



PENGARUH MODEL GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS VI SDN 015 RAMBAH SAMO

Siti Suhartini^{1*}, Safrudin²

^{1,2} Universitas Rokania

*Email: Sitisuhartini9527@gmail.com, safrudinsaf2@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5581>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI SD Negeri 015 Rambah Samo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental berupa one group *Pretest-Posttest* design. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 015 Rambah Samo. Dari total populasi sebanyak 21 orang, data yang dianalisis berjumlah 18 orang siswa yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga dinyatakan layak digunakan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *Pretest* dan *Posttest*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *Pretest* dan *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran gamifikasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI SD Negeri 015 Rambah Samo. Dengan demikian, model pembelajaran gamifikasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi di abad ke-21 menuntut transformasi signifikan di berbagai lini, terutama dalam sektor pendidikan dasar. Pendidikan bukan lagi sekadar transfer pengetahuan secara normatif, melainkan sebuah proses sistematis untuk membentuk karakter, perilaku, dan mendewasakan manusia melalui pengajaran yang adaptif (Liputo, 2023). Di sekolah dasar, tuntutan ini diwujudkan melalui penguatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta pembentukan karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila memegang peranan sentral karena memuat nilai fundamental seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan disiplin yang strategis untuk membentengi moral siswa di tengah perubahan (Aprillionita et al., 2024; Sunaryati et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran Pancasila, keberhasilan internalisasi nilai ini tidak hanya diukur dari penguasaan materi akademis, tetapi juga dari tingginya motivasi belajar yang berdampak langsung pada optimalisasi hasil belajar siswa (Fernando et al., 2024; Motos et al., 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali menghadapi kendala berupa rendahnya motivasi belajar siswa yang berimplikasi pada hasil belajar yang tidak maksimal. Masalah utama berakar pada dominasi model pembelajaran konvensional yang monoton seperti ceramah, diskusi searah, dan presentasi repetitif sehingga siswa kurang terlibat aktif. Tantangan ini semakin kompleks mengingat siswa sekolah dasar saat ini merupakan Generasi Alpha yang tumbuh dalam ekosistem digital dan memiliki karakteristik belajar yang condong pada visualisasi, tantangan, serta pengalaman interaktif (Gunawan et al., 2024). Ketika dihadapkan pada metode konvensional, antusiasme mereka cenderung menurun. Hal ini diperkuat oleh observasi awal dan wawancara di SD Negeri 015 Rambah Samo sebagai salah satu sekolah rintisan digitalisasi di Rokan Hulu. Meski sarana digital telah mendukung, proses pembelajaran kelas



VI (21 siswa) masih bersifat konvensional. Dampaknya, sebagian besar siswa kurang fokus dan motivasi belajar mereka rendah. Kondisi tersebut berkorelasi langsung dengan rendahnya hasil belajar pada ulangan harian Bab 3, di mana sebanyak 11 siswa (52,4%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Fakta ini menegaskan perlunya inovasi strategi pembelajaran yang interaktif dan menantang (Imansyah & Silviana, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah berupaya mengintegrasikan inovasi untuk memecahkan masalah motivasi dan hasil belajar. Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran moral disarankan harus dirancang secara terstruktur lewat perencanaan hingga evaluasi agar tidak terjebak pada hafalan materi semata (Ni et al., 2022). Aktivitas instruksional yang menyerupai permainan dinilai efektif karena mampu membangun keterlibatan moral yang lebih baik (Aulia & Dewi, 2021). Dalam beberapa tahun terakhir, tren beralih pada pemanfaatan gamifikasi, yaitu strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen mekanis permainan seperti poin, level, peringkat, dan *reward* ke dalam konteks non-game untuk mendorong partisipasi aktif siswa (Putra et al., 2024; Rostiani et al., 2023). Pengaruh positif gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada tingkat sekolah dasar telah dibuktikan dalam ranah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Rahmadania et al., 2025; Sultan et al., 2025).

Meskipun efektivitas gamifikasi telah banyak divalidasi pada subjek eksakta atau sains, terdapat keterbatasan literatur (*research gap*) yang secara khusus menguji implementasi model ini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, khususnya bagi karakteristik Generasi Alpha. Kebanyakan studi gamifikasi masih berfokus pada penguasaan kognitif sains murni, sedangkan pengujian pada mata pelajaran yang bermuatan nilai moral dan kewarganegaraan masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) dari artikel ini terletak pada pengujian empiris mengenai sejauh mana mekanisasi elemen game dapat mengintervensi hasil belajar Pendidikan Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas VI di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*pre-experimental design*). Desain eksperimen yang diterapkan adalah *one-group Pretest-Posttest design* tanpa melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Melalui desain ini, pengaruh perlakuan diukur dengan membandingkan capaian hasil belajar siswa sebelum (*Pretest*) dan setelah (*Posttest*) intervensi diberikan. Model gamifikasi yang diterapkan dalam intervensi ini mengacu pada kerangka kerja (*framework*) (Enoch, 2023) serta model APAR oleh (López-ardao et al., 2026). Penggunaan istilah 'model' dipilih karena gamifikasi dalam riset ini memiliki sintaks pembelajaran terstruktur yang mengintegrasikan elemen permainan secara sistematis, bukan sekadar metode penyampaian materi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2026 di SD Negeri 015 Rambah Samo, Kabupaten Rokan Hulu. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VI pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 21 siswa. Mengingat ukuran populasi yang relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* (sampel jenuh), di mana seluruh anggota populasi (21 siswa) dijadikan sebagai sampel sekaligus subjek penelitian tunggal. Meskipun demikian, penelitian hanya dilakukan terhadap 18 siswa karena terdapat 3 siswa yang mengalami *drop-out* (tidak mengikuti tahapan *posttest*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran gamifikasi (X), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa (Y).

Prosedur pelaksanaan penelitian dibagi menjadi tiga tahapan sistematis, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, kegiatan difokuskan pada pengurusan izin, observasi lapangan, penyusunan modul ajar Pendidikan Pancasila berbasis gamifikasi, media presentasi interaktif, serta penyusunan kisi-kisi instrumen tes. Tahap pelaksanaan diawali dengan memberikan *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran gamifikasi selama empat kali pertemuan. Dalam



implementasinya, materi Pendidikan Pancasila dikemas ke dalam misi-misi pembelajaran terstruktur yang mengintegrasikan elemen mekanis permainan seperti akumulasi poin, kenaikan level, papan peringkat (*leaderboard*), dan pemberian *reward* demi memicu keterlibatan aktif siswa. Setelah seluruh sesi perlakuan selesai, tahap ini diakhiri dengan pemberian *Posttest*. Pada tahap akhir, peneliti mengolah, menganalisis data hasil tes secara statistik, dan menarik kesimpulan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini mengandalkan dua teknik utama, yaitu tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen utama yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda untuk mengukur aspek kognitif siswa. Pada draf awal, instrumen dirancang sebanyak 30 butir soal dengan pembobotan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Sebelum digunakan pada *Pretest* dan *Posttest*, instrumen tes terlebih dahulu divalidasi melalui penilaian ahli (*expert judgment*) dan diujicobakan pada siswa di luar sampel penelitian untuk menguji validitas empiris, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal menggunakan bantuan Microsoft Excel. Uji validitas butir soal menerapkan rumus korelasi *Product Moment* Karl Pearson dengan kriteria $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan batas reliabel $\geq 0,60$. Berdasarkan analisis uji coba tersebut, diperoleh 20 butir soal yang memenuhi syarat (valid, reliabel, serta memiliki tingkat kesukaran sedang dan daya pembeda yang baik), sementara 10 butir soal lainnya digugurkan. Sebanyak 20 butir soal yang dinyatakan layak inilah yang digunakan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest*. Guna menghindari bias memori siswa, susunan nomor soal pada saat *Posttest* diacak kembali secara acak tanpa mengubah esensi isi pertanyaan. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, jumlah siswa, dan rekapitulasi nilai kumulatif.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data hasil belajar terlebih dahulu diuji prasyaratnya melalui uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria data berdistribusi normal ditetapkan jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05. Penelitian ini tidak melakukan uji homogenitas karena karakteristik desain tunggal (*one-group*) tidak membutuhkan pengujian kesamaan varians antarkelompok. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis untuk mengukur signifikansi pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji-t berpasangan (*paired samples t-test*). Aturan pengambilan keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (p). Jika nilai (p) < 0,05, maka hipotesis alternatif H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI di SD Negeri 015 Rambah Samo.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Subjek dan Hasil Uji Instrumen

Penelitian eksperimen semu ini dilaksanakan di SD Negeri 015 Rambah Samo menggunakan *one-group Pretest-Posttest design*. Subjek penelitian awal mencakup 21 siswa kelas VI. Namun, pada saat pelaksanaan *Posttest*, terdapat 3 siswa yang tidak hadir. Oleh karena itu, reduksi data dilakukan sehingga analisis akhir hanya menggunakan data dari 18 siswa yang mengikuti seluruh rangkaian penelitian secara lengkap (*Pretest*, empat pertemuan perlakuan, dan *Posttest*).

Sebelum pengumpulan data, instrumen tes pilihan ganda yang awalnya berjumlah 30 butir diujicobakan terlebih dahulu sebanyak dua kali pada siswa kelas VI SD Negeri 002 Rambah Samo. Berdasarkan validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen ahli, instrumen dinyatakan layak dengan perbaikan minor. Hasil uji validitas empiris menggunakan korelasi *Product Moment* menunjukkan 20 butir soal dinyatakan valid $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan 10 butir soal tidak valid. Analisis tingkat kesukaran menunjukkan mayoritas soal berada pada kategori sedang, dan analisis daya pembeda menunjukkan kualifikasi baik hingga cukup. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menghasilkan koefisien sebesar 0,83 yang menandakan instrumen memiliki konsistensi tinggi (reliabel). Dengan demikian, 20 butir soal yang valid tersebut ditetapkan sebagai instrumen *Pretest* dan *Posttest*, dengan pengacakan nomor soal pada saat *Posttest* untuk menghindari bias memori siswa.



B. Analisis Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data *Pretest* diambil untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan intervensi model pembelajaran gamifikasi. Hasil *Pretest* menunjukkan kemampuan awal siswa masih rendah, dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 25, dan nilai rata-rata sebesar 62,78. Ditinjau dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) standar sebesar 75, hanya terdapat 4 siswa yang tuntas, sedangkan 14 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan.

Setelah siswa diberikan perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran gamifikasi selama empat kali pertemuan, dilakukan pengukuran akhir melalui *Posttest*. Hasil *Posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai tertinggi mencapai 95, nilai terendah 60, dan rata-rata melonjak menjadi 83,33. Berdasarkan KKTP, sebanyak 16 siswa dinyatakan tuntas belajar dan hanya 2 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan.

C. Uji Prasyarat Analisis dan Uji Hipotesis

Uji prasyarat statistik parameteris dilakukan melalui uji normalitas data untuk memastikan kelayakan pengujian hipotesis. Mengingat ukuran sampel berpasangan bersifat komplet ($N = 18$), pengujian dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* berbasis program SPSS. Output pengujian normalitas data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	Sig. Kolomogrov-Smirnov	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,089	Normal
<i>Posttest</i>	0,349	Normal

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi (Sig.) untuk data *Pretest* adalah 0,089 dan data *Posttest* adalah 0,349. Karena nilai signifikansi kedua variabel tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat penggunaan statistik parametrik melalui uji-t berpasangan (*paired samples t-test*).

Uji hipotesis dimaksudkan untuk menguji signifikansi pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis inferensial menggunakan *paired samples t-test* dengan SPSS dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Paired Samples T-Test

Uji Hipotesis	Mean <i>Pretest</i>	Mean <i>Posttest</i>	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest-Posttest</i>	62,78	83,33	< 0,001	Signifikan

Berdasarkan data pada Tabel 2, perbandingan nilai rata-rata (*mean*) memperlihatkan peningkatan dari 62,78 pada saat *Pretest* menjadi 83,33 pada *Posttest*. Hasil uji-*paired samples t-test* memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Nilai tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang dipersyaratkan (Sig. < 0,05), yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Fakta empiris ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI di SD Negeri 015 Rambah Samo.

D. Efektivitas Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh efektivitas intervensi model pembelajaran gamifikasi yang secara radikal mengubah atmosfer kelas konvensional menjadi interaktif. Model pembelajaran gamifikasi dalam penelitian ini dirancang secara terstruktur dengan mengadopsi sintaks mekanika permainan APAR (*Activities, Points, Achievement, dan Reward*) (Enoch, 2023; López-ardao et al., 2026). Materi yang diangkat adalah Pendidikan Pancasila Bab 7 mengenai menjaga persatuan dan kesatuan melalui gotong-royong. Integrasi elemen game ke dalam materi normatif-kebangsaan ini terbukti berhasil mereduksi kejenuhan metode ceramah tunggal yang sebelumnya mendominasi kelas.

Pada implementasi praktisnya, setiap pertemuan menunjukkan progresi adaptasi siswa yang positif terhadap elemen gamifikasi. Pada pertemuan pertama, siswa berada pada fase penyesuaian operasional terhadap struktur pembelajaran berbasis misi individual yang dibantu oleh visualisasi media PowerPoint. Memasuki pertemuan kedua, motivasi intrinsik siswa melonjak ketika mereka mengetahui akumulasi poin yang diperoleh dikonversi ke dalam kenaikan tingkat atau *level* (skala



level 1–10). Peningkatan motivasi akibat visualisasi pencapaian tingkat ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa elemen *level* dan mekanika poin dalam konteks non-game menumbuhkan kompetisi positif serta memicu siswa mengerahkan usaha terbaiknya dalam menuntaskan tugas (Putra et al., 2024; Rostiani et al., 2023). Konsep interaksi dikembangkan pada pertemuan ketiga dan keempat melalui pembentukan kelompok untuk menyelesaikan misi kolaboratif. Aktivitas ini dirancang khusus untuk merefleksikan nilai gotong-royong secara riil, di mana siswa dilatih bekerja sama, bertukar pendapat, dan mempresentasikan hasil di depan kelas. Guna menghindari dampak psikologis negatif berupa rasa rendah diri atau kecemasan (*anxiety*) bagi siswa dengan perolehan skor rendah, peneliti menerapkan strategi dengan tidak menampilkan jumlah poin numerik secara publik, melainkan hanya menampilkan peringkat pencapaian *level*. Di akhir siklus pertemuan, *reward* berupa sertifikat mini diberikan kepada siswa yang mencapai *level* tertinggi dan menunjukkan konsistensi sikap yang baik.

Meskipun secara umum hasil belajar meningkat drastis, analisis data menunjukkan masih terdapat 2 siswa (11,1%) yang belum mencapai target KKTP 75 pada *Posttest*. Fenomena ini dipengaruhi oleh faktor internal siswa, seperti perbedaan kapasitas pemahaman kognitif awal, tingkat fokus individual yang fluktuatif, serta keterbatasan waktu intervensi eksperimen yang hanya berlangsung selama empat pertemuan. Namun, secara makro, temuan penelitian ini mengukuhkan bahwa gamifikasi sukses menjadi jembatan metodologis yang sesuai dengan preferensi belajar Generasi Alpha yang menggemari tantangan digital dan pengalaman visual-interaktif (Gunawan et al., 2024). Hasil penelitian ini juga memperluas khazanah empiris dari studi terdahulu yang sebelumnya mendokumentasikan efektivitas gamifikasi pada bidang sains/eksakta (Rahmadania et al., 2025; Sultan et al., 2025), dan kini terbukti efektif pula diterapkan pada mata pelajaran yang bermuatan nilai moral-afektif seperti Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI di SD Negeri 015 Rambah Samo. Keberhasilan ini ditunjukkan secara empiris oleh lonjakan nilai rata-rata siswa dari sebesar 62,78 pada saat *Pretest* menjadi 83,33 pada *Posttest*, serta didukung oleh hasil uji *paired samples t-test* dengan nilai signifikansi yang berada jauh di bawah ambang batas yang dipersyaratkan. Kelebihan utama dari model ini terletak pada integrasi elemen mekanika permainan APAR (*Activities, Points, Achievement, dan Reward*) yang sukses mentransformasi iklim kelas menjadi interaktif, mendongkrak motivasi intrinsik Generasi Alpha, serta mampu menginternalisasi nilai gotong royong melalui misi kolaboratif. Namun, penelitian ini memiliki kekurangan pada aspek metodologis, di mana cakupan subjek penelitian terbatas hanya melibatkan satu kelas kecil berukuran 18 siswa dengan desain *pre-experimental*, sehingga belum memiliki kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitasnya secara langsung dengan model lain.

Secara teoritis, temuan ini memberikan implikasi penting dengan memperkuat keterkaitan antara unsur permainan dengan retensi pemahaman materi afektif-kebangsaan di sekolah dasar. Secara praktis, model ini menjadi alternatif strategi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran bermakna yang berpusat pada siswa. Guna mengoptimalkan keberlanjutan inovasi ini, guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi misi dan bentuk *reward* yang relevan. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan penuh melalui penyediaan fasilitas berbasis teknologi digital yang memadai. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas fokus penelitian dengan ukuran sampel yang lebih besar serta menggunakan desain *true experimental*. Pengembangan riset di masa depan juga direkomendasikan untuk mengeksplorasi pengaruh gamifikasi terhadap variabel non-kognitif seperti kreativitas atau keterampilan sosial, menguji model gamifikasi yang berbasis tim (*team-based*) guna mereduksi persaingan individual yang berlebihan, serta mengombinasikannya dengan aktivitas luar jaringan yang melibatkan gerakan fisik (kinestetik) agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih holistik.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprillionita, R., Nurauliani, H., Rukmawianfadia, R., Wahyudin, D., & Caturiasari, J. (2024). *Urgensi Pendidikan Karakter Terhadap Pembelajaran Abad 21 Si Sekolah Dasar*. Attadib: Journal of Elementary Education Web, 8(1). <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib> p-ISSN:
- Aulia, E. R. nur, & Dewi, D. A. dewi. (2021). *Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sd Sebagai Bentuk Implementasi Pkn*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(2), 43–53.
- Enoch, I. A. (2023). *Development Of Gamification Model For Personalized E-Learning*. In Thesis. Postgraduate College, Obafemi Awolowo University, Ile-Ife, Nigeria. <https://doi.org/10.22471/crisis.2021.6.2.68>
- Fernando, yogi, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). *The importance of learning motivation in improving student learning outcomes*. ALFIHRIS : Journal of Educational Inspiration, 2(3), 61–68.
- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). *Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital*. Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 3.
- Imansyah, M. nu., & Silviana, U. (2025). *Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar Pada Proses Pembelajaran*. Jadika Jurnal pendidikan guru sekolah dasar.
- Liputo, M. A. (2023). *Memahami Sistem Ekologi Sosial (SES) Dalam Konteks Kurikulum Merdeka Belajar*. Edu Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jambi, 3(3), 139–147. <https://doi.org/10.22437/jeso.v3i3.29584>
- López-ardao, J. C., Rodríguez-pérez, M., Herrería-alonso, S., Sousa-vieira, M. E., Ferreira, A. L., Suárez-gonzález, A., & Rodríguez-rubio, R. F. (2026). *APAR: A Structural Design and Guidance Framework for Gamification in Education Based on Motivation Theories*. Multimodal Technologies and Interaction, 1–24.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). *Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli*. Jurnal Teknologi Pendidikan Madako, 1(1), 1–17.
- Ni, L., Melan, G., & Dasor, Yohanes Wendelinus. (2022). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(1), 50–54. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i1.1542>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). *Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar*. ALACRITY : Journal of Education, 4(3), 131–139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Rahmadania, O., Asrul Sultan, M., & Ilmi, N. (2025). *Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SD Negeri 67 Parepare*. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 8(1), p-ISSN.
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air*. AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 7(2), 85. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>
- Sultan, M. asrul, Muslimim, & Suryaningsi, A. Z. (2025). *Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V UPTD SD Negeri 85 Parepare*. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 8(1), 29–37.
- Sunaryati, T., Syva, F., Khasanah, N., Jumadi, M., & Bangsa, U. P. (2025). *Penguatan Pendidikan Karakter Kreatif dan Berpikir Kritis pada Anak Sekolah Dasar Melalui Diskusi Terbuka dan Debat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarga Negeraan*. Alacrity : Journal Of Education, 5(1), 325–337.