

# **PENERAPAN GAMIFICATION CASHFLOW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI PADA ANAK USIA DASAR (STUDI KASUS: SDN PLUMPUNG 1 PLAOSAN MAGETAN)**

**Hery Maryanto<sup>1</sup>, M. Suyanto<sup>2</sup> dan Hanif Al Fatta<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Magister Teknik Informatika

Universitas Amikom Yogyakarta

Email : fanazahervino@gmail.com<sup>1</sup>, yanto@amikom.ac.id<sup>2</sup>, hanif.a@amikom.ac.id<sup>3</sup>

## **ABSTRAK**

Belajar mengelola keuangan pribadi bukan hanya dipahami oleh orang dewasa saja, namun sejak dini anak-anak perlu berlatih mengatur keuangan pribadi agar mencapai kesejahteraan mandiri dalam kehidupannya kelak. Pada Sekolah Dasar kelas 3 terdapat materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Standart Kompetensi Cara Mengelola Uang. Dalam penyampaian materi pelajaran tersebut, guru masih menggunakan teknik konvensional dengan metode ceramah, sehingga siswa kurang fokus dalam menerima materi pelajaran. Penelitian ini merancang permainan cashflow dengan konsep gamifikasi dan menggunakan MDE Framework. Permainan cashflow ini berupa monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan tema cara mengelola uang. Dalam monopoli ini terdapat kartu soal A dan kartu soal B dengan kode QR (Quick Response). Hasil penelitian bahwa (1) Analisis pengolahan data terhadap Ahli Materi diperoleh hasil : 94 persen Valid dan analisis pengolahan data terhadap Ahli Media diperoleh 91,3 persen Valid; (2) Uji penerapan di kelas tanpa game diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,5 dan kelas menggunakan game diperoleh nilai rata-rata sebesar 91; (3) Uji penerapan game dengan konsep gamifikasi diperoleh 1 siswa berhasil memperoleh skor tertinggi (150-200 point), 9 siswa berhasil memperoleh skor (100-150 point), 4 siswa berhasil memperoleh skor (50-100 point), dan 6 siswa memperoleh skor (0-50 point).

**Kata Kunci:** *Gamification, Cashflow, MDE Framework, Mengelola Keuangan Pribadi, Anak Usia Dasar*

## **ABSTRACT**

*Learning to manage personal finances is not only understood by adults only, but from an early age children need to practice managing personal finances in order to achieve independent welfare in the future. In Grade 3 Primary School there is Social Science subject matter with Standart Competence How to Manage Money. In the delivery of the subject matter, the teacher still uses conventional techniques with lecture method, so that the students are less focused in receiving the subject matter. This study designs cashflow games with gamification concepts and uses the MDE Framework. This cashflow game is a monopoly that is modified in accordance with the theme of how to manage money. In this monopoly there is a question card A and a question card B with a QR code (Quick Response). The findings that (1) Analysis of the data processing of the Expert Matter result:*

94 percent of Valid and analysis of data processing to the Media Experts gained 91.3 percent Valid; (2) Implementation test in the class without games obtained an average score of 76.5 and the class using the game obtained an average value of 91; (3) Test the application of game with the concept of gamification obtained 1 student got the highest score (150-200 point), 9 students got score (100-150 points), 4 students got score (50-100 points), and 6 students Get score (0-50 points).

*Keywords: Gamification, Cashflow, MDE Framework, Managing Personal Finance, Childhood Elementary*

## **PENDAHULUAN**

Belajar mengelola keuangan pribadi bukan hanya dipahami oleh orang dewasa saja, namun sejak dini anak-anak perlu berlatih mengatur keuangan pribadi agar mencapai kesejahteraan mandiri dalam kehidupannya kelak. Pada Sekolah Dasar kelas 3 terdapat materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Standart Kompetensi Cara Mengelola Uang. Dalam penyampaian materi pelajaran tersebut, guru masih menggunakan teknik konvensional dengan metode ceramah, sehingga siswa kurang fokus dalam menerima materi pelajaran. Penelitian ini merancang game edukasi cashflow dengan konsep gamifikasi dan menggunakan MDE Framework.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan (*game*). Permainan dapat menjadi media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk dapat menunjukkan praktek nyata cara mengelola uang pada siswa-siswa kelas 3 SD, akan diterapkan konsep gamifikasi. Metode pembelajaran gamifikasi berarti menerapkan konsep kerja sebuah permainan (*game*) ke dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku siswa yang lebih baik.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun gamifikasi cashflow sebagai media pembelajaran pengelolaan keuangan pribadi pada anak usia dasar dan bagaimana tingkat keberhasilan penerapan gamifikasi cashflow pengelolaan keuangan pribadi pada anak usia dasar dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas? Dengan batasan variabel bahwa rancangan dan

desain gamifikasi pembelajaran berdasarkan pada bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Standar Kompetensi Cara Mengelola Uang pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar (usia sekitar usia 9-10 tahun). Konsep Gamifikasi yang dikembangkan menggunakan MDE framework. Hasil penelitian ini adalah permainan (*game*) cashflow dengan menggunakan unsur gamifikasi pembelajaran dan terbatas dalam bentuk prototype. Prototype akan diuji validasi (media/desain game, materi, siswa dan tingkat keberhasilan gamifikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar).

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan permainan (*game*) cashflow dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang pengelolaan keuangan pribadi pada kelas 3 Sekolah Dasar dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dan guru dalam menerapkan permainan (*game*) cashflow dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang pengelolaan keuangan pribadi pada kelas 3 Sekolah Dasar serta untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang pengelolaan keuangan pribadi pada kelas 3 Sekolah Dasar agar dapat mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

Dukungan teori dalam penelitian ini diambil dari buku, literatur dan sumber referensi yang lain. Teori tersebut terkait membahas tentang :

### **1. Game**

adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. (Anggra, 2008).

### **2. Gamifikasi**

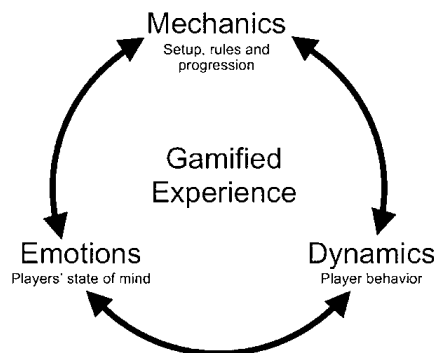
merupakan cara pemanfaatan mekanika berbasis permainan, estetika, dan cara berpikir berbasis permainan untuk menggugah ketertarikan dan motivasi beraksi, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan permasalahan. (Kapp, K. M. 2012)

### 3. MDE Framework

Robson et al. (2015) berpendapat bahwa pentingnya dalam memahami prinsip gamifikasi.

- a. Mekanik sebagai tanda kemajuan para pemain seperti skor/nilai, prestasi, kekuatan kelompok berupa penghargaan lencana, piala dan leaderboards.
- b. Dinamika, menggambarkan dalam perilaku dan tindakan strategis serta interaksi pemain yang muncul selama bermain gamifikasi.
- c. Emosi, dalam pengalaman gamifikasi pemain akan merasa senang ataupun sedih. Mereka akan berinteraksi dengan semua pemain untuk mencapai tujuan gamifikasi.

Kesimpulannya bahwa aspek mekanik, dinamika dan emosi dalam MDE Framework sangat berkaitan erat satu dengan yang lain, sehingga akan berpengaruh terhadap keberhasilan gamifikasi.



Gambar 1. MDE Framework Gamification

### TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian Anugerah Bagus Wijaya, 2017 tentang Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Menggunakan Metode Scott. Penelitian ini difokuskan pada kesesuaian materi game dengan standar kompetensi yang digunakan. Perancangan desain game menggunakan metode Scott dengan validasi materi desain game, dan Ujicoba *game* untuk mengetahui pencapaian indikator kompetensi.

Penelitian Acun Kardianawati, Hanny Haryanto, Umi Rosyidah, 2016 mengenai Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative Pada E-Marketplace UMKM. Penelitian ini berkaitan dengan Appreciative *Inquiry* sebagai suatu model pembelajaran. Dengan perancangan konsep dan desain gamifikasi menggunakan Appreciative Inquiry dan diterapkan pada E-Marketplace UMKM diharapkan dapat meningkatkan daya saingnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Sitaresmi Wahyu Handani, 2016 tentang Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. Penelitian ini menerapkan konsep gamifikasi ke dalam sistem pendidikan/e-learning dengan framework MDA (Mechanics, Dynamics, & Aesthetics) merupakan framework yang digunakan untuk desain sebuah game.

Penelitian yang dilakukan oleh Endra Murti Sagoro, 2016 dengan tentang Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. Penelitian ini menjelaskan tentang pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi akuntansi menjadi alternatif solusi bagi permasalahan rendahnya kemampuan mahasiswa menyusun laporan keuangan. Khususnya bagi mahasiswa di luar Prodi Pendidikan Akuntansi dan Akuntansi.

Penelitian Ardha Putra Santika, Darlis Herumurti, Imam Kuswardayan, 2016 mengenai Rancang Bangun Aplikasi Edutainment untuk Anak SD dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis dan Machinations Framework . Penelitian menjelaskan tentang konsep gamifikasi dirancang dengan Octalysis Framework yang menganalisis dari delapan sisi psikologi game. Perancangan gamifikasi kemudian divisualisasikan secara interaktif melalui Machinations Framework. Selanjutnya, diimplementasikan pada platform mobile menjadi aplikasi Edutainment.

Penelitian Qurotul Aini, Untung Rahardja, Dita Lintang Nurani 2016 tentang Penerapan Mata Uang Armo (AirzonE-Mall Money) Pada Marketplace AirzonE-Mall. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan inovasi yang tercipta dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa melalui sebuah project marketplace AirzonE-Mall.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode research and development atau (R&D). Menurut Sujadi (2003:164) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) komputer.

### 1. Alur Penelitian

Berikut adalah alur penelitian yang akan dilakukan melalui beberapa tahapan seperti di bawah ini :



Gambar 2. Alur Penelitian

## **2. Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu Penelitian lapangan berupa pengamatan, wawancara, kuesioner dan Penelitian kepustakaan diperoleh dari jurnal ilmiah, literatur, internet serta publikasi lain yang layak dan dapat dipertanggungjawabkan untuk penelitian.

## **3. Metode Analisis Data**

Analisa deskriptif dapat digunakan untuk merepresentasikan hasil dari kuesioner yang menggunakan skala likert dari 1 sampai 5 (Nasution, 2000:63). Dengan menggunakan frekuensi kemunculan dari indikator pada setiap variabel respon dari para responden dapat dianalisis dengan menggunakan analisa deskriptif. Dalam analisa data akan dilakukan Uji Validitas dan Uji Realibilitas melalui uji terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil dikelas sebagai pengguna produk penelitian gamifikasi ini.

### **a. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen”. Untuk menganalisisnya data tanggapan validator secara keseluruhan menggunakan teknik persentase.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Tabel 1. Kriteria Intrepretasi Hasil Yang Dicapai

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
80% - 100%	Valid	Dapat dipakai dalam pembelajaran tanpa revisi
60% - 79%	Cukup Valid	Dapat dipakai dalam pembelajaran tetapi memerlukan sedikit revisi
50% - 59%	Kurang Valid	Dapat dipakai dalam pembelajaran tetapi memerlukan banyak revisi
< 50%	Tidak Valid	Diganti atau revisi total

### **b. Uji Reabilitas**

Uji coba produk game edukasi dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 20 siswa terbagi menjadi 2 kelompok kecil Ujicoba ini diberikan kelompok A tanpa media pembelajaran game edukasi dan kelompok B dengan media pembelajaran game edukasi. Untuk menganalisanya menggunakan teknik persamaan.

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

x = Jawaban responden dalam seluruh item

xi = Nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Desain Media Pembelajaran Game**

Desain produk yang dirancang adalah boardgame berupa monopoli. Game monopoli ini merupakan hasil modifikasi dari game monopoli pada umumnya. Tahapan dalam mendesain game monopoli :



- a. Merumuskan isi materi, sesuai dengan mata pelajaran IPS tema Cara Mengelola Keuangan untuk kelas 3 SD.
- b. Pra Produksi, uji coba sketsa desain game dilakukan melalui konsultasi pada ahli materi mengenai materi yang akan disajikan dalam game mengelola keuangan pribadi dan konsultasi kepada ahli media tentang game sebagai media pembelajaran yang akan diproduksi selanjutnya.

c. Produksi

Satu set permainan (*game*) monopoli ini terdiri dari papan monopoli, kartu soal A, kartu soal B dan pion/dadu. Pada Tahap produksi, peneliti akan membuat permainan (*game*) monopoli mengelola keuangan pribadi sesuai dengan sketsa desain yang telah dibuat, dengan menggunakan aplikasi grafis yaitu *CorelDraw Graphics Suite X4* untuk membuat papan monopoli dan aplikasi *Quick Response* yaitu *QR-Code Studio* untuk membuat kode QR yang berisi pertanyaan.

## **2. Desain Konsep Gamifikasi.**

Dalam desain gamifikasi ini peneliti menggunakan MDE (Mechanics, Dynamics, and Emotion) framework. MDE framework merupakan framework yang tepat untuk desain gamifikasi.

a. Mechanics.

Merupakan komponen yang dapat mendorong pemain untuk beraksi melakukan sesuatu hal. Mekanik yang akan digunakan sebagai berikut : Points, Levels, Leaderboard, Badges, Challenge,

b. Dynamics.

Merupakan interaksi pemain dengan mekanik game itu sendiri. Dynamics akan menentukan apa yang terjadi dengan pemain ketika mekanik bekerja.

c. Emotion

Merupakan respon emosi dari pemain ketika menggunakan sistem tersebut. Emosi pemain diantaranya seperti cemas bahkan marah, bersahabat, senang, gembira dengan penemuan hal baru. Dengan menerapkan sistem ini diharapkan pemain dapat merasakan efek gamifikasi seperti cemas/marah

saat nilai/poin yang diraih lebih kecil dari pemain lain, persahabatan dirasakan antar pemain, rasa senang ketika mendapatkan hadiah/rewards, dan gembira untuk dapat menyelesaikan tugas/ tantangan dengan cepat dan tepat

### **3. Validasi Desain**

Validasi dilakukan terhadap Ahli Materi diperoleh hasil : 94 %, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka dikatakan Valid dan dapat dipakai dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan Hasil analisis pengolahan data terhadap Ahli Media diperoleh 91,3 % dikatakan Valid dan dapat dipakai dalam pembelajaran di kelas.

### **4. Implementasi**

Perancangan gamifikasi ini menggunakan MDE (Mechanics, Dynamics, Emotions) Framework. Untuk menentukan kebutuhan gamifikasi dapat dilihat unsur desain gamifikasi yang diperlukan dan digunakan dalam pengembangan game edukasi pada penelitian ini.

Tabel 2. Implementasi Gamifikasi dengan MDE Framework

<b>No</b>	<b>Gamification Design</b>	<b>Content</b>	<b>Real Design</b>
1	Mechanics	Setup, rules and progression	a. Menjawab pertanyaan kartu soal dengan scan QR. b. Terdapat 2 level permainan c. Menang dan kalah dalam permainan ditentukan dengan perolehan skor pemain.
2	Dynamics	Player Behavior	Aksi pemain untuk mendapatkan point dengan menjawab pertanyaan dengan benar. Semakin banyak peluang menjawab pertanyaan dengan benar, maka pemain akan menang dan mendapatkan badges sesuai dengan ketentuan
3	Emotions	Player state of mind	Respon emosi pemain menggunakan konsep gamifikasi sangat tertantang, penasaran dan berusaha untuk bisa menjawab semua pertanyaan dengan benar.

## 5. Uji Coba Kelayakan Produk Game

Uji coba produk permainan (*game*) dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 20 siswa untuk mengetahui kelayakan/keberhasilan penerapan permainan (*game*) dalam kegiatan belajar secara klasikal. Ujicoba ini diberikan melalui tes. Tes yang pertama dilakukan tanpa media pembelajaran permainan (*game*). Tes yang kedua dilakukan dengan media pembelajaran permainan (*game*).

## 6. Uji Coba Penerapan Game Edukasi dengan konsep Gamifikasi

Uji coba produk game edukasi dengan konsep gamifikasi dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 20 siswa dan terbagi menjadi 4 kelompok. Ujicoba ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penerapan game edukasi dengan konsep gamifikasi dalam kegiatan belajar dikelas. Berikut hasil Uji Penerapan Gamifikasi Cashflow Mengelola Keuangan Pribadi pada Siswa

Tabel 3. Uji Penerapan Gamifikasi Cashflow Mengelola Keuangan Pribadi pada Kelas 3 SD

No	Nama Siswa	Point	Badges
1	Lady Liana	80	Ksatria
2	Afria Nor	60	Ksatria
3	Jhonatan Egi	30	Prajurit
4	Alfiana Shenia	60	Ksatria
5	David Ari Wibowo	80	Ksatria
6	Reihan Eka S	90	Ksatria
7	Aldo	80	Ksatria
8	Muhammad Roy	140	Jawara
9	Dheka Saputra	40	Prajurit
10	Rainhart Jirhan	150	Baginda Raja
11	Adlyan Raffa	30	Prajurit
12	Eko	50	Ksatria
13	Reza F	60	Ksatria
14	Elfa Agus	40	Prajurit
15	Ella Nur R	50	Prajurit
16	Adilia Nur	100	Jawara
17	Anisa Widia	110	Jawara
18	Fina Amelia	40	Prajurit
19	Aulia Oista	110	Jawara
20	Riki Indra K	60	Ksatria

## **7. Analisa Hasil**

Hasil analisis pengolahan data terhadap Ahli Materi diperoleh hasil : 94 %, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka dikatakan Valid dan dapat dipakai dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan Hasil analisis pengolahan data terhadap Ahli Media diperoleh 91.3 % dikatakan *Valid* dan dapat dipakai dalam pembelajaran di kelas.

Uji Penerapan Permainan (*game*) diperoleh Nilai Rata-Rata Kelas Tanpa Permainan (*game*): 76,5 dan Nilai Rata-Rata Kelas Dengan Permainan (*game*) : 91

Uji Penerapan Permainan (*game*) dengan konsep gamifikasi diperoleh 1 siswa berhasil memperoleh skor tertinggi (150 - 200 point) dengan badges BAGINDA RAJA, 9 siswa berhasil memperoleh skor (100 - 150 point) dengan badges KSATRIA, 4 siswa berhasil memperoleh skor (50 - 100 point) dengan badges JAWARA, dan 6 siswa memperoleh skor (0 - 50 point) dengan badges PRAJURIT.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian tentang penerapan gamification cashflow sebagai media pembelajaran pengelolaan keuangan pribadi pada anak usia dasar dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Rancangan permainan (*game*) monopoli pada siswa kelas 3 SD (sekitar usia 9-10 tahun) berdasarkan pada materi bidang studi IPS Standar Kompetensi Cara Mengelola Uang dengan konsep gamifikasi MDE framework.
- b. Penerapan konsep gamifikasi di kelas, menjadikan belajar lebih menyenangkan, siswa terdorong untuk menyelesaikan tugasnya, siswa lebih fokus dan konsentrasi dalam memahami materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Dan hasil diuji validasi penerapan gamifikasi pada materi bidang studi IPS dengan Standar Kompetensi Cara Mengelola Uang dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 3 SD.

## **Daftar Pustaka**

- Aini, Q., 2016, Penerapan Mata Uang Armo (AirzonE-Mall Money) Pada Marketplace AirzonE-Mall, Technomedia Journal (TMJ) Vol.1 No.1 Edisi Oktober 2016 E-ISSN: 2528-6544
- Anggra. 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash. Yogyakarta.Gava Media
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. Telematika, 9(1).
- Kapp, K. M. 2012, The Gamification Of Learning And Instruction: Case-Based Methods And Strategies For Training And Education. New York: Pfeiffer : An Imprint Of John Wiley & Sons
- Kardianawati, A., 2016, Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative Pada E-Marketplace UMKM, Techno.COM, Vol. 15, No. 4 , November 2016 ISSN: 343- 351
- Murti Sagoro, E., 2016, Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XIV, No. 2, Tahun 2016 63 – 79
- Nasution, 2000, Metode Research: Penelitian Ilmiah, PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Plangger K., Kietzmann J., Robson K., Pitt L., McCarthy I. 2015, Experiences with Gamification: The MDE Framework. In : Groza M., Ragland C. (eds) Marketing Challenges in a Turbulent Business Environment. Developments in Marketing Science: Proceedings of the Academy of Marketing Science. Springer, Cham
- Santika Putra, A., 2016, Rancang Bangun Aplikasi Edutainment untuk Anak SD dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis dan Machinations Framework, JURNAL TEKNIK ITS Vol. 5, No. 2, (2016) ISSN: 2337-3539 (2301-9271 Print)
- Sujadi, 2003, Metode Penelitian Pendidikan, PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Wijaya, AB., 2017, Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Menggunakan Metode Scott, Jurnal Telematika Vol. 10 No. 1 Februari 2017 ISSN: 1979 – 925X e-ISSN : 2442 – 4528