

DEVELOPMENT OF *MOBILE LEARNING*-BASED GAMIFICATION TO IMPROVE EFFECTIVENESS AND MOTIVATION IN LOCAL HISTORY LEARNING AT UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 BANYUWANGI

Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Mobile learning* untuk Meningkatkan Efektivitas dan Motivasi Pembelajaran Sejarah Lokal di Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

Sahrul Romadloni ^{1a(*)} Adytira Rachman ^{2b} Dian Arief Pradana ^{3b}

¹²³ Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

sahrul.romadloni@untag-banyuwangi.ac.id.
aditiraa@untag-banyuwangi.ac.id.
dianarief@untag-banyuwangi.ac.id.

(*) Corresponding Author

^a*sahrul.romadloni@untag-banyuwangi.ac.id.*

How to Cite: Sahrul Romadloni. (2025). Pengembangan Gamifikasi Berbasis *Mobile learning* untuk Meningkatkan Efektivitas dan Motivasi Pembelajaran Sejarah Lokal di Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi. doi: 10.36526/js.v3i2.6300

Received: 09-09-2025
Revised: 22-10-2025
Accepted: 29-10-2025

Keywords:

Gamification,
Mobile learning,
Local History,
ADDIE,
Learning Outcomes

Abstract

This research is motivated by the low motivation and learning outcomes of students in the Local History course, which has so far been dominated by conventional methods such as lectures and rote memorization, making the learning process monotonous and less engaging. To address this issue, the study aims to develop a gamification-based learning medium by utilizing Quiziz and Wayground applications as an innovative strategy to enhance the effectiveness, interactivity, and motivation of students in learning history. The research method employed was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The analysis phase focused on identifying students' needs and the shortcomings of conventional learning methods, while the design phase formulated appropriate gamification elements for local history content. The development process produced a prototype that was validated by media and content experts, with average scores of 4.20 and 3.95, respectively, categorized as good. The implementation stage was carried out through a small-scale trial with 10 students and a large-scale trial with 30 students, resulting in positive responses with average scores of 4.05 for the small group and 4.18 for the large group. Furthermore, the effectiveness test was conducted by involving 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. The results showed a significant difference between the two groups, where the experimental class achieved an average score of 82.00, while the control class achieved only 74.20, with an independent t-test result of $p = 0.000 < 0.025$, indicating that gamification-based *mobile learning* is effective in improving students' learning outcomes. The novelty of this research lies in the integration of gamification with Local History content through mobile applications that allow students to access learning materials anytime and anywhere, thus making the learning of history not only more enjoyable but also strengthening their understanding of local values and nationalism.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam strategi pengajaran di perguruan tinggi. Mata kuliah Sejarah Lokal sering kali dianggap membosankan dan terlalu teoritis oleh mahasiswa karena masih diajarkan secara klasikal dengan sumber belajar yang terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar mahasiswa, padahal pemahaman sejarah lokal memiliki peran penting dalam membentuk identitas, nasionalisme, serta wawasan kebangsaan (Warsyena & Wibisono, 2021).

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan inovatif yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual melalui integrasi teknologi digital.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dan modul digital berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi, interaktivitas, serta hasil belajar mahasiswa (Sahru Romadloni, 2022; Najuah et al., 2021). Gamifikasi, dengan elemen seperti poin, level, tantangan, dan badge, terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan (Yıldırım & Şen, 2021). Penelitian meta-analisis juga menegaskan bahwa gamifikasi memiliki efek positif terhadap pencapaian akademik mahasiswa (Rivera & Garden, 2021; Bouchrika et al., 2021). Dengan demikian, pengembangan gamifikasi berbasis *mobile learning* dipandang sebagai salah satu tren strategis dalam inovasi pembelajaran di pendidikan tinggi.

Meskipun banyak studi membuktikan keefektifan gamifikasi dan *mobile learning*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada bidang sains, bahasa, atau pendidikan dasar-menengah (Bradley et al., 2023; Shortt et al., 2023). Konteks mata kuliah sejarah, khususnya Sejarah Lokal, relatif kurang mendapat perhatian. Padahal, sejarah lokal sarat dengan nilai-nilai identitas, kearifan lokal, dan pembentukan karakter yang krusial bagi mahasiswa (Mertha, 2022). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang lebih spesifik mengintegrasikan gamifikasi berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran Sejarah Lokal.

Penelitian sebelumnya seringkali hanya menekankan aspek motivasi atau keterlibatan mahasiswa tanpa mengukur secara langsung pengaruh gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif (Chapman & Rich, 2018; Huang et al., 2019). Padahal, dalam konteks pendidikan tinggi, capaian pembelajaran tidak hanya berhenti pada ketertarikan, tetapi juga pemahaman mendalam dan kemampuan analisis mahasiswa terhadap materi sejarah. Oleh karena itu, riset yang mengkaji dampak implementasi gamifikasi *mobile learning* terhadap hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Sejarah Lokal menjadi penting untuk diisi.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menggabungkan dua pendekatan inovatif, yaitu gamifikasi dan *mobile learning*, yang dirancang secara khusus untuk konteks pembelajaran Sejarah Lokal. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik materi sejarah, modalitas belajar mahasiswa, serta potensi teknologi digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pendekatan ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena menekankan pada rekayasa pembelajaran yang kontekstual, berbasis nilai lokal, sekaligus adaptif terhadap perkembangan teknologi (Fatih et al., 2018).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk memastikan bahwa produk gamifikasi *mobile learning* yang dihasilkan valid, layak, dan efektif (Hess & Greer, 2016). Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi pada pemetaan kebutuhan, desain, implementasi, serta evaluasi dampak gamifikasi terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada orientasi implementatif dan evaluatif yang komprehensif dalam konteks pembelajaran sejarah di perguruan tinggi (Zahtila & Burghardt, 2022).

Tujuan utama penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan gamifikasi berbasis *mobile learning* dalam pembelajaran Sejarah Lokal serta mengukur dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa. Manfaat penelitian ini tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa yang memperoleh pengalaman belajar lebih interaktif, tetapi juga oleh dosen sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital, serta institusi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pengajaran sejarah yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan teknologi (Boltyshev, 2024).

Secara akademik, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran berbasis teknologi digital di bidang pendidikan sejarah. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi perguruan tinggi dalam mengadopsi strategi pembelajaran inovatif yang memadukan kearifan lokal dengan teknologi modern. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mahasiswa, tetapi juga mendukung visi

pendidikan nasional dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkarakter, beridentitas, dan adaptif terhadap perubahan global (Umami et al., 2021).

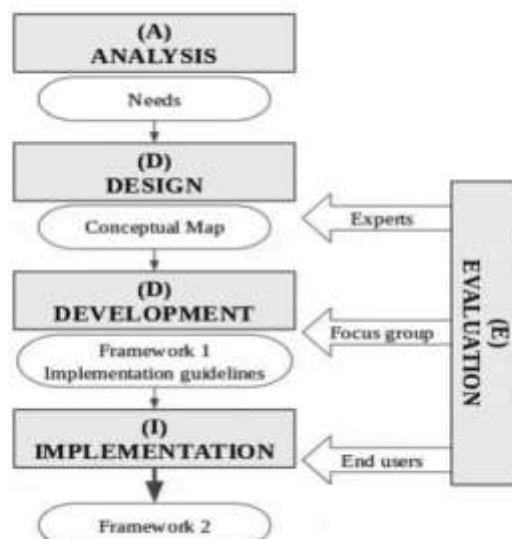
METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Sugiyono, 2022). Pemilihan model ini didasarkan pada keunggulannya yang sistematis dan fleksibel dalam menghasilkan produk pembelajaran berbasis teknologi digital. Melalui tahapan ADDIE, proses penelitian dapat diarahkan untuk menghasilkan gamifikasi berbasis *mobile learning* yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Sejarah Lokal (Hess & Greer, 2016).

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran Sejarah Lokal serta kendala yang dihadapi dalam metode pembelajaran konvensional. Tahap desain dilakukan dengan merancang alur gamifikasi, elemen permainan (poin, level, badge, tantangan), serta integrasi konten Sejarah Lokal ke dalam platform *mobile learning*. Tahap pengembangan berfokus pada pembuatan aplikasi atau media pembelajaran digital sesuai rancangan yang telah disusun, termasuk validasi oleh pakar media dan pakar materi (Rayanto, 2020).

Tahap implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan produk gamifikasi berbasis *mobile learning* ke dalam proses pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Lokal di Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi. Pengujian dilakukan dalam skala terbatas (uji coba kelompok kecil) dan diperluas ke kelompok yang lebih besar. Evaluasi dilakukan melalui dua aspek: (1) evaluasi formatif yang melibatkan masukan dari ahli dan pengguna untuk perbaikan produk, serta (2) evaluasi sumatif berupa pengukuran efektivitas produk terhadap hasil belajar mahasiswa melalui instrumen tes, observasi, dan angket (Syahputra & Yefferson, 2021).

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar mahasiswa dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan gamifikasi *mobile learning*. Sementara itu, data kualitatif berupa tanggapan mahasiswa dan dosen dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat kepuasan, motivasi, serta keterlibatan dalam pembelajaran. Pendekatan triangulasi digunakan untuk memastikan validitas data dengan mengombinasikan hasil tes, angket, wawancara, dan observasi sehingga diperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas produk yang dikembangkan (Zahtila & Burghardt, 2022).



Gambar.1 Tahapan Model ADDIE menurut Guitert et al., 2020)

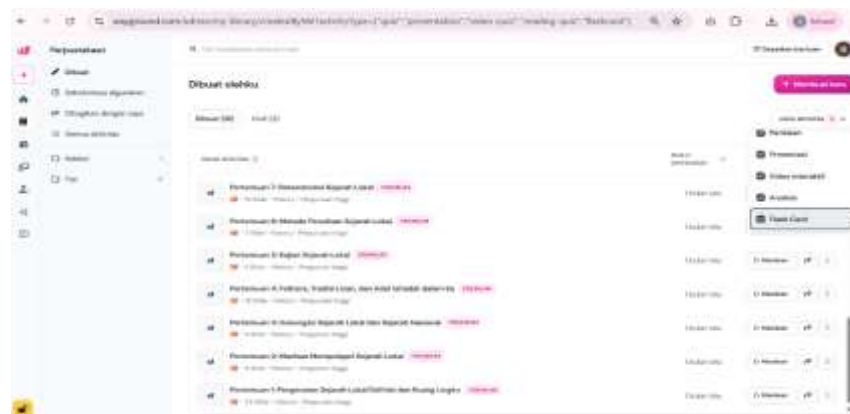
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Quiziz atau Wayground yang dapat diunduh dengan mudah di Playstore maupun Appstore. Kedua aplikasi tersebut dipilih karena memiliki fitur yang mendukung proses pembelajaran interaktif, seperti pemberian poin, level, tantangan, dan penghargaan berupa badge. Fitur-fitur ini mampu menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa dengan cara menghadirkan suasana kompetitif namun menyenangkan. Dalam praktiknya. Melalui kode dan tautan yang dibagikan, mahasiswa dapat langsung masuk ke dalam kelas virtual dan mengakses soal maupun materi yang telah disiapkan. Hal ini memudahkan pengelolaan pembelajaran, sekaligus menciptakan ruang belajar yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.



Gambar 2. Kelas dalam Aplikasi Quiziz /Wayground



Gambar 3. Tampilan Perpustakaan dan Jenis Aktivitas Quiziz/Wayground

Sebelum diterapkan secara luas, produk gamifikasi berbasis *mobile learning* ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan dengan instrumen berupa angket skala Likert dengan rentang skor 1–5 pada masing-masing indikator. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata 4,20 yang termasuk kategori baik. Artinya, dari segi desain tampilan, navigasi, serta interaktivitas, produk ini dinilai sudah layak digunakan oleh mahasiswa. Sementara itu, validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,95, juga dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa konten materi sejarah lokal yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, meskipun masih diperlukan perbaikan minor terutama dalam aspek kedalaman analisis dan keterbacaan teks. Validasi ini menjadi dasar kuat bahwa produk hasil pengembangan memenuhi standar kelayakan baik dari sisi teknologi maupun isi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No Aspek Penilaian	Ahli Media (Mean)	Ahli Materi (Mean)	Kategori
1 Desain Tampilan	4.25	-	Baik
2 Interaktivitas	4.15	-	Baik
3 Kesesuaian Materi	-	3.90	Baik
4 Keterbacaan	-	4.00	Baik
Rata-rata	4.20	3.95	Baik

Tahap implementasi awal dilakukan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 mahasiswa. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon awal pengguna terhadap media yang dikembangkan serta mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperbaiki sebelum diterapkan pada skala yang lebih besar. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan penilaian rata-rata 4,05 dalam skala Likert. Skor tertinggi diberikan pada aspek interaktivitas aplikasi dengan nilai 4,20, sedangkan skor terendah terdapat pada aspek keterbacaan materi dengan nilai 3,90. Data ini menunjukkan bahwa secara umum mahasiswa merasa aplikasi mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan, walaupun perlu ada perbaikan dalam penyajian teks agar lebih sederhana dan komunikatif.



Gambar 4. Materi Sejarah Lokal dalam Quiziz/Wayground

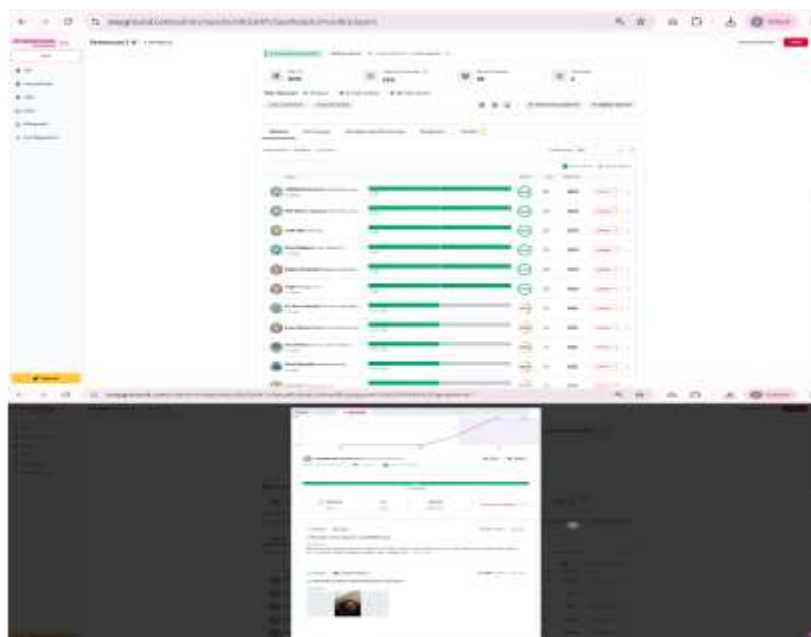
Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari kelompok kecil, tahap berikutnya adalah uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 mahasiswa. Hasil dari uji coba kelompok besar memperlihatkan bahwa rata-rata penilaian mahasiswa meningkat menjadi 4,18. Aspek yang mendapat apresiasi tertinggi adalah desain tampilan dengan skor 4,25, diikuti motivasi belajar dengan skor 4,22. Hal ini mengindikasikan bahwa gamifikasi berbasis *mobile learning* mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar. Mahasiswa merasa lebih bersemangat untuk mengikuti perkuliahan, karena adanya nuansa permainan yang mengurangi kesan monoton pada materi sejarah.

Efektivitas media pembelajaran diuji menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (30 mahasiswa) yang menggunakan gamifikasi *mobile learning*, dan kelas kontrol (30 mahasiswa) yang menggunakan metode konvensional. Hasil pengukuran menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai post-test antara kedua kelompok. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 82, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 74,20. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa penggunaan gamifikasi *mobile learning* memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Tabel 2. Hasil Uji Efektivitas

Kelompok	N	Mean	Std. Dev	Std. Error Mean
Eksperimen	30	82.00	4.65	0.85
Kontrol	30	74.20	4.30	0.78

Untuk memastikan bahwa perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan secara statistik, dilakukan uji-t independen. Hasil analisis menunjukkan nilai $t = 6,621$ dengan tingkat signifikansi $p = 0.000 < 0.025$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara mahasiswa yang menggunakan gamifikasi *mobile learning* dengan mereka yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.



Gambar 5. Tampilan Hasil Evaluasi dalam Quiziz/Wayground

Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba terbatas, uji coba luas, serta hasil uji efektivitas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi berbasis *mobile learning* terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Lokal. Produk ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, tetapi juga berkontribusi signifikan pada peningkatan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, gamifikasi berbasis *mobile learning* dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk memperkaya pengalaman belajar sejarah di perguruan tinggi.

Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan temuan Yıldırım dan Şen (2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap pencapaian akademik. Dengan adanya sistem poin, level, dan badge, mahasiswa terdorong untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan motivasi ini terlihat dari skor rata-rata yang lebih tinggi di kelas

eksperimen dibandingkan kelas kontrol, sehingga inovasi ini relevan untuk menjawab permasalahan rendahnya minat belajar sejarah (Romadloni et al., 2024).

Integrasi aplikasi Quiziz dan Wayground menunjukkan bahwa *mobile learning* memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini mendukung hasil penelitian Bradley et al. (2023) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis perangkat seluler memungkinkan mahasiswa belajar di luar ruang kelas dengan cara yang lebih mandiri dan personal. Dalam konteks pembelajaran sejarah lokal, fleksibilitas ini sangat penting karena materi sejarah dapat dipelajari tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui aktivitas interaktif yang dapat diakses secara digital (Ayundasari, 2022).

Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori baik. Hal ini memperkuat pandangan Umami et al. (2021) bahwa kelayakan suatu media pembelajaran harus diuji terlebih dahulu untuk memastikan kesesuaian isi dan kualitas desainnya. Masukan dari ahli memungkinkan produk disempurnakan sebelum diimplementasikan secara luas, sehingga meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa. Dengan validasi yang baik, dapat dipastikan bahwa konten sejarah lokal yang disajikan sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan mahasiswa.

Perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menguatkan kesimpulan Rivera dan Garden (2021) bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tambahan, tetapi juga sebagai instrumen pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa. Dengan kata lain, penggunaan gamifikasi dapat menjadi solusi nyata untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah sejarah lokal (Maslahah & Rofiah, 2022).

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi strategi pembelajaran sejarah lokal di perguruan tinggi. Selama ini, sejarah lokal sering dipersepsikan membosankan karena lebih banyak menekankan pada hafalan fakta. Namun, melalui gamifikasi berbasis *mobile learning*, mahasiswa dapat belajar sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Seperti yang ditegaskan oleh Warsyena dan Wibisono (2021), sejarah lokal memiliki peran penting dalam pembentukan identitas kedaerahan dan nasionalisme. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga memperkuat kesadaran sejarah dan nilai kebangsaan mahasiswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan gamifikasi berbasis *mobile learning* melalui aplikasi Quiziz dan Wayground terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Lokal. Hal ini dibuktikan melalui validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan kategori baik, hasil uji coba kelompok kecil dan besar yang memberikan respon positif, serta uji efektivitas yang memperlihatkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, rumusan masalah mengenai rendahnya motivasi dan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah Sejarah Lokal dapat terjawab melalui penerapan media pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi. Tujuan penelitian untuk menghasilkan produk pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif juga tercapai secara optimal. Prospek pengembangan ke depan dapat diarahkan pada integrasi gamifikasi dengan konten sejarah lokal yang lebih beragam, termasuk pengayaan materi berbasis video, augmented reality (AR), dan location-based learning, sehingga mahasiswa dapat belajar sejarah tidak hanya melalui narasi teks, tetapi juga melalui pengalaman digital yang kontekstual. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji implementasi gamifikasi ini pada mata kuliah lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bradley, L., Bartram, L., Al-Sabbagh, K. W., & Algers, A. (2023). Designing mobile language learning with Arabic speaking migrants. *Interactive Learning Environments*, 31(1), 514–526. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1799022>.
- Ayundasari, L. (2022). Implementasi Pendekatan Multidimensional Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(1), 225. <https://doi.org/10.17977/um020v16i12022p225-234>.
- Guitert, M., Romeu, T., & Colas, J.-F. (2020). Basic digital competences for unemployed citizens: conceptual framework and training model. *Cogent Education*, 7(1), 1748469.
- Maslahah, W., & Rofiah, L. (2022). Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Project Based Learning di dalam Perkuliahan Sejarah Lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5014–5024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2905>.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Romadloni, S., Widyasari, R., & Pradana, D. A. (2024). Development of Digital Teaching Materials for Local History Courses to Improve Learning Effectiveness and Support the MBKM Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(2), 12694–12700.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). CV Alfabeta.
- Syahputra, R., & Yefferson, R. B. (2021). Bahan Ajar Ebook dengan Perspektif Sejarah Lokal Kota Padang. *Jurnal Kronologi*, 3(2), 109–124. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i2.148>.
- Hess, A. K. N., & Greer, K. (2016). Designing for engagement: Using the ADDIE model to integrate high-impact practices into an online information literacy course. *Communications in Information Literacy*, 10(2), 264–282.
- Najuah, N., Sidiq, R., & Lukitoyo, P. S. (2021). The development electronic module of history using ADDIE model. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(6), 1658–1663.
- Rivera, E. S., & Garden, C. L. P. (2021). Gamification for student engagement: A framework. *Journal of Further and Higher Education*, 45(7), 999–1012. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1875201>.
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, & Surya, R. A. (2021). Development of historical learning e-module based on value clarification technique (VCT). *Journal of History*, 5(1), 19–36.* <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download/23462/9899>.
- Warsyena, R., & Wibisono. (2021). Eksistensi dan makna simbolik tradisi labuh pada masyarakat Dusun Kumbo Desa Gumirih Kecamatan Singojuruh Kabupaten Banyuwangi tahun 1988–2023. *Nusantara Hasana Journal*, 1(7), 132–137.
- Yıldırım, İ., & Şen, S. (2021). The effects of gamification on students' academic achievement: A meta-analysis study. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1301–1318. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>.
- Zahtila, M., & Burghardt, D. (2022). Location-based *mobile learning* on relief mapping methods. *Journal of Location Based Services*, 16(3), 153–180. <https://doi.org/10.1080/17489725.2022.2072963>.