



PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN *NIHONJIJO* DI UNIVERSITAS NASIONAL PASIM

Miranti Artarina

Universitas Nasional PASIM
miranti.artarina18@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran *Nihonjijo* (pengetahuan tentang budaya dan masyarakat Jepang) di Universitas Nasional PASIM, khususnya bagi mahasiswa Generasi Z. Meskipun minat global terhadap budaya dan bahasa Jepang semakin meningkat, Generasi Z menunjukkan karakteristik belajar yang berbeda dari kerangka pendidikan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode wawancara mendalam, untuk mengidentifikasi hambatan spesifik yang dihadapi oleh para mahasiswa dalam mempelajari *Nihonjijo* menggunakan metode konvensional. Temuan utama menunjukkan bahwa metode konvensional, yang ditandai dengan hafalan kosakata dan huruf kanji dan pengajaran berfokus pada tata bahasa, gagal menarik minat generasi ini yang lebih menyukai pengalaman belajar interaktif, berbasis teknologi, dan kontekstual. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran *Nihonjijo* ditemukan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan. Selain itu, evolusi cepat media digital dan dampaknya terhadap rentang perhatian dan preferensi belajar juga dieksplorasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa untuk mengajarkan bahasa Jepang secara efektif kepada Generasi Z, khususnya dalam pembelajaran *Nihonjijo*, pendidik harus mengintegrasikan strategi inovatif yang selaras dengan kecakapan digital mereka dan kebutuhan akan aplikasi praktis. Rekomendasi untuk pengembangan kurikulum mencakup pengenalan lebih lanjut tentang gamifikasi, sumber daya multimedia, dan praktik pembelajaran yang lebih interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih imersif dan menarik. Penelitian ini berkontribusi pada wacana yang lebih luas tentang reformasi pendidikan dan menyoroti kebutuhan metode pengajaran adaptif dalam konteks studi budaya dan bahasa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Generasi Z, pembelajaran interaktif, pembelajaran *Nihonjijo*.

ABSTRACT

This study examines the application of gamification in *Nihonjijo* (knowledge of Japanese culture and society) learning at PASIM National University, particularly for Generation Z students. Despite the increasing global interest in Japanese culture and language, Generation Z exhibits learning characteristics that diverge from traditional educational frameworks. This research employs an in-depth interview method to identify the specific obstacles faced by students in learning *Nihonjijo* using conventional methods. The main findings indicate that conventional methods, characterized by rote memorization of vocabulary and kanji characters and grammar-focused instruction, fail to engage this generation, which prefers interactive, technology-based, and contextual learning experiences. The application of gamification in *Nihonjijo* learning is found to enhance student engagement and motivation by integrating game elements such as points, challenges, and rewards. Additionally, the rapid evolution of digital media and its impact on attention spans and learning preferences are explored. This study concludes that to teach Japanese effectively to Generation Z, particularly in *Nihonjijo* learning, educators must integrate innovative strategies that align with their digital fluency and need for practical



application. Recommendations for curriculum development include further incorporation of gamification, multimedia resources, and more interactive learning practices to create a more immersive and engaging learning environment. This study contributes to the broader discourse on educational reform and highlights the need for adaptive teaching methods in the context of cultural and language studies.

Keywords: Gamification, Generation Z, interactive learning, *Nihonjijo* learning.

PENDAHULUAN

Peningkatan minat global terhadap budaya dan bahasa Jepang telah menciptakan peluang dan tantangan baru dalam bidang pendidikan bahasa Jepang, khususnya dalam pengajaran mata kuliah *Nihonjijo*, yang berfokus pada pengetahuan tentang budaya dan masyarakat Jepang. Di Universitas Nasional PASIM, mata kuliah ini merupakan komponen penting dalam kurikulum studi Jepang, namun metode pengajaran tradisional yang sering digunakan tampaknya kurang efektif dalam menarik minat dan mempertahankan motivasi belajar mahasiswa, terutama mereka yang berasal dari Generasi Z.

Generasi Z, yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga awal 2010-an, dikenal dengan karakteristik unik yang membedakan mereka dari generasi sebelumnya (Laka dkk., 2024). Mereka tumbuh dalam era digital yang memungkinkan akses cepat ke informasi dan berbagai bentuk hiburan interaktif (Twenge, 2017). Akibatnya, mereka memiliki rentang perhatian yang lebih pendek dan lebih menyukai metode pembelajaran yang kontekstual, berbasis teknologi, dan interaktif (Kasali, 2017). Namun, metode pengajaran tradisional dalam pembelajaran *Nihonjijo* di Universitas Nasional PASIM masih banyak mengandalkan hafalan kosakata, huruf kanji, dan pengajaran tata bahasa yang berfokus pada teori. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar di kalangan mahasiswa Generasi Z.

Dalam konteks ini, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran muncul sebagai solusi potensial. Gamifikasi, yang melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan dalam proses pembelajaran, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar di berbagai bidang studi (Jusuf, 2017). Mengingat kecakapan digital Generasi Z dan preferensi mereka terhadap pengalaman belajar yang lebih interaktif, gamifikasi dapat menjadi pendekatan inovatif yang relevan dalam pembelajaran *Nihonjijo*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran *Nihonjijo* di Universitas Nasional PASIM dan mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dihadapi mahasiswa dalam metode pengajaran konvensional. Dengan memahami tantangan ini dan mengeksplorasi potensi gamifikasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang dapat diimplementasikan untuk mengembangkan kurikulum yang lebih efektif dan menarik bagi Generasi Z. Hal ini juga akan berkontribusi pada wacana yang lebih luas tentang



reformasi pendidikan dan kebutuhan untuk mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan preferensi belajar mahasiswa masa kini.

KAJIAN TEORI

Perkembangan Pengajaran *Nihonjijo*

Konten pendidikan *Nihonjijo* mencakup berbagai bidang terkait Jepang, dari situasi umum Jepang dan sejarah Jepang hingga ekonomi (Putra, 2021). Hosokawa (dalam Putra, 2021) membagi periode perkembangan *Nihonjijo* menjadi tiga fase. Pertama, periode 60-70an, di mana kesadaran akan hubungan antara budaya dan bahasa masih rendah dan budaya diajarkan sebagai item pengetahuan. Kedua, periode 80-an, di mana pendekatan komunikatif yang mulai populer dalam pendidikan bahasa Jepang mulai memperhatikan hubungan antara budaya dan bahasa. Ketiga, periode 90-an, di mana perhatian mulai diberikan pada kemampuan memecahkan masalah komunikasi melalui penggunaan bahasa, dengan gagasan bahwa pelajar harus belajar dari masalah interaksi dalam bahasa Jepang.

Pada periode 90-an, juga mulai muncul pendapat bahwa mahasiswa Jepang juga harus berpartisipasi dalam pendidikan *Nihonjijo*, yang menunjukkan perkembangan baru dalam pendidikan tersebut (Putra, 2021). Selanjutnya, pada tahun 2000-an, seiring meningkatnya perhatian terhadap komunikasi lintas budaya, pendidikan *Nihonjijo* telah mengadopsi pendekatan pembelajaran aktif yang mendorong mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan kritis (Putra, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa "*Nihonjijo*" telah berubah menjadi lebih dari sekadar pengajaran budaya Jepang; kini menjadi platform untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting dalam konteks global.

Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Pembelajaran berbasis gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Ananda, 2024). Dalam konteks ini, konsep gamifikasi mengintegrasikan berbagai elemen seperti poin, level, tantangan, kompetisi, penghargaan, dan narasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Ananda, 2024). Tujuannya adalah untuk merancang aktivitas pembelajaran yang mirip dengan permainan, di mana siswa tidak hanya belajar secara efektif tetapi juga merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Ananda, 2024).

Gamifikasi dalam pendidikan adalah metode inovatif dan menarik yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Dengan mengimplementasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar. Menurut Zichermann, gamifikasi merupakan penerapan pemikiran dan



mekanika permainan untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah (Wulantari, 2023). Definisi umum dari gamifikasi adalah penggunaan elemen desain yang berasal dari permainan dalam konteks non-permainan. Salah satu contoh nyata penerapan gamifikasi di pendidikan adalah melalui penggunaan sistem poin dan level, di mana peserta didik dapat mengumpulkan poin saat menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan dengan benar. Semakin banyak poin yang dikumpulkan, semakin tinggi level mereka (Shaliha, 2022). Hal ini mendorong peserta didik untuk mencapai target dan meningkatkan level mereka sendiri serta bersaing dengan teman-teman mereka untuk mendapatkan peringkat lebih tinggi.

Gamifikasi juga melibatkan aspek kompetisi yang memacu peserta didik untuk berlomba-lomba meraih prestasi terbaik. Dengan adanya sistem peringkat, peserta didik akan berusaha keras dan berkolaborasi dalam tim untuk mencapai hasil optimal (Wirapraja, 2021). Selain itu, dengan memanfaatkan cerita dan karakter yang menarik, gamifikasi menghubungkan pembelajaran dengan elemen-elemen dunia permainan. Peserta didik menjadi bagian dari cerita tersebut dan dihadapkan pada misi-misi tertentu yang harus diselesaikan untuk melanjutkan perjalanan cerita. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk terus belajar (Fadilla, 2022). Dengan menerapkan gamifikasi dalam pendidikan, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, sementara peserta didik akan merasa lebih termotivasi, aktif terlibat, dan mengembangkan berbagai keterampilan penting (Marisa, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka. Menurut Sugiyono dalam Ridwan (2021), tinjauan pustaka berkaitan dengan analisis teoritis yang mengkaji nilai-nilai, budaya, dan norma yang muncul dalam konteks sosial yang sedang diteliti. Tinjauan pustaka ini memanfaatkan hasil dari berbagai penelitian, baik informasi konseptual maupun data kualitatif dan kuantitatif yang terdapat dalam artikel-artikel ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya. Penggunaan metode tinjauan pustaka dipilih untuk memberikan gambaran mendetail mengenai penggunaan gamifikasi dalam strategi pembelajaran, yang diperoleh dari sumber-sumber literatur. Data untuk penelitian ini diperoleh dari artikel jurnal baik tingkat nasional maupun internasional, yang dikumpulkan melalui pencarian informasi menggunakan Google Scholar dengan menggunakan kata kunci yang telah ditetapkan (Ramanda, 2019).

Menurut Creswell dalam Ridwan (2021), langkah-langkah dalam melakukan tinjauan pustaka meliputi: 1) menentukan kata kunci untuk memudahkan pencarian sumber; 2) mengevaluasi abstrak dari sumber-sumber penelitian; 3) membuat peta literatur yang menyusun dan menghubungkan topik-topik penelitian sebagai referensi ringkasan literatur yang komprehensif; 4) menyusun hasil penelitian secara sistematis sesuai dengan teori dan konsep yang relevan dengan topik penelitian; dan 5) menyampaikan pandangan umum tentang topik penelitian berdasarkan hasil dari tinjauan pustaka. Kata kunci yang digunakan untuk mencari



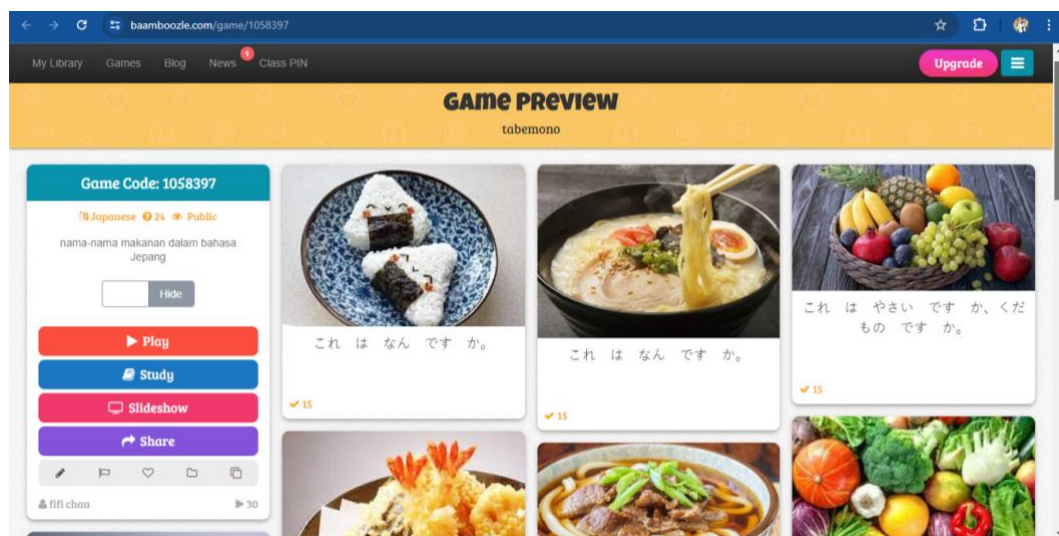
sumber di Google Scholar termasuk 'gamifikasi', 'gamifikasi dalam pembelajaran', dan 'pembelajaran berbasis gamifikasi'. Proses pencarian ini dilakukan dengan memanfaatkan Google Scholar untuk menemukan artikel jurnal baik tingkat nasional maupun internasional yang relevan dengan gamifikasi dan pendidikan saat ini. Dengan membaca abstrak dari jurnal-jurnal terkait, peneliti dapat menemukan sumber-sumber yang paling relevan dengan penelitian ini, yang kemudian dianalisis untuk menyusun hasil penelitian yang relevan dengan topik yang dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

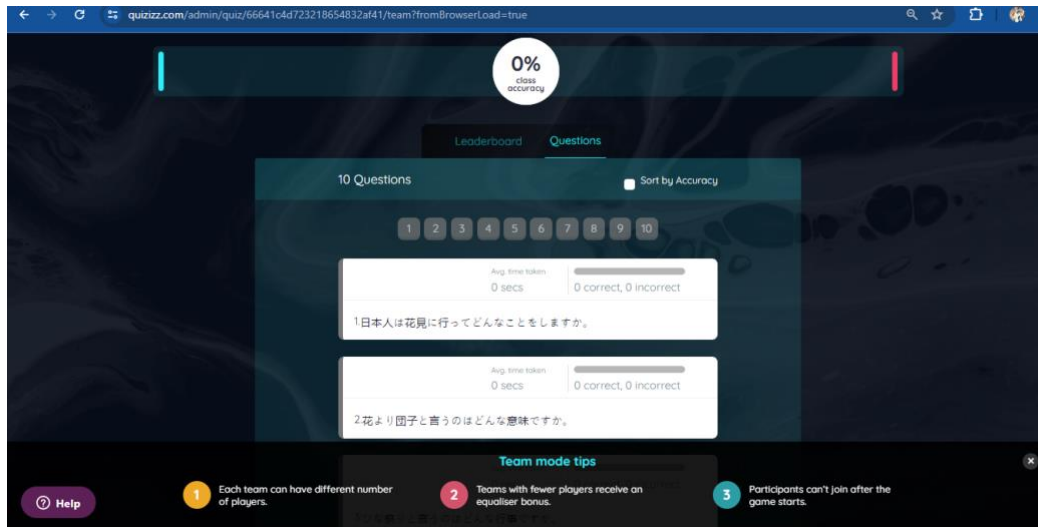
Berikut adalah contoh kegiatan pembelajaran *Nihonjijo* yang menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z di Universitas Nasional PASIM. Adapun gamifikasi akan diaplikasikan pada pembelajaran *Nihonjijo* dengan menggunakan buku "*Nihonjin no Kurashi to Bunka*" karya Meguro (2006).

1. Quiz Tebak Jepang

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pengantar singkat tentang topik budaya Jepang, dilanjutkan dengan kuis interaktif yang mencakup soal-soal pilihan ganda tentang festival, makanan, rumah tradisional, busana, upacara teh, tulisan, tempat bersejarah, dan tokoh sejarah Jepang. Mahasiswa bekerja dalam kelompok untuk menjawab soal kuis dan mengumpulkan poin berdasarkan jawaban yang benar, yang kemudian dibahas secara mendalam oleh dosen. Penggunaan platform pembelajaran online dengan elemen gamifikasi seperti leaderboard dan lencana pencapaian juga diintegrasikan untuk memberikan umpan balik dan penghargaan, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis. Platform pembelajaran online yang bisa digunakan adalah Bamboozle atau Quizziz.



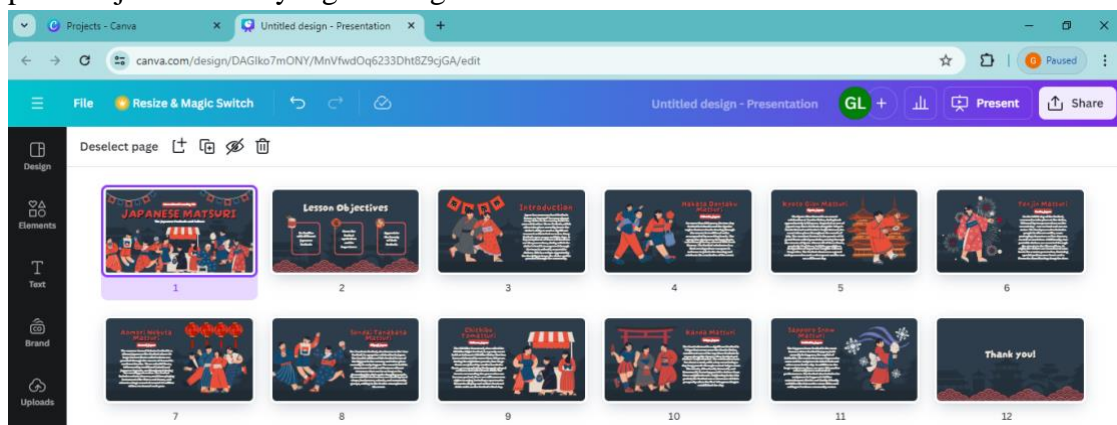
Gambar 1. Quiz Tebak Jepang melalui aplikasi Bamboozle



Gambar 2. Quiz Tebak Jepang melalui aplikasi Quizziz

2. Eksplorasi Jepang

Dalam proyek berbasis gamifikasi yang berjudul "Eksplorasi Jepang", setiap kelompok mahasiswa akan memilih topik spesifik terkait budaya atau masyarakat Jepang seperti festival, etiket sosial, atau sejarah Jepang untuk dieksplorasi selama 4 sesi pembelajaran dengan durasi 2 jam per sesi. Setiap sesi, kelompok diberikan serangkaian misi dan tugas untuk mengumpulkan informasi tentang topik yang dipilih dan menyajikannya dalam bentuk presentasi multimedia. Poin akan diberikan berdasarkan kreativitas dalam pendekatan penelitian, keakuratan informasi yang disajikan, dan kemampuan presentasi hasil proyek, sehingga memotivasi mahasiswa untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang aspek-aspek budaya Jepang yang mereka teliti. Platform pembelajaran online yang bisa digunakan adalah Canva.

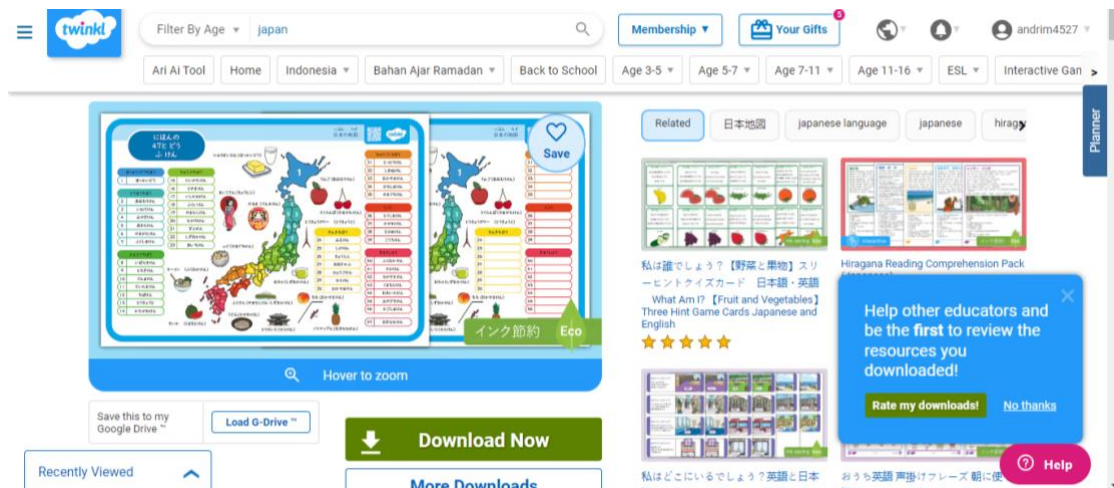


Gambar 3. Presentasi Eksplorasi Jepang menggunakan aplikasi Canva

3. Virtual Tur Jepang



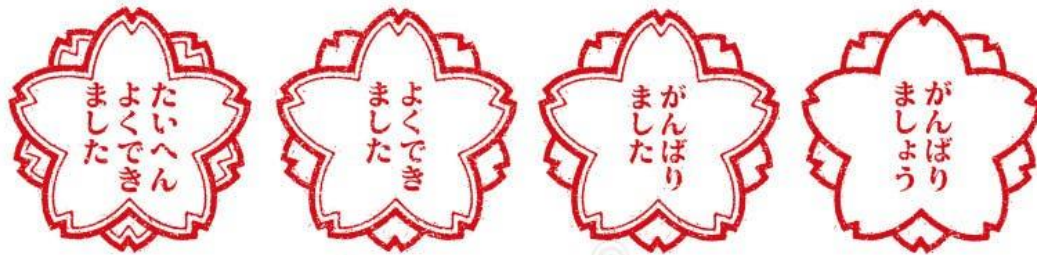
Virtual Tur Jepang menggunakan website Twinkl merupakan pengalaman pembelajaran gamifikasi yang memanfaatkan teknologi untuk membawa mahasiswa dalam sebuah perjalanan virtual interaktif ke berbagai tempat ikonik di Jepang. Melalui platform Twinkl, mahasiswa dapat melakukan eksplorasi budaya yang mendalam dengan mengunjungi tempat-tempat seperti Kuil Senso-ji di Tokyo, Istana Nijo di Kyoto, atau Gunung Fuji. Setiap lokasi dilengkapi dengan konten multimedia yang kaya, termasuk video, gambar 360 derajat, dan narasi terkait sejarah dan budaya lokal. Selama tur, mahasiswa dihadapkan pada tantangan interaktif berupa kuis pengetahuan, teka-teki, atau tugas terkait untuk mengumpulkan poin. Poin yang dikumpulkan oleh mahasiswa tidak hanya mencerminkan keberhasilan dalam menjawab tantangan, tetapi juga dapat ditukarkan dengan akses ke materi tambahan seperti artikel mendalam atau tutorial eksklusif tentang aspek budaya Jepang yang mereka pelajari.



Gambar 4. Virtual Tur Jepang menggunakan platform Twinkl

4. Penilaian dan Umpan Balik

Setiap akhir minggu, dalam sistem penilaian dan umpan balik berbasis gamifikasi, setiap kelompok akan dinilai berdasarkan pencapaian mereka dalam tantangan harian dan proyek "Eksplorasi Jepang" dan "Virtual Tur Jepang." Kelompok yang mencapai poin tertinggi akan diberikan penghargaan mingguan seperti stempel "*Yoku Dekimashita*", yang memberikan pengakuan atas prestasi mereka dalam memahami dan mengkomunikasikan budaya Jepang. Mahasiswa juga memiliki kesempatan untuk menukarkan poin yang mereka kumpulkan dengan partisipasi dalam kegiatan budaya tambahan atau akses ke materi eksklusif ke platform Twinkl, yang memperkaya pengalaman mereka dalam mempelajari *Nihonjijo* secara lebih mendalam dan interaktif. Sistem ini tidak hanya memberikan motivasi tambahan bagi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tetapi juga memperkuat rasa prestasi mereka dalam eksplorasi budaya Jepang.



Gambar 5. Berbagai stempel “*Yoku Dekimashita*”

Adapun makna dari masing-masing stempel (dari kiri ke kanan) adalah:

1. *Taihen yoku dekimashita* : Kamu luar biasa, bernilai 5 poin
2. *Yoku dekimashita*: Kamu berhasil, bernilai 4 poin
3. *Ganbarimashita*: Kamu sudah berusaha, bernilai 2 poin
4. *Ganbarimashou*: Ayo, belajar lagi! Bernilai 1 poin

SIMPULAN

Dari penelusuran terhadap pengajaran *Nihonjijo* di Universitas Nasional PASIM, terungkap bahwa mahasiswa Generasi Z menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan minat dan motivasi terhadap pembelajaran tradisional. Karakteristik unik generasi ini yang lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi menuntut pendekatan inovatif dalam pengajaran budaya dan bahasa Jepang. Penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran *Nihonjijo*, seperti yang ditunjukkan melalui "Quiz Tebak Jepang", "Eksplorasi Jepang", dan "Virtual Tur Jepang" menjanjikan solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Melalui integrasi elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang aspek budaya Jepang, tetapi juga memotivasi mahasiswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi bukan hanya mengubah cara belajar mahasiswa Generasi Z, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kritis mereka seperti pemecahan masalah, kerjasama tim, dan presentasi. Dengan memanfaatkan teknologi dan platform online yang interaktif, mahasiswa dapat mengakses konten multimedia yang kaya tentang budaya Jepang serta berpartisipasi dalam tantangan berbasis pengetahuan dan tugas kreatif. Diharapkan, implementasi gamifikasi dalam kurikulum *Nihonjijo* tidak hanya akan meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan kompetensi lintas budaya yang penting dalam konteks global saat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Alshammari, M. T. (2020). Evaluation of gamification in e-learning systems for elementary school students. *TEM Journal*, 9(2), 806–813. <https://doi.org/10.18421/TEM92-51>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1-12. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/article/view/7/1>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34-43.
- Jeni Putra. (2021). Changes in the direction of "*Nihonjijo*" education in Japan -About the philosophy and its background-. *Proceeding of International Conference on Japanese Studies, Language and Education*, 1(1), 6-12. Retrieved from <http://proceedings.aspbji.id/index.php/icjsle/article/view/2>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM Vol. 5 No.1 September 2016*. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kasali, R., 2017. *Strawberry Generation; Mengubah Generasi Rapuh Menjadi Generasi Tangguh*. Jakarta: Mizan
- Laka, L., Darmansyah, R., Judijanto, L., Lase, J. F. E., Haluti, F., Kuswanti, F., & Kalip, K. (2024). *Pendidikan Karakter Gen Z di Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Meguro, Mami. (2006). *Nihon no Kurashi to Bunka*. Jepang: Departemen Pengembangan Materi, Bahan Ajar.
- Ramanda, R., Akbar, Z., & Wirasti, R. M. K. (2019). Studi kepustakaan mengenai landasan teori body image bagi perkembangan remaja. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(2), 121-135.
- Ridwan, M., Suhar, A. M., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51.



Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 79-86.

Twenge, Jean. (2017). *iGen: why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy – and completely unprepared for adulthood*. New York: Atria Books

Wirapraja, A., Aribowo, H., Hariyanti, N. T., Basatha, R., & Rahmawati, T. (2021). Tinjauan literatur konsep gamifikasi dalam mendukung strategi pemasaran organisasi bisnis. *Jurnal Eksekutif*, 18(1), 1-12.

Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., & Rofi'i, A. (2023). The role of gamification in English language teaching: A literature review. *Journal on Education*, 6(1), 47-56.