kecil untuk membandingkan hasil dan mendiskusikan strategi menjawab soal. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat dalam aktivitas sosial dan kognitif secara seimbang. Guru dapat menggunakan data hasil aktivitas siswa di aplikasi seperti skor,

waktu pengerjaan, dan capaian level untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan menyesuaikan pembelajaran selanjutnya (Evirda Khosyati & Ma'ruf, 2023).

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP juga membutuhkan desain aplikasi yang intuitif dan menarik secara visual. Aplikasi sebaiknya memiliki antarmuka pengguna (user interface) yang mudah dipahami, terutama oleh siswa usia SMP yang sedang berada pada tahap transisi dari pembelajaran dasar ke pembelajaran yang lebih kompleks (Hidayatulloh & Afrianto, 2019). Warna, ikon, dan navigasi harus mendukung kenyamanan penggunaan agar tidak mengganggu proses belajar. Konten yang tersedia pun harus bervariasi dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti cerita pendek dengan latar budaya lokal, permainan menyusun kalimat, hingga tantangan menulis opini tentang isu-isu yang sedang mereka alami, seperti penggunaan media sosial atau kegiatan ekstrakurikuler.

Dalam praktiknya, guru dan sekolah perlu memperhatikan kesiapan sarana dan prasarana untuk menunjang keberhasilan implementasi. Idealnya, setiap siswa memiliki akses terhadap perangkat mobile seperti smartphone atau tablet, serta koneksi internet yang stabil. Namun, bagi sekolah yang belum sepenuhnya memiliki fasilitas tersebut, aplikasi gamifikasi bisa diunduh dan digunakan secara offline setelah diinstal, atau guru dapat menyusun jadwal penggunaan perangkat secara bergiliran di laboratorium komputer sekolah (Umar & Wiguna, 2020). Hal ini bertujuan untuk menghindari kesenjangan akses antar siswa dan memastikan pemerataan kesempatan belajar. Implementasi ini juga membutuhkan pelatihan dan pendampingan bagi guru agar mereka memiliki kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi gamifikasi serta mengintegrasikannya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Guru perlu memahami prinsip dasar gamifikasi, cara mengelola aktivitas belajar berbasis aplikasi, hingga strategi memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa berdasarkan hasil belajar mereka di aplikasi. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai desainer pengalaman belajar digital yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Octafiani et al., 2017). Efektivitas implementasi gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat ditingkatkan melalui evaluasi berkala yang melibatkan siswa. Guru dapat mengadakan survei kepuasan, diskusi terbuka, atau refleksi mingguan untuk mengetahui sejauh mana siswa merasa terbantu, termotivasi, atau mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi. Masukan dari siswa menjadi penting sebagai dasar untuk melakukan penyesuaian baik pada strategi penggunaan aplikasi maupun pada konten pembelajaran itu sendiri. Dengan melibatkan siswa dalam proses evaluasi, guru juga menumbuhkan rasa kepemilikan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Husniyah & Surjanti, 2021).

Bentuk implementasi media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya sekadar pengenalan teknologi dalam pendidikan, tetapi juga mencerminkan perubahan paradigma pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk menjadi pembelajar aktif yang tidak hanya memahami materi, tetapi juga termotivasi untuk belajar secara mandiri, berkompetisi secara sehat, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif. Jika diimplementasikan dengan tepat dan berkelanjutan, media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, sekaligus menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa di era digital saat ini (Melati et al., 2021).

Tanggapan siswa terhadap penggunaan media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia umumnya menunjukkan respons yang positif dan antusias. Sebagian besar siswa merasa bahwa penggunaan aplikasi dengan elemen permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Nuryati et al., 2022). Hal ini disebabkan oleh adanya fitur-fitur dalam aplikasi seperti sistem poin, level, penghargaan (reward), dan tantangan (challenge) yang memberikan sensasi bermain sambil belajar. Ketika siswa merasakan bahwa mereka sedang "bermain" tetapi sebenarnya sedang belajar, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terasa sebagai beban. Dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sering dianggap monoton karena berisi teori tata bahasa,

membaca, dan menulis, kehadiran media gamifikasi memberikan suasana baru yang memicu semangat dan keterlibatan aktif siswa (K.A. Nalafari et al., 2021).

Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi mobile yang disertai gamifikasi membantu mereka belajar secara mandiri dan fleksibel. Dengan adanya aplikasi yang bisa diakses melalui ponsel mereka sendiri, siswa merasa lebih bebas menentukan waktu dan tempat belajar sesuai dengan kenyamanan masing-masing. Mereka dapat mengulang materi atau latihan soal kapan saja tanpa harus menunggu guru di kelas (UTAMI, 2023). Keuntungan ini membuat proses belajar menjadi lebih personal dan adaptif terhadap kebutuhan masing-masing siswa. Beberapa siswa bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri karena bisa menguasai materi terlebih dahulu sebelum dibahas di kelas, berkat fitur latihan dan kuis interaktif dalam aplikasi. Dengan kata lain, aplikasi gamifikasi memberi ruang bagi pembelajaran diferensial yang sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa (Lismawati et al., 2023).

Dari sisi motivasi belajar, banyak siswa yang mengaku lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas atau latihan yang ada dalam aplikasi karena ingin mendapatkan skor tertinggi, menyelesaikan level tertentu, atau mengoleksi lencana digital. Menurut (Sugiarti, 2022) Sistem penghargaan ini menciptakan dorongan intrinsik dan ekstrinsik yang kuat dalam diri siswa. Beberapa siswa bahkan terlibat dalam persaingan sehat dengan teman-teman mereka untuk mencapai hasil terbaik, yang secara tidak langsung meningkatkan intensitas dan frekuensi belajar. Elemen visual yang menarik dalam aplikasi seperti ilustrasi, animasi, dan efek suara, juga menambah daya tarik dan membuat materi Bahasa Indonesia terasa lebih hidup. Ini sangat penting, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik (Widya & Mustagfirin, 2020).

Tidak semua siswa merespons dengan mudah terhadap teknologi ini. Sebagian kecil siswa menyatakan kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi pada awalnya, terutama mereka yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran. Meskipun demikian, dengan adanya bimbingan dari guru dan teman sebaya, mereka mampu beradaptasi secara bertahap (Hariawan & Cangghih, 2022). Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa koneksi internet atau kapasitas memori perangkat menjadi kendala dalam penggunaan aplikasi secara maksimal. Masalah teknis ini memang sering muncul di lingkungan sekolah yang belum memiliki infrastruktur digital yang memadai. Keberhasilan penggunaan media gamifikasi juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan teknologi dan dukungan dari pihak sekolah maupun orang tua.

Banyak siswa yang juga memberikan masukan tentang fitur-fitur yang mereka sukai dan yang mereka harapkan dapat ditambahkan dalam aplikasi. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya sebagai pengguna pasif, tetapi juga sebagai subjek aktif yang memiliki suara dalam proses inovasi pembelajaran. Beberapa di antaranya menginginkan fitur cerita interaktif, leaderboard antarkelas, atau permainan berbasis peran (role-playing) yang memungkinkan mereka berperan sebagai tokoh dalam cerita Bahasa Indonesia (Karina et al., 2017). Siswa juga mengapresiasi adanya fitur umpan balik langsung dari aplikasi, seperti penjelasan jawaban benar dan salah, yang membantu mereka memahami kesalahan dan belajar dari pengalaman. Tanggapan ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap penggunaan teknologi pembelajaran yang melibatkan partisipasi mereka secara aktif (Ramadhani Putri & Junaidi, 2020).

Dalam jangka panjang, penggunaan media gamifikasi ini juga membantu menumbuhkan kebiasaan belajar yang positif. Siswa menjadi lebih disiplin dalam mengatur waktu belajar, terbiasa menyelesaikan tugas hingga tuntas, dan memiliki target belajar yang lebih jelas (Hadi et al., 2022). Beberapa guru bahkan melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif atau kurang bersemangat, mulai menunjukkan peningkatan partisipasi setelah menggunakan aplikasi gamifikasi. Perubahan sikap ini merupakan bukti bahwa pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan dunia keseharian siswa mampu mengubah paradigma belajar dari sesuatu yang dipaksakan menjadi sesuatu yang diinginkan. Penggunaan media gamifikasi juga membuka peluang terjadinya kolaborasi antar siswa, baik secara langsung di kelas maupun secara daring melalui fitur dalam aplikasi (Kurnia et al., 2022).

Siswa saling membantu dalam menyelesaikan tantangan, bertukar tips, bahkan membentuk kelompok belajar kecil. Ini membuktikan bahwa media gamifikasi tidak hanya

berdampak pada aspek kognitif dan afektif, tetapi juga sosial. Lingkungan belajar yang kolaboratif seperti ini sangat penting dalam membentuk karakter siswa yang aktif, kooperatif, dan terbuka terhadap masukan dari orang lain (Ahmad & Nurma, 2020). Tanggapan siswa terhadap penggunaan media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan (Setiawati et al., 2020). Media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Tentu, implementasi ini masih perlu penyempurnaan dari segi teknis dan pedagogis, namun potensi jangka panjangnya sangat menjanjikan. Dengan dukungan guru, sekolah, dan keluarga, media gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam menjawab tantangan rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia di kalangan siswa SMP serta mengarahkan mereka menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, dan berdaya saing di era digital.

Penerapan media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan sebuah terobosan inovatif dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Darman & Lapu, 2022). Namun, efektivitas dari media ini tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung dan penghambat yang perlu dianalisis secara komprehensif agar implementasinya berjalan optimal. Pemahaman terhadap faktor-faktor ini sangat penting, tidak hanya bagi guru dan pengembang aplikasi, tetapi juga bagi lembaga pendidikan dan pihak terkait lainnya dalam mendesain strategi pembelajaran berbasis teknologi secara lebih efektif.

Salah satu faktor pendukung utama adalah kecanggihan teknologi mobile dan ketersediaan perangkat digital. Saat ini, mayoritas siswa SMP telah memiliki akses terhadap perangkat smartphone atau tablet, baik secara pribadi maupun melalui fasilitas sekolah. Perangkat ini menjadi pintu masuk yang memungkinkan siswa untuk mengakses aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi kapan pun dan di mana pun (Nurul Azizah et al., 2023). Dengan jaringan internet yang semakin merata, terutama di wilayah perkotaan, aplikasi-aplikasi mobile edukatif dapat diunduh dan digunakan dengan mudah, sehingga menjadikan pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Faktor pendukung lainnya adalah keterlibatan emosional dan psikologis siswa terhadap media berbasis permainan. Karakteristik generasi muda yang cenderung menyukai tantangan, visual menarik, dan sistem penghargaan (seperti poin, lencana, level) membuat gamifikasi menjadi metode yang sangat tepat dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar (D. Hidayat, 2023). Ketika unsur-unsur permainan tersebut dikemas dalam konteks materi Bahasa Indonesia, seperti latihan memahami teks naratif, menyusun kalimat efektif, atau menjawab teka-teki tentang jenis kata, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi pembelajaran. Dalam hal ini, keterlibatan afektif siswa menjadi dorongan internal yang kuat dalam proses belajar.

Peran guru juga menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran. Guru yang memiliki kompetensi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) serta memahami prinsip-prinsip pembelajaran berbasis gamifikasi akan lebih mudah mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam proses belajar mengajar. Menurut (Anggraini & Frendiana, 2022) dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk pelatihan, penyediaan sarana digital, dan kebijakan yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi turut memperkuat efektivitas penerapan media ini. Jika guru mampu memosisikan diri sebagai fasilitator dan pembimbing dalam penggunaan aplikasi tersebut, maka proses pembelajaran tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih terarah.

Dukungan dari konten dan desain aplikasi yang sesuai dengan kurikulum serta menarik dari segi tampilan juga sangat penting. Aplikasi gamifikasi yang efektif harus dirancang berdasarkan prinsip pedagogis, menyajikan materi yang relevan dengan kurikulum Bahasa Indonesia, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMP. Desain grafis yang menarik, navigasi yang mudah dipahami, audio visual yang interaktif, dan tantangan yang disusun

secara bertingkat akan mendorong siswa untuk terus belajar secara mandiri (Utah Sufandi et al., 2022).

Terdapat pula beberapa faktor penghambat yang dapat mengurangi efektivitas media gamifikasi berbasis aplikasi mobile. Salah satu hambatan yang paling umum adalah kesenjangan akses terhadap perangkat dan konektivitas internet, khususnya di wilayah pedesaan atau daerah tertinggal (A. Hidayat et al., 2019). Tidak semua siswa memiliki smartphone pribadi atau akses internet yang stabil, sehingga berpotensi menimbulkan kesenjangan digital (*digital divide*) antar siswa. Hal ini dapat menimbulkan ketimpangan dalam pengalaman belajar dan menurunkan efektivitas penerapan media digital secara merata.

Kualitas konten aplikasi juga menjadi tantangan. Tidak semua aplikasi gamifikasi yang beredar memiliki kualitas yang memadai atau sesuai dengan standar pembelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa aplikasi hanya fokus pada aspek hiburan dan estetika, tetapi kurang dalam sisi substansi dan ketepatan materi. Jika konten yang disajikan terlalu dangkal, tidak sesuai konteks budaya atau kurikulum nasional, maka aplikasi tersebut bisa jadi tidak membantu proses pembelajaran secara signifikan. Diperlukan kurasi dan pengawasan dalam memilih atau mengembangkan aplikasi gamifikasi yang tepat guna (Sherina & Hasnawati, 2023).

Kurangnya pelatihan atau literasi digital bagi guru dan siswa juga menjadi penghambat serius. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan media digital interaktif dalam pembelajaran, sehingga kurang mampu mengoptimalkan potensi aplikasi gamifikasi. Siswa pun, meskipun akrab dengan teknologi, belum tentu memiliki kemampuan belajar mandiri yang baik saat menggunakan media digital. Tanpa bimbingan yang tepat, siswa justru bisa terdistraksi oleh fitur-fitur non-edukatif dari aplikasi atau perangkat yang digunakan (Rante Sampebua et al., 2023).

Waktu dan keterbatasan dalam pembelajaran tatap muka juga menjadi kendala tersendiri. Guru sering kali dibatasi oleh alokasi waktu yang ketat dalam kurikulum, sehingga tidak cukup ruang untuk mengeksplorasi media gamifikasi secara mendalam. Jika tidak ada integrasi yang tepat antara penggunaan aplikasi dengan kegiatan pembelajaran di kelas, maka efektivitasnya menjadi kurang maksimal (D. Hidayat, 2023). Efektivitas media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor-faktor pendukung seperti ketersediaan perangkat, desain aplikasi yang menarik, peran aktif guru, dan motivasi siswa sangat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar. Menurut (Anggraini & Friendiana, 2022) hambatan seperti keterbatasan akses, rendahnya literasi digital, dan kualitas konten aplikasi yang belum memadai perlu diatasi melalui kebijakan pendidikan yang berpihak pada pengembangan media pembelajaran digital secara merata dan berkelanjutan. Dengan sinergi antara semua pihak yang terlibat, media gamifikasi dapat menjadi alat revolusioner dalam menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik, efektif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

PENUTUP

Penggunaan media gamifikasi berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan mendorong siswa untuk lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Kemudahan akses melalui perangkat mobile memberikan fleksibilitas dalam belajar secara mandiri dan berulang. Tanggapan positif dari siswa menunjukkan bahwa media gamifikasi tidak hanya membantu memahami materi, tetapi juga membentuk kebiasaan belajar yang lebih disiplin dan kolaboratif. Meski terdapat beberapa tantangan teknis dan kebutuhan adaptasi awal, secara umum pendekatan ini dinilai mampu menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan dukungan yang memadai dari guru, sekolah, dan orang tua, media gamifikasi berbasis aplikasi mobile berpotensi menjadi bagian integral dari transformasi pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K., & Nurma, S. (2020). Penerapan Metode Small Group Discussion Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Civicus : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1). <https://doi.org/10.31764/Civicus.V8i1.1792>
- Anggraini, R. D., & Frendiana, V. (2022). Rancang Bangun Design Ui/Ux Aplikasi Mobile Saving! Dengan Aplikasi Figma. *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 1(1).
- Anjasmara, R., Lestari, I., & Dewi, M. (2019). Aplikasi Pembelajaran Hiragana Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2). <https://doi.org/10.35143/Jkt.V5i2.2676>
- Arif, A., Bin Lahuri, S., Achmad Zein, W. A., Muriyatmoko, D., Taufiqurrahman, Faizin, N., & Budiman, A. (2022). Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics And Aesthetics Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 5.
- Darman, D., & Lapu, L. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Untuk Meningkatkan Kemahiran Bahasa Inggris Siswa Di Smp Negeri 11 Mimika. *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.47178/Tongkonan.V1i2.1760>
- Evirda Khosyiati, N., & Ma'ruf, K. (2023). Diska Rancangan Aplikasi Mobile Berbasis Gamifikasi Penyedia Kerja Penyandang Disabilitas Di Wilayah Yogyakarta. *East Journal Of Innovative Community Services*, 1(03). <https://doi.org/10.58812/Ejincs.V1i03.111>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2). <https://doi.org/10.21009/Jpi.052.05>
- Fidiastuti, H. R., Irianti, N. P., & Rozhana, K. M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Belajar Berbasis Gamifikasi Untuk Mendukung Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Itk (Pikat)*, 3(2). <https://doi.org/10.35718/Pikat.V3i2.665>
- Hadi, W., Prihasti Wuriyani, E., Yuhdi, A., & Agustina, R. (2022). Desain Pembelajaran Diferensiasi Bermuatan Problem Based Learning (Pbl) Mendukung Critical Thinking Skill Siswa Pada Era Kenormalan Baru Pascapandemi Covid-19. *Basastra*, 11(1). <https://doi.org/10.24114/Bss.V11i1.33852>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2). <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V6i2.1930>
- Hariawan, H. D. A., & Canggih, C. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Investasi Di Pasar Modal Syariah: Studi Kasus Di Kota Surabaya. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 9(4). <https://doi.org/10.20473/Vol9iss20224pp495-511>
- Hidayat, A., Yani, A., Rusidi, & Saadulloh. (2019). Membangun Website Sma PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan Php Dan Mysql. *Jtim: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 2(2).
- Hidayat, D. (2023). Perancangan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Dan Aksara Sasak Untuk Pelajar Sekolah Dasar. *Imatype: Journal Of Graphic Design Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.37312/Imatype.V2i2.7315>
- Hidayatulloh, M. W., & Afrianto, I. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Gerd Buddy Sebagai Media Mandiri Perbaikan Pola Hidup Penderita Gastroesophageal Reflux Disease (Gerd). *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.34010/Komputa.V8i1.3572>
- Husniyah, H., & Surjanti, J. (2021). Pengembangan Media Gamifikasi Think Card Pada Materi Keseimbangan Pasar Dan Struktur Pasar. *Economic Education Analysis Journal Terakreditasi Sinta 5*, 10(1).
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa

- Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Kurnia, D., Nandita, B., Kesumawati, N., Ariani, N. M., Masri, M., Kashardi, K., & Ristontowi, R. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Edukasi Pentingnya Belajar Matematika Dalam Kehidupan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (Jimakukerta)*, 2(3). <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i3.3920>
- Lavani, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Microsoft Minecraft Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smp Islam Assuraniyah Kota Bekasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2).
- Lismawati, L., Ramadhan, A. R., & Adilah, F. (2023). Pelatihan Evaluasi Siswa Dalam Pembelajaran Pai Dan Bahasa Arab Melalui Quiz Wordwall Di Sma Muhammadiyah 15 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(4). <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.1282>
- Lompoliu, E. M. (2020). Creb1t: Sebuah Aplikasi Gamifikasi Untuk Sistem Akuntansi Pencatatan Ganda Berbasis Android Creb1t: A Gamification Of Double Entry Accounting System Based On Android Application. *Cogito Smart Journal* |, 6(1).
- Lukman, A. M. (2019). Aplikasi Pembelajaran Dual Bahasa Korea Dan Jepang Berbasis Android. *Evolusi - Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(1). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v7i1.5012>
- Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3062–3071. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1229>
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>
- Nurul Azizah, E., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo). *Jurnal Mnemonic*, 6(1). <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5711>
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2486–2494. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2377>
- Octafiani, P., Tejawati, A., & Pohny, P. (2017). Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (Jurti)*, 1(2). <https://doi.org/10.30872/jurti.v1i2.907>
- Putri, F. A., & Harahap, N. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Platform Android (Studi Kasus: Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Coreit: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(1). <https://doi.org/10.24014/coreit.v3i1.4400>
- Ramadhani Putri, W., & Junaidi, J. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Reward And Punishment Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sman 3 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(4). <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i4.51>

- Rante Sampebua, M., Tanjung, R. H. R., & Sampebua, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Phone Kosakata Bahasa Inggris Untuk Siswa Sd Di Papua. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-Sakti)*, 7(2).
- Sambung, D., Sikhabuden, & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X Sman 1 Garum. *Jinotep*, 3(2).
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab Dan Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.15575/Join.V2i2.100>
- Setiawati, K. S., Parwata, I. G. L. A., & Suratmin, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 17. <https://doi.org/10.23887/Penjakora.V7i1.24444>
- Sherina, & Hasnawati, H. (2023). Pemanfaatan Text To Speech Pada Aplikasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Mobile. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(1). <https://doi.org/10.31850/Jsilog.V3i1.2093>
- Subekti, I., Andriani, S., Mujib, & Mardiyah. (2022). Model Pembelajaran Murder (Mood, Understanding, Recall, Digest, Expand, Review) Berbantuan Media Gamifikasi Dan Self Concept: Dampak Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.30656/Gauss.V5i1.4726>
- Sugiarti, N. (2022). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sd Insan Mulya Kota Baru Driyorejo Gresik Nurlinah Sugiarti Abstrak. *Bapala*, 9(9).
- Syani, M., & Hartanto, A. (2021). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Mobile (Studi Kasus Slbn-A Citeureup Cimahi). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1). <https://doi.org/10.47233/Jteksis.V3i1.202>
- Twiningsih, A. (2023). Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan ...*, November.
- Umami, J., Muriyatmoko, D., Ilham, M., & Pratama, C. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Arab Jilid 1 Lanjutan Menggunakan Metode Langsung. *Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya (Snia)*.
- Umar, N., & Wiguna, W. (2020). Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya Ii. *Eprosiding Sistem Informasi (Potensi)*, 1(1).
- Utami, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 394-401. <https://doi.org/10.55681/Sentri.V2i2.400>
- Utari Sufandi, U., Trihapningsari, D., & Mellysa, W. (2022). Peluang Penelitian Ui/Ux Pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic Literature Review Ui/Ux Research Opportunities In Mobile Application Development: Systematic Literature Review. *Peluang Penelitian Ui/Ux Pada Pengembangan Aplikasi*, 21(3).
- Wahid Maulana, M. R. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura. *Journal Of Information Engineering And Educational Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.26740/Jieet.V1n1.P32-39>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2). <https://doi.org/10.21831/Jpai.V17i2.28693>
- Widya, A. H., & Mustagfirin, M. (2020). Game Edukasi Aksara Jawa 3d Dengan Accelerometer. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2). <https://doi.org/10.36499/Jinrpl.V2i2.3579>