

Implementasi Gamifikasi pada Mata Kuliah Inovasi Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan *Engagement* dan Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD

Mahmud Yunus¹, Apit Dulyapit²

^{1,2}Universitas Negeri Jakarta

Corresponding Author: Mahmud Yunus, Email : mahmud.yunus@unj.ac.id

Published: August, 2025

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis implementasi gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS serta mengukur dampaknya terhadap *engagement* dan motivasi belajar mahasiswa PGSD. Pendekatan penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah quasi-experimental dengan memberikan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa PGSD semester 5 Universitas Negeri Jakarta yang mengambil mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS berjumlah 150 mahasiswa. Sampel penelitian ini yaitu 60 mahasiswa terbagi dalam kelompok eksperimen berjumlah 30 mahasiswa (1 kelas) dan kelompok kontrol berjumlah 30 mahasiswa (1 kelas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi melalui *Quizizz* dan *Kahoot* pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS secara signifikan meningkatkan *engagement* dan motivasi belajar mahasiswa PGSD Semester 5 Universitas Negeri Jakarta. Mahasiswa di kelas eksperimen dengan menggunakan gamifikasi *engagement* dan motivasinya lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Gamifikasi berbasis *Quizizz* dan *Kahoot* dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran IPS pada program studi pendidikan dasar, untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan memotivasi mahasiswa secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Gamifikasi; Pembelajaran IPS; *Engagement*; Motivasi Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the implementation of gamification in the Social Studies Learning Innovation course and to measure its impact on the engagement and learning motivation of Elementary School Teacher Education (PGSD) students. This study used a qualitative and quantitative approach, using a quasi-experimental design, with pretests and posttests administered to the experimental and control classes. The study population consisted of all 150 fifth-semester Elementary School Teacher Education (PGSD) students at Jakarta State University taking the Social Studies Learning Innovation course. The sample size was 60 students, divided into an experimental group of 30 students (1 class) and a control group of 30 students (1 class). The results showed that the implementation of gamification through Quizizz and Kahoot in the Social Studies Learning Innovation course significantly increased the engagement and learning motivation of fifth-semester Elementary School Teacher Education (PGSD) students at Jakarta State University. Students in the experimental class using gamification had higher engagement and motivation than those in the control class. Quizizz and Kahoot-based gamification can be recommended as an innovative strategy in social studies learning in elementary education study programs, to build active, collaborative, and sustainably motivating learning experiences for students.

Keywords: Gamification; Social Studies Learning; Engagement; Motivation to Learn

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang begitu cepat, termasuk dalam dunia pendidikan. Gamifikasi salah satu inovasi pembelajaran di dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di Perguruan Tinggi

(Herlina et al., 2025). Gamifikasi dinilai efektif dalam membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif (Nurita et al., 2024). Implementasi pembelajaran inovasi menggunakan gamifikasi berpotensi mengatasi tantangan klasik seperti rendahnya motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran (Ariowibowo et al., 2024).

Engagement dan motivasi belajar merupakan dua faktor krusial yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Suneki et al., 2024). *Engagement* mencakup keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku mahasiswa dalam pembelajaran, sedangkan motivasi menjadi pendorong utama mahasiswa untuk berpartisipasi aktif (Maulidya et al., 2024). Rendahnya keterlibatan mahasiswa dapat berdampak pada minimnya kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis yang sejatinya menjadi kompetensi inti calon guru sekolah dasar (Dinda Putri et al., 2025).

Mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS bagi mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memberikan bekal penting bagi mahasiswa untuk memahami berbagai inovasi pembelajaran yang menarik dan adaptif terhadap perkembangan pedagogik (Celina et al., 2024). Namun, pembelajaran konvensional yang dianggap monoton seringkali menyebabkan rendahnya *engagement* dan motivasi belajar mahasiswa (Alisah et al., 2024). Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep inovasi pembelajaran, yang seharusnya dikuasai untuk diterapkan di sekolah dasar (Karlika et al., 2024). Maka diperlukan inovasi pembelajaran IPS yang menarik dan mendorong partisipasi aktif, salah satunya melalui implementasi gamifikasi (Rahman et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar di berbagai jenjang pendidikan (Putri et al., 2024). Namun, studi khusus mengenai penerapannya dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS di program studi PGSD masih terbatas (Yulianti et al., 2025). Padahal, karakteristik mahasiswa PGSD yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran kreatif dan berbasis permainan membuka peluang besar bagi pemanfaatan gamifikasi (Ramadani et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penerapan inovasi gamifikasi dalam mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS serta mengukur dampaknya terhadap *engagement* dan motivasi belajar mahasiswa PGSD. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan inovasi pembelajaran inovatif, sekaligus menjadi rekomendasi praktis bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas perkuliahan.

METODE

Pendekatan penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian quasi-experimental dengan memberikan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilakukan dalam waktu satu semester pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS di Program Studi PGSD, Universitas Negeri Jakarta, khususnya untuk mahasiswa semester 5 tahun akademik 2023/2024.

Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa PGSD semester 5 Universitas Negeri Jakarta yang mengambil mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS berjumlah 150 mahasiswa. Sampel penelitian ini yaitu 60 mahasiswa terbagi dalam kelompok eksperimen berjumlah 30 mahasiswa (1 kelas) dan kelompok kontrol berjumlah 30 mahasiswa (1 kelas). Teknik sampling penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Variabel Independen penelitian ini Implementasi gamifikasi, variabel Dependen yaitu *Engagement* belajar dan Motivasi belajar, Variabel Kontrol menggunakan Metode pembelajaran Ekspositori. Prosedur Implementasi Gamifikasi menggunakan Platform kombinasi Google Classroom, Quizizz, dan Kahoot.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif & Uji Beda

Motivasi (IMI, 1–7)

Kelompok	Pretest M±SD	Posttest M±SD	ΔMean	t (paired)	p	Hedges' g
Eksperimen (n=30)	4,82±0,60	5,64±0,58	+0,82	7,11	<.001	0,93
Kontrol (n=30)	4,79±0,58	5,03±0,63	+0,24	2,06	.047	0,27
Antarkelompok (posttest)				t(58)=4,22	<.001	0,99

Engagement (SCEQ, 1–5)

Dimensi	Kelompok	Pre M±SD	Post M±SD	ΔMe an	t (paired)	p	Hedges' 'g
Perilaku	Eksperimen	3,41±0,48	4,19±0,46	+0,78	7,52	<.001	1,00
Perilaku	Kontrol	3,39±0,47	3,64±0,45	+0,25	2,39	.021	0,31
Kognitif	Eksperimen	3,45±0,44	4,07±0,43	+0,62	6,39	<.001	0,85
Kognitif	Kontrol	3,44±0,46	3,66±0,45	+0,22	2,02	.048	0,26
Afeksi	Eksperimen	3,47±0,45	4,05±0,42	+0,58	5,93	<.001	0,78
Afeksi	Kontrol	3,46±0,44	3,67±0,43	+0,21	1,98	.053	0,25
(posttest, total <i>engagement</i>)					t(58)=3,88	<.001	0,91

ANCOVA (mengontrol skor pra)

DV	F(1,57)	p	Partial η ²	Interpretasi
Motivasi (IMI)	16,21	<.001	.22	Intervensi meningkatkan motivasi secara bermakna
<i>Engagement</i> total	14,07	<.001	.20	Intervensi meningkatkan <i>engagement</i> secara bermakna

2. Indikator Perilaku & Log Aktivitas

Kehadiran: Eksperimen 93% vs Kontrol 86% ($\Delta = +7$ pp). Ketepatan waktu tugas: 88% vs 74% ($\Delta = +14$ pp). Partisipasi kuis (butir dijawab): 94% vs 80%. Durasi akses LMS: 66 vs 54 menit/minggu (+12 menit; +22%).

3. Analisis Mediasi (kerangka SDT)

Model jalur sederhana menunjukkan Gamifikasi $\rightarrow$ (Kompetensi & Otonomi) $\rightarrow$ *Engagement* dengan efek tidak langsung total $b = .18$, 95% CI [.07, .31]. Koefisien standar: kompetensi ($\beta = .28$, $p < .01$) > otonomi ($\beta = .17$, $p = .03$), keterhubungan kecil ($\beta = .11$, $p = .08$).

4. Temuan Kualitatif (FGD, $n = 12$)

Tema penguat: (1) Umpan balik instan memperjelas sasaran ("tahu salahnya apa dan apa yang harus diperbaiki"); (2) Persaingan sehat meningkatkan latihan ulang; (3) Misi tim membantu memaknai isu IPS (kewargaan, keberagaman, ekonomi lokal, SDGs) melalui diskusi. Tantangan: (1) Kelelahan kompetisi jika *leaderboard* terlalu ditekankan; (2) Distraksi gawai; (3) Kesenjangan perangkat/kuota. Usulan mahasiswa: *seasonal reset*, penekanan rencana berbasis mastery (bukan kecepatan), rotasi mode kooperatif–kompetitif, dan *boss battle* berbasis studi kasus integratif.

Pembahasan

Efektivitas umum gamifikasi di pendidikan tinggi berdasarkan tinjauan dan meta-analisis melaporkan efek kecil–sedang pada *engagement* dengan variasi antar-konteks. Besaran efek di studi ini ($g \approx 0,8$ – $1,0$ untuk dimensi kunci) berada pada kisaran menengah–besar, sejalan dengan temuan positif saat desain menyelaraskan mekanik game dengan tujuan belajar (Setiawan & Yunus, 2020). Studi kuasi-eksperimen yang mengimplementasikan Kahoot dan Quizizz dalam evaluasi formatif secara konsisten menunjukkan peningkatan signifikan pada partisipasi, kesenangan belajar, dan akurasi respons mahasiswa (Wang & Tahir, 2020). Hasil ini sejalan dengan temuan paralel pada penelitian pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS), di mana integrasi gamifikasi berdampak positif terhadap partisipasi kuis, ketepatan waktu pengumpulan tugas, dan durasi keterlibatan di LMS (Bicen & Kocakoyun, 2018). Mahasiswa memiliki keyakinan lebih tinggi untuk mengintegrasikan media seperti Kahoot dan Quizizz ke dalam pembelajaran sekolah dasar (Muhd Al-Aarifin et al., 2019). Integrasi Kahoot dan Quizizz dalam evaluasi formatif tidak hanya berfungsi sebagai alat asesmen, tetapi juga sebagai katalisator *engagement*, motivasi, dan kesiapterapan profesional calon guru.

Dinamika kebaruan pada penelitian lain mengingatkan potensi penurunan motivasi seiring waktu; strategi anti novelty yang diusulkan mahasiswa (rotasi mekanik, *seasonal reset*) mendukung keberlanjutan efek. Kesesuaian domain IPS pada topik kewargaan, multikulturalisme, dan ekonomi lokal mudah dipetakan menjadi *quest* autentik berbasis masalah sehingga gamifikasi menjadi wahana *progression system* yang memfasilitasi argumentasi berbasis bukti. Mediasi menunjukkan kompetensi sebagai penggerak

utama *engagement*; artinya kualitas umpan balik, transparansi rubrik, dan *progress bar* lebih kritical daripada sekadar pemberian poin. sistem gamifikasi, *quest* tersebut dapat berperan sebagai progression system yang tidak hanya mengukur pencapaian, tetapi juga mengarahkan proses berpikir kritis dan kolaboratif mahasiswa (Dicheva et al., 2018). Elemen gamifikasi seperti kualitas umpan balik, transparansi rubrik penilaian, dan progress bar memiliki dampak yang lebih signifikan terhadap keterlibatan mahasiswa dibanding sekadar pemberian poin (Koivisto & Hamari, 2019).

Intervensi gamifikasi platform Quizizz & Kahoot yang dirancang dengan mekanik poin, lencana berbasis *mastery*, umpan balik instan, dan komponen kooperatif/kompetitif secara konsisten meningkatkan dimensi *motivation* (*interest/enjoyment* dan *perceived competence*) serta *engagement* (perilaku, kognitif, afeksi) pada mahasiswa PGSD. Efek terbesar muncul pada *engagement* perilaku partisipasi, kehadiran, ketepatan tugas sementara peningkatan motivasi bersifat sedang hingga kuat hasil yang konsisten dengan banyak studi gamifikasi di konteks pendidikan tinggi. Intervensi gamifikasi melalui Quizizz dan Kahoot yang mengintegrasikan mekanik poin, lencana berbasis mastery, umpan balik instan, serta komponen kooperatif/kompetitif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan *engagement* mahasiswa secara konsisten. Penelitian ini menunjukkan bahwa *engagement* perilaku yang mencakup partisipasi, kehadiran, dan ketepatan pengumpulan tugas mengalami peningkatan terbesar (Hanus & Fox, 2018).

Mekanik gamifikasi yang memberi pilihan tugas/quest (otonomi), umpan balik real-time dan indikator progres (kompetensi), serta misi tim/leaderboard kooperatif (keterhubungan) mendorong motivasi intrinsik sehingga mahasiswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar lebih dalam. SDT juga membantu menjelaskan mengapa aspek *perceived competence* sering menjadi mediator terkuat antara gamifikasi dan *engagement*. Studi gamifikasi di konteks pembelajaran IPS pada perguruan tinggi di Indonesia menunjukkan bahwa pemberian kebebasan memilih jenis tugas dapat meningkatkan rasa kepemilikan (*ownership*) terhadap proses belajar, sehingga mahasiswa terdorong untuk menyelesaikan tantangan yang lebih kompleks. Umpan balik real-time dan indikator progres terbukti memperkuat *perceived competence*, yang dalam banyak penelitian nasional berperan sebagai mediator terkuat antara gamifikasi dan *engagement*. *Perceived competence* memiliki kontribusi signifikan dalam membentuk keterlibatan perilaku dan kognitif mahasiswa ketika pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan (Mochamad et al., 2024).

Tinjauan dan meta-analisis gamifikasi menunjukkan efek positif pada motivasi dan *engagement*, namun heterogenitas efek tinggi efektivitas sangat tergantung desain elemen gamifikasi dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Studi yang menyelaraskan mekanik dengan tujuan akademik melaporkan efek lebih besar. Ini menguatkan temuan studi kita bahwa desain berbasis kompetensi menghasilkan peningkatan bermakna. Literatur review & studi empiris konsisten menemukan bahwa Kahoot meningkatkan dinamika kelas, keterlibatan emosional, dan kadang-kadang kinerja akademik—tetapi manfaatnya bergantung pada cara guru mengintegrasikannya frekuensi, refleksi pasca-kuis, dan kombinasi

dengan tugas autentik. Hal ini mendukung praktik di studi Kahoot efektif jika dipakai sebagai *book + feedback*, bukan sekadar permainan cepat.

Penelitian tentang Quizizz menunjukkan platform ini efektif untuk mendorong *engagement* terhadap feedback dan memperbaiki pengalaman belajar formatif—khususnya ketika aktivitas dirancang untuk memicu refleksi dan latihan berulang (*spaced practice*). Untuk mata kuliah IPS, Quizizz memfasilitasi latihan literasi data sosial dan soal-sketsa kasus yang menuntut penalaran. beberapa studi bahkan menemukan bahwa performa pada tugas Kahoot dapat memprediksi hasil akhir jika aktivitas tersebut dirancang sebagai latihan formatif yang representatif—artinya gamified quizzes yang baik bukan sekadar hiburan tetapi sumber data formatif untuk *mid-course tuning*. Ini sesuai rekomendasi desain untuk memanfaatkan log kuis sebagai umpan balik instruksional.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi melalui *Quizizz* dan *Kahoot* pada mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS secara signifikan meningkatkan *engagement* dan motivasi belajar mahasiswa PGSD Semester 5 Universitas Negeri Jakarta. Mahasiswa di kelas eksperimen dengan menggunakan gamifikasi *engagement* dan motivasinya lebih tinggi daripada di kelas kontrol.

Peningkatan tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik gamifikasi yang menggabungkan elemen kompetisi, umpan balik instan, dan interaktivitas, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Temuan ini selaras dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa gamifikasi mampu memperkuat motivasi dan keterlibatan belajar melalui mekanisme *game-based learning*.

Dengan demikian, gamifikasi berbasis *Quizizz* dan *Kahoot* dapat direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran IPS di perguruan tinggi, khususnya pada program studi pendidikan dasar, untuk membangun pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan memotivasi mahasiswa secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan penelitian dan dukungan kepada peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Alisah, Putri, M. T., Salim, S. N., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.

<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>

- Ariowibowo, K., Farhan, M., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS: Penggunaan Aplikasi dan Platform Digital untuk Meningkatkan Interaksi Siswa. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Celina, A., Ramadhina, D. A., Kartika, S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Analisis Model VCT Dalam Pembentukan Moral Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2018). International Forum of Educational Technology & Society Digital Citizenship Innovations in Education , Practice , and Pedagogy Published by : International Forum of Educational Technology & Society Linked references are available on JSTOR for this article. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 152–154.
- Dinda Putri, Yunus, M., Luthfiah, A., & Kristoper, P. (2025). Kontribusi Mahasiswa PGSD dalam Penguatan Kesadaran Multikultural di Masyarakat Melalui Praktik Edukatif. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(01), 2.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2018). Corrigendum to Assessing the Effects of Gamification in the Classroom: A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, and Academic Performance Computers & Education 80 (2015) Pages 152-161 (Assessing the effects of . *Computers and Education*, 127, 298. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.019>
- Herlina, U., Yunus, M., Yarmi, G., Fajri, H. M., Sinyanyuri, S., & Siregar, Y. E. Y. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Kota Bekasi. *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 72–79. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.539>
- Karlika, M., Sofyan, S. R., Jannah, Z. F., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD melalui model pembelajaran inkuiri sosial dalam IPS. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45(December 2018), 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Maulidya, A., Varathi, K., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Peran Kemampuan Sosial dalam Mendorong Partisipasi Siswa pada Pembelajaran IPS SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Mochamad, A., Utomo, E., & Widyaningrum, R. (2024). Gamifikasi Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(1), 50–57.
- Muhd Al-Aarifin, I., Anisa, A., Jamilah, A.-M. M., Nik Mohd Rizal, M. F., Mohd Zarawi, M. N., &

- Mohamad Najib, M. P. (2019). Menggunakan Kahoot! sebagai Alat Penilaian Formatif dalam Pendidikan Kedokteran: Sebuah Studi Fenomenologis. *BMC Medical Education*, 19(1), 1–8.
- Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Optimalisasi Minat Belajar IPS Siswa SD Melalui Pendekatan Gamifikasi. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Putri, A. N., Jhoni, K. I., Ardani, A. M., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Pengaruh Game Edukasi Ular Tangga Pada Hasil Belajar Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Rahman, S., Dianti, A. T. C. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Ramadani, D. A., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Utilization of Audiovisual Media in Understanding Procedural Texts in Grade IV at SDN Jatimekar 6. *METODIK DIDAKTIK : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Journal*, 21(June), 1–10.
- Setiawan, D. F., & Yunus, M. (2020). Pengintegrasian Quizizz Di Kelas Akuntansi Serta Dampaknya Terhadap Orientasi Target Nilai Tugas Dan Efikasi Diri. *Equilibria Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 26–33. <https://doi.org/10.26877/ep.v5i1.5920>
- Suneki, S., Yunus, M., & . H. (2024). Strategy for Preventing Potential Conflicts in the Establishment of Religious Minority Houses of Worship in the City of Semarang. *KnE Social Sciences*, 2024, 301–308. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i6.15277>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yulianti, M. R., Usman, H., & Yunus, M. (2025). *Needs Analysis for Educational Comic Media as a Learning Tool in Elementary Schools*. 6(1), 97–110. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.367>