

PENERAPAN PERMAINAN EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI: SUATU KAJIAN *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

Haifa Hafsa Tsalisa, Zahra Imelda Putri, Nuhsandriya Hermawan, Yona Wahyuningsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: haifahafsa135@upi.edu, zahraimelda@upi.edu, nuhsandriya@upi.edu,
yonawahyuningsih@upi.edu

Abstract: Social Studies learning in upper elementary school plays a crucial role in helping students understand social, cultural, economic, and political aspects of life. However, the learning process often remains abstract and teacher-centered, leading to low motivation and passive participation among students. To address this issue, this study employs a systematic literature review (SLR) approach to examine the implementation of educational games in Social Studies learning. Twelve selected articles out of 163 collected were analyzed to identify the types of educational games used, their impact on student motivation and learning outcomes, and the challenges faced in their implementation. The findings indicate that both digital games (such as Kahoot! and Quizizz) and non-digital games (such as Monopoly and role-play) consistently enhance students' motivation, engagement, and conceptual understanding of Social Studies. Game elements like points, levels, and challenges make learning more interactive and enjoyable. Moreover, group-based games support the development of social and collaborative skills. Nevertheless, limited digital facilities, varying teacher readiness, and a lack of curriculum integration remain major challenges. Overall, educational games are proven to be an effective strategy to promote meaningful, student-centered Social Studies learning when supported by adequate teacher training, facilities, and systematic curriculum planning.

Keywords: Games, Gamification, social studies, learning motivation, elementary school

Abstrak: Pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi berperan penting dalam membantu siswa memahami kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Namun, proses pembelajaran seringkali masih bersifat abstrak dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang termotivasi dan pasif. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* (SLR) guna menelaah penerapan permainan edukasi dalam pembelajaran IPS. Sebanyak 12 artikel terpilih dari 163 artikel yang dikumpulkan dianalisis untuk mengidentifikasi jenis permainan edukasi yang digunakan, dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar, serta tantangan dalam penerapannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukasi, baik digital seperti Kahoot! dan Quizizz maupun non-digital seperti Monopoli dan role-play, secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep IPS siswa. Elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan berbasis kelompok juga membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Meski demikian, keterbatasan fasilitas digital, kesiapan guru, serta kurangnya integrasi permainan ke dalam kurikulum masih menjadi kendala utama. Secara keseluruhan, permainan edukasi terbukti efektif mendukung pembelajaran IPS yang bermakna dan berpusat pada siswa, terutama jika didukung oleh pelatihan guru, fasilitas memadai, dan perencanaan kurikulum yang sistematis.

Kata Kunci: Permainan, Gamifikasi, IPS, Motivasi belajar, Sekolah dasar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar kelas tinggi sangat penting karena membantu siswa memahami kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar karena metode yang digunakan terasa abstrak dan hanya fokus pada guru. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep IPS dengan pengalaman nyata siswa. Salah satu metode yang semakin banyak digunakan adalah permainan edukasi dan gamifikasi. Istilah gamifikasi pertama kali dipakai oleh Pelling (2002, dalam Dreimane, 2021), dan sejak tahun 2010 mulai dipakai di berbagai bidang, termasuk pendidikan.

Gamifikasi tidak hanya melibatkan permainan digital, tetapi juga mengintegrasikan elemen-elemen dari permainan seperti poin, level, tantangan, lencana, papan peringkat, avatar, dan cerita ke dalam konteks non-permainan. Tujuan dari gamifikasi dalam pendidikan adalah meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dan permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong interaksi sosial, serta mendorong

keberpikiran kritis. Sebagai contoh, Ruiz et al. (2024) dalam tinjauan sistematisnya menegaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan school engagement yang mencakup dimensi akademik, emosional, dan perilaku. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dalam pembelajaran tidak hanya berdampak pada hasil kognitif, tetapi juga pada keterlibatan emosional siswa.

Selain itu, gamifikasi lebih mudah dan murah dibandingkan pengembangan permainan serius karena guru bisa menggunakan platform seperti LMS, Kahoot!, Quizizz, atau permainan papan yang dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan diajarkannya. Kelebihan ini membuat gamifikasi lebih cocok diterapkan di sekolah dasar, terutama dalam IPS yang menghubungkan teori dengan kehidupan nyata. Vrcelj et al. (2022) juga menekankan bahwa gamifikasi di pendidikan dasar dan menengah berpotensi besar meningkatkan motivasi dan hasil belajar, meskipun implementasinya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru.

Meskipun demikian, banyak penelitian tentang gamifikasi lebih banyak dilakukan di tingkat pendidikan tinggi. Hal ini membuat kurangnya bukti empiris terkait efektivitas gamifikasi di sekolah

dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan permainan edukasi dalam pembelajaran IPS kelas tinggi di sekolah dasar, dengan menganalisis 12 artikel dari 163 artikel yang dipilih. Harapan dari penelitian ini adalah memberikan kerangka pedagogis yang lebih baik serta rekomendasi untuk guru yang ingin mengintegrasikan permainan edukasi ke dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya kesiapan guru, dukungan fasilitas, serta penyesuaian kurikulum sebagai faktor kunci dalam keberhasilan penerapan gamifikasi. Pendekatan ini sesuai dengan paradigma pendidikan abad ke-21 yang menekankan belajar berpusat pada siswa, literasi digital, serta pengembangan keterampilan kerja sama.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* untuk menelaah penerapan permainan edukasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi. Tujuan utama penelitian adalah mengidentifikasi bagaimana permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar

siswa, serta menelaah tantangan yang dihadapi guru dalam penerapannya.

Pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- (1) jenis permainan edukasi apa yang digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi,
- (2) bagaimana dampak permainan edukasi terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, serta
- (3) tantangan apa saja yang muncul dalam penerapan permainan edukasi di kelas.

Proses penelitian dilakukan dengan mengikuti tahapan *systematic literature review* sebagaimana dijelaskan oleh Okoli & Schabram (2015).

Pertama, peneliti menetapkan protokol penelitian dengan menentukan kriteria inklusi dan eksklusi dasar. Pencarian artikel melalui basis data akademik seperti Google Scholar, ERIC, DOAJ, dan portal jurnal universitas dengan kata kunci “game edukasi IPS SD”, “*gamification in social studies elementary*”, dan “*educational games for primary school social studies*”. Dari 163 artikel, akhirnya tersaring menjadi 52 artikel berdasarkan kriteria dasar.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Dasar

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Penelitian dari 2019-2025.	Penelitian lebih tua dari 2019.
2.	Dipublikasikan dalam jurnal ilmiah yang telah melalui proses <i>peer review</i> .	Tidak terbit dalam jurnal.
3.	Fokus pada jenjang sekolah dasar.	Umum.

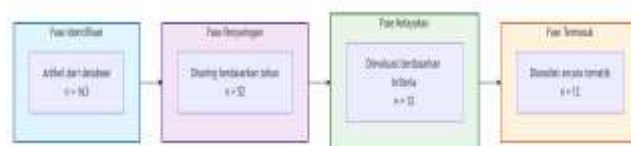
Tahap berikutnya, dari 52 artikel yang ditemukan, dilakukan penyaringan praktis berdasarkan kriteria tambahan. Setelah melalui proses seleksi, diperoleh 12 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Tambahan

No.	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1.	Berfokus pada pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi (kelas 4–6).	Berfokus pada pembelajaran IPS di sekolah dasar umum.
2.	Menggunakan permainan edukasi baik digital maupun non-digital.	Tidak menggunakan permainan edukasi.
3.	Penelitian yang diterbitkan dalam jurnal.	Tinjauan literatur.

Data dari artikel terpilih kemudian diekstraksi, meliputi jenis permainan yang digunakan, tujuan pembelajaran, metode penerapan, hasil yang dicapai, serta tantangan yang dihadapi. Analisis dilakukan dengan pendekatan sintesis tematik, yaitu mengelompokkan artikel berdasarkan kategori permainan (digital, papan, simulasi, *role-play*) dan membandingkan hasil antar studi untuk menemukan pola umum maupun perbedaan. Validitas penelitian dijaga melalui dokumentasi sistematis (*audit trail*) dan perbandingan dengan literatur internasional tentang gamifikasi dalam pendidikan.

Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang untuk menghasilkan sintesis yang komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas permainan edukasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi.



Gambar 1. Alur Proses SLR

Tabel 3. Deskripsi Studi Berdasarkan Karakteristik yang Dianalisis

Artikel	Konteks	Permainan Edukatif	Elemen Permainan	Metode Penelitian	Hasil
(Rochmada & Suprayitno, 2022)	Kelas 4, Peninggalan Sejarah	<i>Wordwall, Maze chase</i>	Poin	<i>Mixed methods (R&D): Kualitatif: Pengembangan permainan Kuantitatif: Post-test, expert review</i>	Positif: Efektif dan layak untuk digunakan.
Siregar & Ramadhani, 2022)	Kelas 5, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	<i>PowerPoint, Ular Tangga Maharddhikek a</i>	Papan peringkat	Kuantitatif: <i>Expert review</i>	Positif: Layak digunakan.
(Nissa & Arini, 2021)	Kelas 4, Ragam suku bangsa	Ludo	Poin, papan peringkat	Kuantitatif: <i>Post-test, expert review</i>	Positif: Meningkatkan percaya diri dan motivasi belajar peserta didik, layak digunakan.
(Setiawati et al., 2019)	Kelas 5, Sejarah kerajaan Islam di Indonesia	Historypoly, Papan permainan	Uang, kartu, peringkat	<i>Mixed methods (DBR): Kualitatif: Pengembangan permainan Kuantitatif: Wawancara, expert review</i>	Negatif: Intensitas penggunaanya kadang-kadang, karena keterbatasan waktu, tenaga dan pikiran, sehingga media yang sering digunakan adalah media gambar
(Yulianti & Minsih, 2022)	Kelas 4, Kenampakan Alam	Kartu Pak Alam	Kartu, QR Code	<i>Mixed methods (R&D): Kualitatif: Pengembangan permainan Kuantitatif: Expert review, post-test</i>	Positif: Aplikasi ini layak digunakan dan cukup efektif digunakan untuk pembelajaran

					IPS khususnya di materi kenampakan alam.
(Susanto & Ismaya, 2022)	Kelas 6, tema 2 subtema 1 hidup rukun dalam perbedaan	Quizwhizzer	Pertanyaan, Laporan hasil peningkatan belajar siswa, Kustomisasi tingkat kesulitan soal, Editor Kuis.	Kualitatif Deskriptif	Positif: aplikasi ini efektif untuk digunakan dan menjadi salah satu penyelesaian masalah pembelajaran baik selama maupun setelah pandemi.
(Fuadah, 2023)	Kelas 4, Keragaman Budaya di Indonesia	Marbel Budaya Nusantara	Pilihan soal (rumah adat, alat musik daerah, pakaian adat, dll), gambar, timer, musik/suara, peta/letak wilayah.	Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Positif: Aplikasi ini efektif untuk digunakan, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
(Dias et al., 2021)	Kelas 5, Sejarah kemerdekaan Indonesia	Game Edukasi SKI	Materi, game, petunjuk, keluar, musik, gambar, poin, timer.	<i>Research and Development</i> (R&D)	Positif: Game Edukasi layak untuk digunakan dengan nilai akhir 88.04% dan tingkat pencapaian sangat baik sebagai Media Pembelajaran IPS,
(Sujarwo et al., 2024)	Kelas 4, Kegiatan ekonomi dan peran masyarakat dalam kehidupan	Game Edukasi berbasis Kahoot!	Kuis interaktif, Audio/video pendukung (YouTube), Skor dan podium pemenang.	Kuantitatif: R&D Model ADDIE dengan desain <i>One-Group Pretest–Posttest</i>	Positif: Meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

sehari-hari.					
(Anggraini & Kristin 2022)	Kelas 4, Keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia	Permainan Edukasi Monopoli	Papan permainan monopoli, Kartu soal & kesempatan, Poin skor & dadu interaktif.	Kuantitatif: R&D Model ADDIE	Positif: Sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
(Anggraeni et al., 2023)	Kelas 4, Keragaman Budaya di Indonesia	Ular Tangga Digital berbasis Genially	Papan digital interaktif, Soal IPS tersembunyi, Video & gambar edukatif, Fitur <i>interactive buttons</i> & autoplay video	<i>Mixed methods</i> (D&D): Kualitatif: Pengembangan permainan Kuantitatif: Survey	Positif: Sangat layak digunakan karena permainan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya serta melatih keterampilan digital dan kerja sama.
(Hardina 2024)	Kelas 4 & 5, kegiatan ekonomi dan kehidupan sosial masyarakat	Kartu	Kartu yang berisi informasi tentang peristiwa sejarah, tokoh, atau fenomena sosial.	Kuantitatif: metode eksperimen	Positif: Sangat layak digunakan karena mampu menarik perhatian siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

HASIL

Analisis terhadap 12 artikel terpilih dari 163 artikel yang dikumpulkan pada tahap awal menunjukkan bahwa penerapan permainan edukasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi dapat dikategorikan ke dalam beberapa bentuk utama. Permainan yang digunakan meliputi permainan digital berbasis aplikasi seperti Kahoot!, Quizizz, dan Google Earth Games yang memanfaatkan teknologi interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep peta, sejarah, dan interaksi sosial; permainan papan tradisional yang dimodifikasi seperti Monopoli atau Ludo yang diadaptasi dengan konten IPS sehingga siswa dapat belajar konsep ekonomi dan perdagangan melalui simulasi sederhana; simulasi interaktif berupa role-play tentang kehidupan masyarakat, musyawarah desa, atau simulasi pasar yang membantu siswa memahami dinamika sosial secara langsung; serta permainan berbasis cerita yang mengajak siswa mengikuti alur narasi sejarah atau budaya sehingga lebih mudah mengingat peristiwa penting.

Dampak penerapan permainan edukasi terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa terlihat konsisten positif. Permainan edukasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa

karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Elemen permainan seperti poin, level, dan lencana mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Keterlibatan siswa juga meningkat, ditunjukkan dengan antusiasme mereka dalam diskusi, kerja kelompok, dan penyelesaian tugas berbasis permainan. Dari sisi hasil belajar, permainan edukasi membantu memperkuat pemahaman konsep IPS yang abstrak, seperti peta, sejarah, dan interaksi sosial, karena siswa dapat mengaitkan konsep tersebut dengan pengalaman nyata. Selain itu, permainan berbasis kelompok juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian konflik secara konstruktif.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan sejumlah tantangan dalam penerapan permainan edukasi di kelas. Keterbatasan fasilitas digital di beberapa sekolah dasar menjadi hambatan utama, terutama di daerah dengan akses teknologi rendah. Kesiapan guru dalam merancang dan mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum juga masih bervariasi; sebagian guru menunjukkan kreativitas tinggi dalam memodifikasi permainan, sementara yang lain kesulitan menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran IPS. Selain itu, integrasi permainan edukasi ke dalam

kurikulum belum sistematis, sehingga sering dianggap sebagai aktivitas tambahan, bukan bagian inti dari strategi pembelajaran. Evaluasi hasil belajar berbasis permainan juga belum memiliki kerangka yang jelas, sehingga dampak permainan terhadap pencapaian siswa sulit diukur secara objektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar IPS di sekolah dasar kelas tinggi. Akan tetapi, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan fasilitas, serta integrasi kurikulum yang sistematis agar permainan edukasi benar-benar menjadi bagian dari strategi pedagogis yang berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan edukasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi memberikan dampak positif yang konsisten terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori *constructivism* yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif dan interaksi sosial. Permainan edukasi, baik digital

maupun non-digital, menyediakan konteks belajar yang memungkinkan siswa mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri melalui aktivitas bermain yang bermakna. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak lagi dipandang sebagai proses pasif, melainkan sebagai pengalaman interaktif yang menantang dan menyenangkan.

Dari perspektif pedagogis, permainan edukasi mendukung paradigma *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Elemen permainan seperti poin, level, dan lencana mendorong keterlibatan intrinsik siswa, yang menurut Deci & Ryan (2000) merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian Hamari et al. (2014) juga menegaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam berbagai konteks pendidikan. Hal ini diperkuat oleh temuan Ruiz et al. (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap *school engagement*, mencakup dimensi akademik, emosional, dan perilaku.

Selain aspek motivasi, permainan edukasi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Melalui permainan berbasis

kelompok, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Temuan ini konsisten dengan literatur internasional yang menekankan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap sosial dan nilai kebersamaan (Dichev & Dicheva, 2017; Vrcelj et al., 2022). Dengan demikian, penerapan permainan edukasi dalam IPS berkontribusi pada pencapaian kompetensi abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan literasi digital.

Namun, pembahasan juga perlu menyoroti tantangan implementasi. Keterbatasan fasilitas digital di beberapa sekolah dasar menjadi hambatan utama dalam penerapan permainan berbasis teknologi. Selain itu, kesiapan guru dalam merancang dan mengintegrasikan permainan ke dalam kurikulum masih bervariasi. Sebagian guru menunjukkan kreativitas tinggi dalam memodifikasi permainan, sementara yang lain kesulitan menyesuaikan permainan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menegaskan pentingnya pelatihan guru dan dukungan kebijakan sekolah agar penerapan permainan edukasi dapat berjalan optimal. Seperti yang ditegaskan oleh Vrcelj et al. (2022), keberhasilan gamifikasi di pendidikan dasar sangat bergantung pada

dukungan institusional dan kesiapan tenaga pendidik.

Implikasi praktis dari kajian ini adalah perlunya strategi integrasi permainan edukasi yang sistematis dalam kurikulum IPS. Guru dapat memanfaatkan permainan digital sederhana seperti Kahoot! atau Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sekaligus mengembangkan permainan tradisional yang dimodifikasi sesuai konteks lokal. Selain itu, evaluasi pembelajaran berbasis permainan perlu dirancang dengan kerangka yang jelas agar dampak terhadap hasil belajar dapat diukur secara objektif. Dengan demikian, permainan edukasi tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga strategi pedagogis yang efektif dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas tinggi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Permainan edukatif, baik berbasis digital seperti *Quizizz* dan *Kahoot!* maupun non-digital seperti permainan papan dan role-play, mampu menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif,

menyenangkan, dan bermakna. Melalui aktivitas bermain yang menantang dan kolaboratif, siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta lebih mudah memahami konsep-konsep IPS seperti peta, sejarah, dan interaksi sosial.

Selain meningkatkan aspek kognitif, permainan edukatif juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian konflik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pembentukan nilai kebersamaan dan sikap sosial. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya, antara lain keterbatasan fasilitas digital di sekolah, kesiapan guru yang belum merata dalam merancang permainan edukatif, serta belum adanya sistem evaluasi yang terstandar untuk mengukur dampaknya.

Secara keseluruhan, permainan edukatif terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam konteks pendidikan abad ke-21 karena mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosial siswa secara harmonis, serta memperkuat motivasi belajar dan partisipasi aktif dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22-36.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Dias, L. L., Enstein, J., & Manu, G. A. (2021). Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 27-34.
- Dicheva, D., & Dichev, C. (2015). Gamification in education: Where are we in 2015?. In *E-learn: World conference on E-learning in corporate, government, healthcare, and higher education* (pp. 1445-1454). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

- Dreimane, S. (2021). Gamification before its definition—An overview of its historical development. *INTED2021 Proceedings*, 7187-7193.
- Fuadah, F. A. (2023). Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Berajah Journal*, 3(1), 227-238.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
- Hardina, R. (2024). Permainan Edukatif Berbasis Kartu dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(2), 67-76.
- Marini, A., Yarmi, G., Safitri, S. S., Safitri, D., Dewiyani, L., & Zahari, M. (2024). Kahoot!-Based Interactive Multimedia: Can it Increase Social Studies Learning Interest?. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(2), 390-397.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570.
- Okoli, C., & Schabram, K. (2015). A guide to conducting a systematic literature review of information systems research.
- Rochmada, E. D., & Suprayitno, S. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06).
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024, December). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *In Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1466926). Frontiers Media SA.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Siregar, E., & Ramadhani, F. D. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240-247.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104-110.
- Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Holenko Dlab, M. (2022). Use of gamification in primary and secondary education: A systematic literature review. *International*

*Journal of Educational
Methodology*, 9(1), 13–27.

Yulianti, D., & Minsih, M. (2022).
Pengembangan media
pembelajaran kartu pak alam
berbasis game edukatif IPS di
Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,
6(3), 5086-5096.