

# Penggunaan gamifikasi dalam layanan Perpustakaan UIN Malang untuk merangsang partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran

**Khairut Tamimi**

Program Studi Fisika, Universitas Islam negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: 210604110077@student.uin-malang.ac.id

**Kata Kunci:**

pendidikan tinggi; layanan perpustakaan; gamifikasi; mahasiswa; motivasi belajar

**Keywords:**

higher education; library services; gamification; student; learning motivation

## ABSTRAK

Pendidikan tinggi memegang peran sentral dalam pembangunan sosial, ekonomi, dan intelektual, memberikan akses pengetahuan, keterampilan, dan meningkatkan mobilitas sosial. Perpustakaan, khususnya Perpustakaan UIN Malang, memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran dan penelitian di tengah perubahan teknologi dan pola belajar mahasiswa. Namun, rendahnya minat baca dan kunjungan ke perpustakaan di Indonesia menjadi tantangan besar. Untuk mengatasi ini, penerapan gamifikasi dalam layanan perpustakaan muncul sebagai solusi potensial. Gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level,

kompetisi, dan hadiah ke dalam aktivitas non-permainan, bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa. Contoh implementasi yang sukses di berbagai universitas menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi mahasiswa. Perpustakaan UIN Malang, gamifikasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan keterlibatan mahasiswa dengan sumber daya perpustakaan, dan mengumpulkan data berharga untuk penyempurnaan layanan. Dengan demikian, gamifikasi dapat membantu menjadikan perpustakaan sebagai pusat pembelajaran yang relevan dan menarik, mendukung pencapaian akademis, dan memperkuat komunitas akademik.

## ABSTRACT

Higher education plays a central role in the social, economic, and intellectual development of a nation, providing access to knowledge, skills, and enhancing social mobility. Libraries, particularly the UIN Malang Library, play a crucial role in supporting learning and research amidst technological advancements and changing student learning patterns. However, the low reading interest and library visits in Indonesia present significant challenges. To address this, the implementation of gamification in library services emerges as a potential solution. Gamification, which integrates game elements such as points, levels, competitions, and rewards into non-game activities, aims to boost student motivation and participation. Successful implementations at various universities have shown significant increases in student participation. At the UIN Malang Library, gamification can create a more engaging and interactive learning environment, increase student engagement with library resources, and collect valuable data for service improvement. Thus, gamification can help make the library a relevant and attractive learning hub, supporting academic achievement and strengthening the academic community.



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## Pendahuluan

Pendidikan tinggi adalah salah satu pilar utama dalam pembangunan sosial, ekonomi, dan intelektual suatu negara. Manfaat dan pentingnya pendidikan tinggi tidak dapat dipandang mudah karena mencakup banyak aspek yang memiliki dampak yang luas. Pendidikan tinggi memberikan akses ke pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang mendalam dalam berbagai bidang ilmu. Ini membantu individu mengembangkan fondasi pengetahuan yang kuat, yang merupakan dasar untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat yang semakin kompleks. Selain itu, pendidikan tinggi juga berperan penting dalam meningkatkan mobilitas sosial, dengan menciptakan kesempatan bagi individu dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan pendidikan tinggi, pendidikan tinggi juga membuka pintu menuju peningkatan status sosial dan ekonomi. Hal ini mengurangi ketidaksetaraan dalam masyarakat dan memungkinkan individu untuk mencapai potensi penuh mereka. Pendidikan tinggi juga memainkan peran kunci dalam inovasi dan kemajuan teknologi.

Melalui penelitian dan pengembangan, perguruan tinggi menghasilkan pengetahuan baru yang mendukung perkembangan ekonomi dan solusi untuk tantangan global seperti perubahan iklim dan kesehatan masyarakat. Selain manfaat ekonomi dan sosial, pendidikan tinggi juga penting untuk pembentukan karakter individu, ini membantu mengembangkan kemampuan kritis berpikir, pemecahan masalah, dan etika kerja. Pendidikan tinggi juga mendorong rasa tanggung jawab sosial, mengajarkan nilai-nilai seperti toleransi, kerjasama, dan rasa hormat terhadap keragaman. Pendidikan tinggi juga memiliki peranan yang sangat signifikan dalam membantu individu memperoleh pekerjaan yang sesuai. Pendidikan seseorang mencerminkan usaha untuk memberdayakan mereka agar memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk bersaing dalam dunia kerja (Rorlen, et al., 2021). Secara keseluruhan, pendidikan tinggi bukan hanya investasi dalam masa depan individu, tetapi juga dalam kemajuan masyarakat dan bangsa secara keseluruhan. Penting untuk terus mendukung pendidikan tinggi agar tetap relevan, inklusif, dan berkualitas tinggi sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh semua orang dan membawa perubahan positif yang berkelanjutan dalam masyarakat.

Pendidikan tinggi saat ini menghadapi tantangan yang semakin rumit, terutama dalam konteks perkembangan teknologi yang cepat dan perubahan dalam cara mahasiswa belajar. Di tengah perubahan yang terus menerus ini, perpustakaan memegang peran yang sangat penting dalam mendukung mahasiswa dalam proses pembelajaran. Perpustakaan bukan hanya merupakan tempat penyimpanan buku dan jurnal, tetapi juga menjadi pusat informasi yang menyediakan beragam sumber daya. Perpustakaan memiliki peran aktif dalam memberikan akses, memfasilitasi, dan memberikan dorongan kepada mahasiswa yang ingin menjelajahi, memanfaatkan, dan memperluas pengetahuan serta pengalaman mereka. Selain itu, perpustakaan turut andil dalam menyediakan pembaruan informasi, kemajuan dalam berbagai bidang, dan perkembangan kebudayaan masyarakat (Endarti, 2022).

Perpustakaan UIN Malang memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran dan penelitian. Perubahan teknologi, kemunculan sumber daya digital,

serta perubahan pola belajar mahasiswa telah memberikan alternatif baru dalam pencarian informasi dan pembelajaran. Meskipun mudahnya akses informasi yang didapat, minat baca mahasiswa Indonesia masih tergolong rendah.

Hasil studi yang dilaksanakan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 menyajikan data bahwa Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara dalam hal kemampuan membaca, kemampuan matematika, dan kinerja sains tersebut (Upavata, et al., 2021). Fakta ini mengindikasikan bahwa minat membaca serta kemampuan membaca siswa Indonesia masih berada pada tingkat yang sangat rendah, dan memerlukan peningkatan lebih lanjut. Selain tercermin dalam kemampuan membaca yang kurang, minat membaca juga dapat diukur melalui jumlah kunjungan mahasiswa ke perpustakaan. Kurangnya minat dalam mengunjungi perpustakaan adalah salah satu faktor yang dapat berkontribusi terhadap rendahnya minat seseorang untuk membaca dan memanfaatkan fasilitas perpustakaan (Fitriyani & Pramusinto, 2018). Hal ini menciptakan masalah penting dalam upaya pendidikan tinggi untuk memastikan bahwa mahasiswa tetap terlibat dengan sumber daya perpustakaan yang berharga. Dalam era digital ini, perpustakaan harus menghadapi tugas menarik perhatian kembali mahasiswa, membangkitkan minat mereka untuk mengunjungi perpustakaan, dan memastikan bahwa peran perpustakaan sebagai mitra utama dalam proses pembelajaran tidak hilang dalam arus perubahan yang cepat ini.

Dunia pendidikan tinggi hari ini adalah medan pertempuran informasi, dan perpustakaan adalah prajurit terdepan yang mendukung mahasiswa dalam menavigasi hutan rimbun pengetahuan. Namun, pertanyaan kritis adalah bagaimana perpustakaan dapat memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya melewati perpustakaan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran? Jawabannya terletak pada konsep menarik dan mengasyikkan yang diterapkan dalam perpustakaan. Terdapat solusi ampuh yang mampu berperan sebagai pilar dalam merangsang partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran di perpustakaan, yaitu penggunaan gamifikasi dalam layanan perpustakaan. Penggunaan metode gamifikasi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi pengguna dan menyediakan pengalaman pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Inilah sebabnya mengapa penerapan gamifikasi menjadi relevan dalam berbagai konteks, termasuk dalam dunia pendidikan, di mana metodenya telah terbukti efektif dalam mengubah materi yang cenderung membosankan menjadi sesuatu yang lebih menarik, mirip dengan pengalaman bermain game (Mohamad, et al., 2018).

## Pembahasan

Pendekatan yang menerapkan elemen-elemen game dalam situasi yang *non-game context*, dikenal dengan istilah gamifikasi (Mutholib, et al., 2023). Gamifikasi mencakup produk, pemikiran, proses, pengalaman, desain, dan sistem yang secara bersamaan menggabungkan elemen-elemen game untuk menyelesaikan masalah yang tidak terkait dengan game (Landsell & Hägglund, 2016). Beberapa tahun terakhir ini, gamifikasi telah memberikan sumbangan signifikan dan menjadi fenomena yang mengemuka dalam dunia bisnis dan pemasaran. Selain itu, fenomena ini semakin menarik perhatian dari

berbagai kalangan, termasuk akademisi, pendidik, dan praktisi dari berbagai bidang (Seaborn & Fels, 2014).

Gamifikasi dalam konteks pendidikan bisa didefinisikan sebagai proses mengubah kegiatan yang ada atau mengintegrasikan pembelajaran ke dalam format yang menyerupai permainan (Chandross & DeCourcy, 2018). Sejalan dengan hal itu, Ide utama di balik gamifikasi adalah mengambil aspek-aspek menyenangkan dari permainan dan menyuntikkannya ke dalam situasi yang biasanya tidak terkait dengan permainan. Tujuannya adalah untuk membakar semangat, menggugah motivasi, dan memicu partisipasi aktif (Qotrunnada & Sari, 2022). Penerapan elemen-elemen seperti poin, level, kompetisi, penghargaan, dan tantangan ke dalam kegiatan yang sebenarnya tidak ada hubungannya dengan permainan, gamifikasi bertujuan untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan membangkitkan semangat untuk mencapai target-target tertentu dalam berbagai bidang, ini adalah tentang membuat aktivitas yang biasa menjadi lebih menarik dan membantu kita mencapai potensi terbaik kita (Nugroho, et al., 2023).

Gamifikasi berasal dari prinsip-prinsip teori psikologi yang disebut sebagai *self-determination theory*, di mana dua bentuk motivasi dapat dikenali. Secara khusus, *extrinsic motivation* didasarkan pada faktor-faktor seperti imbalan finansial, prestasi, kegagalan, dan keberhasilan. Sementara itu, *intrinsic motivation* terkait dengan rasa autonomi diri, mempertahankan keyakinan dan prinsip, serta ketertarikan dalam subjek itu sendiri. Teori ini memperkenalkan kebutuhan psikologis pada diri manusia, ketika terpenuhi dapat menghasilkan perasaan kebahagiaan dan motivasi dalam individu (Groh, 2012). Konteks gamifikasi berkaitan dengan pemahaman akan perbedaan antara motivasi ekstrinsik dan intrinsik menjadi penting. Tujuan utama adalah memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk membangkitkan minat dan keterlibatan, yang pada gilirannya dapat membantu menggeser individu dari motivasi ekstrinsik ke motivasi intrinsik. Oleh karena itu, gamifikasi berupaya membuat aktivitas yang mungkin awalnya dilakukan karena hadiah eksternal menjadi lebih menarik sehingga individu dengan sukarela dan bermotivasi sendiri melakukan aktivitas tersebut. Hal ini adalah pendekatan yang memaksimalkan kepuasan dan motivasi individu dalam berbagai konteks (Octaberlina, 2023).

Sebagai sebuah lembaga, perpustakaan perguruan tinggi memiliki aspirasi untuk terus berkembang dan meningkatkan pelayanannya, khususnya dalam memenuhi tuntutan komunitas akademik yang menjadi fokusnya. Fokus utama dari operasional perpustakaan perguruan tinggi, terutama perpustakaan UIN Malang adalah memastikan bahwa kebutuhan literatur dan referensi dari komunitas akademik ini dapat terpenuhi dengan baik. Jika kebutuhan itu sudah terpenuhi, tantangan selanjutnya yang dihadapi oleh perpustakaan adalah bagaimana meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pemanfaatan sumber daya perpustakaan. Dalam upaya ini perpustakaan dapat menerapkan elemen-elemen gamifikasi. Hal ini mencakup menciptakan sistem poin atau skor, di mana mahasiswa mendapatkan poin setiap kali mereka menggunakan sumber daya perpustakaan atau berpartisipasi dalam acara-acara perpustakaan. Skor ini bisa digunakan untuk mendapatkan hadiah atau penghargaan tertentu. Perpustakaan juga bisa merancang tingkatan atau level, yang memungkinkan mahasiswa naik tingkat

seiring dengan partisipasi mereka. Setiap tingkatan dapat memiliki manfaat khusus, seperti akses ke sumber daya eksklusif atau penghargaan tertentu.

Selain itu, perpustakaan bisa menggunakan sistem penghargaan otomatis yang memberikan penghargaan atau poin setiap kali mahasiswa meminjam buku, mengakses sumber daya online, atau menghadiri pelatihan perpustakaan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan tanpa perlu intervensi manual. Kegiatan sosial, seperti klub buku atau diskusi penulis, juga dapat diadakan di perpustakaan untuk melibatkan mahasiswa secara lebih aktif. Penting untuk merancang program gamifikasi dengan mempertimbangkan tujuan dan preferensi mahasiswa serta terus mengukur dampaknya untuk memastikan efektivitasnya dalam merangsang partisipasi dan keterlibatan mahasiswa. Dengan demikian, perpustakaan dapat menjadi lebih menarik dan relevan dalam konteks pembelajaran mahasiswa. Tidak kalah penting, memberikan umpan balik dan pengakuan kepada mahasiswa yang aktif berpartisipasi dalam program gamifikasi adalah kunci. Ini bisa berupa penghargaan publik, sertifikat penghargaan, atau pengakuan khusus lainnya. Pengakuan ini memberikan motivasi tambahan kepada mahasiswa untuk terus berpartisipasi dan berkontribusi pada komunitas perpustakaan.

Ada beberapa bukti konkret yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa di dalam perpustakaan. Contoh yang dapat diambil adalah program "Summer Reading Bingo Challenge" yang diterapkan di beberapa perguruan tinggi, seperti University of Colorado Boulder. Program ini mahasiswa diundang untuk berpartisipasi dalam tantangan membaca buku selama musim panas dan mereka mendapatkan poin atau stempel bingo virtual untuk setiap buku yang selesai mereka baca. Hasilnya adalah peningkatan yang signifikan dalam partisipasi mahasiswa dalam kegiatan perpustakaan. Perpustakaan Universitas Toronto mengadakan kompetisi "Great Gatsby Game" yang memadukan elemen gamifikasi dengan literasi informasi. Mahasiswa diberikan poin untuk mengikuti workshop, menghadiri sesi konseling, dan mengeksplorasi koleksi perpustakaan. Hasilnya, mereka melihat peningkatan signifikan dalam partisipasi mahasiswa dan penggunaan sumber daya perpustakaan. Singapore Management University (SMU) Library mengadopsi sistem poin dan peringkat untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa. Mahasiswa mendapatkan poin untuk setiap kunjungan ke perpustakaan, peminjaman buku, dan partisipasi dalam acara perpustakaan. Mereka dapat menukar poin ini dengan hadiah seperti merchandise perpustakaan atau beasiswa kecil. Hasilnya, penggunaan perpustakaan meningkat sebesar 40% dalam satu tahun setelah implementasi program ini.

Secara keseluruhan, penerapan elemen gamifikasi dalam perpustakaan membantu menciptakan lingkungan yang lebih menarik dan interaktif bagi mahasiswa. Hal ini bukan hanya tentang meningkatkan partisipasi mereka, tetapi juga membangun ikatan yang lebih kuat antara mahasiswa dan perpustakaan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam memanfaatkan sumber daya perpustakaan dan mendukung pencapaian akademis mereka. Dengan memadukan poin, tantangan, kompetisi, teknologi, dan pengakuan, perpustakaan dapat menjadikan gamifikasi sebagai alat yang kuat untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dan memperkaya pengalaman mereka di perpustakaan (Octaberlina & Rofiki, 2021). Selain manfaat yang

telah disebutkan, penerapan gamifikasi dalam perpustakaan juga dapat membantu mengubah persepsi mahasiswa terhadap perpustakaan sebagai tempat yang kuno dan membosankan menjadi tempat yang menarik dan interaktif. Ini dapat berdampak positif pada budaya membaca dan pemahaman literasi di kampus, karena mahasiswa cenderung lebih terlibat dengan koleksi perpustakaan dan mengembangkan minat dalam mengeksplorasi berbagai jenis sumber informasi.

Elemen gamifikasi juga memungkinkan perpustakaan untuk mengumpulkan data yang berharga tentang perilaku pengguna. Data ini dapat digunakan untuk memahami lebih baik preferensi dan kebutuhan mahasiswa, sehingga perpustakaan dapat menyediakan layanan yang lebih disesuaikan dan relevan. Misalnya, dengan melihat pola peminjaman buku atau partisipasi dalam tantangan, perpustakaan dapat merancang koleksi yang lebih sesuai dengan minat mahasiswa atau mengatur acara dan program yang lebih menarik. Selain itu, elemen kompetisi dalam gamifikasi dapat mendorong kolaborasi di antara mahasiswa. Mereka dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu atau bersaing dengan teman-teman mereka untuk mencapai peringkat teratas. Ini membangun komunitas yang kuat di sekitar perpustakaan dan meningkatkan interaksi sosial di antara mahasiswa, yang dapat berdampak positif pada kepuasan mereka terhadap pengalaman perguruan tinggi secara keseluruhan.

## Kesimpulan dan Saran

Pendidikan tinggi memiliki peran yang tak tergantikan dalam perkembangan sosial, ekonomi, dan intelektual suatu negara. Manfaat pendidikan tinggi melibatkan aspek yang luas, mulai dari memberikan akses ke pengetahuan dan keterampilan hingga meningkatkan mobilitas sosial, mendorong inovasi, dan membentuk karakter individu. Namun, dalam era yang terus berubah dengan perkembangan teknologi dan pola belajar yang berubah, perpustakaan sebagai pendukung utama proses pembelajaran mahasiswa memiliki peran penting dalam memastikan pendidikan tinggi tetap relevan dan bermanfaat. Perpustakaan UIN Malang, sebagai bagian dari lingkungan pendidikan tinggi, berhadapan dengan tantangan untuk meningkatkan minat dan partisipasi mahasiswa dalam memanfaatkan sumber daya perpustakaan. Salah satu solusi yang efektif adalah penerapan gamifikasi dalam layanan perpustakaan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, tingkat, kompetisi, hadiah, dan tantangan ke dalam aktivitas perpustakaan, gamifikasi bertujuan untuk membuat lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi.

Penerapan gamifikasi dalam perpustakaan memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa, memperkuat keterlibatan mereka dengan sumber daya perpustakaan, dan merangsang minat dalam literasi. Ini juga memberikan kesempatan bagi perpustakaan untuk mengumpulkan data berharga tentang perilaku pengguna, yang dapat digunakan untuk menyempurnakan layanan dan koleksi perpustakaan. Dalam konteks pendidikan tinggi yang semakin dinamis, perpustakaan yang menerapkan gamifikasi dapat menjadi mitra yang kuat dalam mendukung mahasiswa dalam perjalanan pembelajaran mereka. Dengan demikian, penerapan gamifikasi di perpustakaan UIN Malang dapat membawa manfaat yang signifikan dalam

meningkatkan kualitas layanan perpustakaan, memperkuat komunitas akademik, dan meningkatkan pengalaman mahasiswa di perguruan tinggi.

Secara keseluruhan, penggunaan gamifikasi dalam perpustakaan merupakan langkah positif untuk menjadikan perpustakaan sebagai pusat pembelajaran yang menarik dan relevan dalam era pendidikan tinggi yang terus berkembang. Dengan upaya yang tepat, gamifikasi dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan ini, menjembatani kesenjangan antara mahasiswa dan perpustakaan, dan memperkuat kontribusi perpustakaan dalam mendukung pendidikan tinggi yang berkualitas.

## Daftar Pustaka

- Aji, W. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar dan keterampilan proses siswa melalui model pembelajaran Problem Based Learning di kelas IV SDN Tingkir Tengah 02. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 47-52.
- Arsyad, A. (2013). Media pembelajaran. PT. Rajagrafindo Persada.
- Asrul, A. (2020). Pembelajaran inovatif pada pendidikan dasar. *Jurnal Bunaya*, 137-150.
- Chandross, D., & DeCourcy, E. (2018). Serious games in online learning. *International Journal on Innovations in Online Education*, 2-27.
- Endarti, S. (2022). Perpustakaan sebagai tempat rekreasi informasi. *Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan*, 23 - 28.
- Fitriyani, E., & Pramusinto, H. (2018). Pengaruh fasilitas perpustakaan, kualitas pelayanan, dan kinerja pustakawan terhadap minat berkunjung masyarakat. *Economic Education Analysis Journal*, 73-84.
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the art definition and utilization. *Institute of Media Informatics*, 39-46.
- Hasbullah. (2014). Media pembelajaran matematika. *Savitra Collage*.
- Hendriana, D. (2019). Pembelajaran inovatif matematika. PT. Refika Aditama.
- Landsell, J., & Hägglund, E. (2016). Towards a gamification framework: Limitations and opportunities when gamifying business processes. *Institutionen für Informatik*, 2-57.
- Mohamad, S. N., Sazali, N. S., & Salleh, M. A. (2018). Gamification approach in education to increase learning engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 22-32. doi:<https://dx.doi.org/10.20469/ijhss.4.10003-1>
- Mutholib, A., Munjiah, M., & Anggara, A. S. (2023). The use of gamification in teaching writing skills to junior high students. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 72-87. <http://repository.uin-malang.ac.id/17292/>
- Nugroho, F., Basid, P. M., Bahtiar, F. S., & Buditjahjanto, I. A. (2023). Dynamic difficulty adjustment of serious-game based on synthetic fog using activity theory model. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 564-573. <http://repository.uin-malang.ac.id/15161/>
- Octaberlina, L. R. (2023). EFL learning gamification: Exploring high school learners' vocabulary acquisition through experimentation. *Salience Journal*, Vol. 3(1). <http://repository.uin-malang.ac.id/14991/>

- Octaberlina, L. R., & Rofiki, I. (2021). Using online game for Indonesian EFL learners to enrich vocabulary. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 168-183. <http://repository.uin-malang.ac.id/7866/>
- Qotrunnada, N., & Sari, U. A. (2022). Implementation game based learning model in building student social competence. *Proceeding International Conference on Islamic Education*, pp. 1-10. <http://repository.uin-malang.ac.id/14385/>
- Ramadanti, E. C. (2020). Integrasi nilai-nilai Islam dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1053-1062.
- Rorlen, R., Tjokrosaputro, M., Henny, H., & Jonnardi, J. (2021). Motivasi untuk meningkatkan minat kuliah bagi siswa SMA Binaan Asak Sathora di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 380-388.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2014). Gamification in theory and action: A survey. *Int. J. Human-Computer Studies*, 14-31. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Septy, L. (2015). Pengembangan media komik pada materi peluang kelas VIII. *Jurnal Dedaktik Matematika*, 2 (2), 16-26.
- Suandito, B. (2017). Bukti informal dalam pembelajaran matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 13.
- Sulfemi, W. B. (2019). Manajemen pendidikan berbasis multi budaya. *STKIP Muhammadiyah*.
- Upavata , C., Subrianty, D., & Awaliah, K. D. (2021). Digitalisasi sistem pendidikan dengan menerapkan pembelajaran hibrida melalui rekonstruksi hukum menggunakan metode Cognate Bills. *Jurnal Yustika Media Hukum dan Keadilan*, 4-16.
- Zaenal, A. (2017). Variasi pembelajaran matematika di sekolah rumah bagi para Homeschooler. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(2), 157-161.