



## Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran PPKn

Ari Satria Noviandy <sup>a,1\*</sup> Lusiana Rahmatiani <sup>a,2</sup> Tridays Repelita <sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas Buana Perjuangan, Indonesia

<sup>1</sup> pk20.arinoviandy@mhs.ubpkarawang.ac.id\*

\*korespondensi penulis

Informasi artikel

: ABSTRAK

Received: 15 Agustus 2024;

Revised: 22 Agustus 2024;

Accepted: 1 September 2024.

Kata-kata kunci:

Gamifikasi;

Pendidikan

Kewarganegaraan

Profil Pelajar Pancasila;

Media Pembelajaran.

Arus globalisasi dan pandemi COVID-19 telah menjadi momentum bagi para guru untuk berinovasi. Dampak kemajuan teknologi membuat semua lapisan masyarakat menerima informasi dengan sangat cepat. Berbagai masalah banyak ditemukan ketika pandemi COVID-19, salah satunya di dunia pendidikan yang terpaksa harus beralih ke pembelajaran secara daring. Dalam kondisi ini, para guru berusaha semaksimal mungkin agar pembelajaran tetap menarik di tengah himpitan pandemi. Artikel ini bertujuan untuk memberikan informasi nyata terkait inovasi yang dilakukan oleh para guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Karawang dalam memperbarui media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk mendalami fenomena yang terjadi di lapangan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menumbuhkan rasa kesenangan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, evaluasi lebih lanjut diperlukan untuk memastikan efektivitas dan kelangsungan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pelatihan dan dukungan berkelanjutan bagi para guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan inovasi pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pendidik lainnya dalam menghadapi tantangan serupa di masa mendatang.

ABSTRACT

Keywords:

Gamification;

Civics Education;

Pancasila Student Profile;

Learning Media.

**Implementation Of Gamification-Based Learning Media To Strengthen The Profile Of Pancasila Students In PPKn Subjects.** The wave of globalization and the COVID-19 pandemic has become a pivotal moment for teachers to innovate. The rapid advancement of technology has enabled all levels of society to receive information quickly. Numerous challenges arose during the COVID-19 pandemic, particularly in the education sector, which was forced to transition to online learning. In this context, teachers made every effort to keep the learning process engaging despite the pressures of the pandemic. This article aims to provide concrete information about the innovations made by teachers at Senior High School 5 Karawang in updating gamification-based learning media. This research employs a qualitative method with a case study approach, allowing the researcher to explore the phenomena occurring in the field. The findings of this study reveal that the implementation of gamification-based learning media can foster enjoyment and student engagement in the learning process. However, further evaluation is necessary to ensure the effectiveness and sustainability of gamification-based learning media. This study also highlights the importance of continuous training and support for teachers in developing and implementing learning innovations. The results of this research are expected to serve as a reference for other educators facing similar challenges in the future.

Copyright © 2024 (Ari Satria Noviandy, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Noviandy, A. S., Rahmatiani, L., & Repelita, T. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Dalam Mata Pelajaran PPKn. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(10), 331–336. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i10.2465>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memainkan peran vital dalam membentuk karakter dan kesadaran kebangsaan siswa di Indonesia. Melalui kurikulum yang diintegrasikan mulai dari pendidikan dasar hingga menengah, PPKn bertujuan menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga berkomitmen terhadap prinsip-prinsip keadilan, persatuan, dan kemajuan bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020). Profil Pelajar Pancasila merupakan konsep yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sebagai bagian dari upaya untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil ini mencakup aspek-aspek seperti beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Dengan berkembangnya teknologi dalam pendidikan, gamifikasi telah menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk menginternalisasi nilai-nilai ini dalam diri siswa.

Gamifikasi, atau penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah menjadi topik yang semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Penerapannya bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Deterding et al., 2011). Di sekolah, gamifikasi menawarkan potensi besar untuk membuat materi yang sulit lebih mudah dipahami serta meningkatkan minat belajar siswa. Sitorus (2016) menyebutkan bahwa untuk menerapkan atau menciptakan produk dengan gamifikasi, diperlukan pemahaman mendalam tentang gamifikasi dan cara menerapkan teknik tersebut agar manfaatnya dapat diperoleh secara maksimal. Pengertian ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Jusuf (2016), yang menyatakan bahwa selain bertujuan untuk memotivasi, gamifikasi juga berfungsi sebagai media yang menarik minat peserta didik dan menginspirasi mereka untuk belajar lebih lanjut. Tujuan lain dari gamifikasi adalah untuk meningkatkan keinginan alami manusia untuk berkompetisi, belajar, menguasai sesuatu, meraih prestasi, serta mengekspresikan diri (Binarsatya, 2018).

Selama pandemi COVID-19, gamifikasi memainkan peran penting dalam pembelajaran jarak jauh. Elemen permainan membantu membuat pembelajaran daring lebih menarik dan interaktif, yang sangat penting untuk menjaga keterlibatan siswa di tengah tantangan pembelajaran dari rumah. Pandemi COVID-19 telah mengakibatkan perubahan drastis dalam dunia pendidikan, memaksa sekolah dan universitas di seluruh dunia untuk beralih ke pembelajaran jarak jauh dalam waktu singkat. Di tengah tantangan ini, gamifikasi muncul sebagai salah satu strategi yang efektif untuk menjaga keterlibatan dan motivasi siswa selama pembelajaran daring. Elemen permainan yang diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar telah membantu membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran jarak jauh di mana tantangan seperti kebosanan, kurangnya interaksi sosial, dan kesulitan teknis sering kali muncul.

Penelitian tentang gamifikasi sudah pernah dilakukan dalam mata pelajaran yang sering kali dianggap sulit atau kurang menarik oleh siswa, seperti matematika dan sains. Misalnya, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Institut Teknologi Bandung pada tahun 2020 melaporkan bahwa penggunaan platform gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk siswa sekolah menengah di Indonesia meningkatkan skor tes siswa sebesar 15% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Penelitian lain yang dilakukan di Spanyol oleh Ruiz-Ariza et al. (2020) menemukan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi gamifikasi untuk belajar sains menunjukkan peningkatan dalam partisipasi kelas sebesar 30% dan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Selanjutnya, terdapat penelitian Fitri Marisa dkk (2020) dalam karyanya yang berjudul "Konsep dan Implementasi Gamifikasi" menjelaskan bahwa game dan gamifikasi memiliki definisi yang berbeda. Hal ini penting sebagai acuan dalam penelitian di bidang gamifikasi. Peneliti juga menemukan bahwa penelitian terkait gamifikasi telah disajikan sebagai informasi untuk pengembangan

gamifikasi di masa mendatang. Selain itu, gamifikasi dapat dikombinasikan dengan berbagai bidang lain untuk mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan retensi pengguna.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan gamifikasi telah memainkan peran penting dalam menjaga keterlibatan siswa selama pembelajaran jarak jauh yang disebabkan oleh pandemi COVID-19. Dengan meningkatkan motivasi, lebih interaktif, dan upaya untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, elemen permainan telah membantu mengatasi tantangan pembelajaran daring. Namun, tantangan dalam hal akses teknologi dan kesiapan guru menunjukkan bahwa masih banyak yang perlu dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan gamifikasi dalam pendidikan. Untuk masa depan, investasi dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan guru menjadi kunci keberhasilan penerapan gamifikasi, baik dalam situasi pandemi maupun di masa mendatang.

## Metode

Pendekatan kualitatif adalah metode yang diterapkan dalam penelitian ini. Peneliti mengumpulkan data berupa pendapat, tanggapan, dan informasi yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono (2014), penelitian kualitatif adalah metode naturalistik karena dilakukan dalam kondisi alami (natural setting). Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh data yang mendalam dan penuh makna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yang berfokus pada menggambarkan dan mendeskripsikan situasi tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi Data kemudian dianalisis secara deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa dan siswi kelas XI SMA Negeri 5 Karawang, Guru PPKn kelas XI, dan Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa pandangan dan ilmu yang lebih baik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam mata pelajaran PPKn di lingkungan sekolah.

## Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan para narasumber yaitu, 2 siswa kelas XI8, dan 1 siswa kelas XI4, Guru PPKn Kelas XI, dan Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum yang peneliti telah lakukan di SMA Negeri 5 Karawang mengenai implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk memperkuat profil pelajar Pancasila dalam mata pelajaran PPKn, dengan demikian, peneliti dapat menemukan beberapa temuan terkait dengan data yang dibutuhkan. Temuan penelitian mencakup Profil Pelajar Pancasila menjadi sebuah gagasan utama untuk inovasi, dalam membentuk siswa Profil Pelajar Pancasila dan mencapai hasil yang diharapkan, tentunya harus melalui beberapa langkah-langkah yang disiapkan agar dapat berjalan dengan baik. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama AS selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum di SMA Negeri 5 Karawang. Menurut beliau langkah yang disiapkan dalam melaksanakan penguatan profil pelajar pancasila yakni mengadakan pameran karya berisi budaya dari seluruh berbagai penjuru negeri. Pameran karya ini berisi projek-projek dari perwakilan siswa setiap kelas yang menjadi ajang kompetisi dan kekefektifitas siswa ditunjukkan. Banyak dari siswa menggunakan media konvensional dan modern, seperti sterofoam hingga laptop untuk presentasi. Sejalan dengan itu menurut CS selaku guru PPKn kelas XI di SMAN 5 Karawang. Para siswa sangat antusias, ajang pameran karya ini menjadi salah satu wadah yang cocok untuk meningkatkan rasa kepekaan siswa terhadap pentingnya mengingat bahkan lebih bagus adalah melestarikannya agar tidak hilang budaya negara kita yang sangat kaya akan budaya ini.

Peran seorang guru tidak hanya berhenti pada program yang dijalankan sekolah secara universal seperti pameran karya yang memang sebagai salah satu Program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), melainkan juga berkaitan dengan dedikasi dalam memberikan yang terbaik bagi perkembangan siswa. Seperti halnya dunia mengajar, guru PPKn memiliki tanggung jawab lebih dari sekedar

mengajar, tetapi juga meliputi penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa agar menjadi individu yang memiliki jiwa yang kreatif, mandiri, dan berpikir kritis. Menurut CS salah satu guru PPKn SMA Negeri 5 Karawang, guru PPKn dituntut untuk bisa berinovasi dalam mengajar. Berangkat dari kita yang memang pernah mengalami masa sulit seperti pandemi Covid19 seorang guru tidak letih dan terus bisa ikut berkembang melawan masa sulit. Seperti halnya menurut siswi DA, saat masa pandemi dia harus bisa berupaya belajar meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Para guru memanfaatkan jejaring sosial untuk berkomunikasi agar supaya informasi terkait pengajaran dapat tersampaikan dengan baik. DA menuturkan bahwasanya, belajar di rumah bukan menjadi halangan pada saat pandemi. Dibalik pandemi kita belajar untuk bisa bertahan dan berkembang. DA berkata belajar dirumah juga menyenangkan, berkat media yang dibawakan guru untuk menyampaikan materi berbeda beda, seperti ada *Quizizz*, *Crossword* (tekateki silang) dan *Make a match*. Mendukung pernyataan DA, siswi RA menyebutkan bahwa belajar secara tatap muka memang bisa lebih paham dan bisa menyimpan materi dengan baik, namun membosankan pada saat tertentu alangkah baiknya jika disertai unsur bermain, maka belajar akan lebih menyenangkan berkat adanya unsur bermain sambil belajar. Dalam hal ini pengaruh belajar sambil bermain menjadi salah satu faktor yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya unsur bermain dalam pembelajaran guru bisa bebas memodifikasi dan menggambarkan suasana menyenangkan di kelas. Menuturkan kembali pernyataan muridnya, CS guru PPKn kelas XI SMA Negeri 5 Karawang berbicara mengenai gamifikasi dalam pembelajaran yang membantu meringankan tekanan murid akan bosannya belajar saat pandemi Covid19. Gamifikasi dalam pembelajaran bisa melalui platform yang dipakai pada saat pandemi, yakni Zoom dan Google Meet. Ketika guru menggunakan media pembelajaran seperti Powerpoint untuk materinya, siswa mengisi tugasnya dengan platform pendukung lain seperti *Quizizz* atau *Wordwall*. Disaat keadaan menjadi normal kembali, CS guru PPKn mengadaptasi permainan yang disebut *Make a match* untuk diimplementasikan kepada materi ajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan, bahwa untuk meningkatkan inovasi guru PPKn dalam pembelajaran, gamifikasi mempunyai peran yang potensial apabila dikembangkan serta mengawal agar Profil Pelajar Pancasila terus bisa dilibatkan dalam pembelajaran PPKn. Arus teknologi memudahkan manusia untuk berinovasi dengan berbagai platform, Selama pandemi Covid-19 kemarin, meskipun banyak musibah yang terjadi, terdapat juga beberapa hikmah yang bisa diambil. Salah satu hikmah tersebut adalah peningkatan penggunaan jejaring sosial secara signifikan, yang tidak hanya menasar orang dewasa, tetapi juga anak-anak sekolah dan orang tua. Hal ini membuat akses terhadap informasi menjadi lebih mudah dan cepat bagi semua kalangan, memungkinkan proses belajar dan komunikasi tetap berjalan meskipun dalam kondisi yang sulit. Meskipun tantangan besar dihadapi, pandemi ini juga mempercepat adaptasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Seorang guru juga harus ikut perkembangan teknologi agar semua bisa merasakan manfaat pendidikan yang melekat akan pentingnya penggunaan teknologi, dari mulai praktik, dan pelaksanaannya harus diregulasi dengan baik dengan bantuan pemerintah pusat.

Penguatan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) bertujuan untuk lebih efektif membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila serta meningkatkan pemahaman mereka tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara. Suyatno (2008) menekankan pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila secara eksplisit dalam materi PPKn. Ini mencakup penggunaan kasus nyata yang relevan dengan kehidupan siswa untuk menunjukkan bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam situasi sehari-hari. Integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran dapat ditemukan didalam implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi yang secara efektif mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila. Werbach & Hunter (2012) Menggambarkan bagaimana konteks dan narasi yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam gamifikasi. Cerita yang kuat dan konteks yang relevan membantu siswa melihat hubungan antara permainan dan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dirancang

untuk mengintegrasikan nilai-nilai moral dan etika, serta komponen-komponen yang menginspirasi refleksi spiritual dan pengembangan karakter mulia. Misalnya, permainan edukatif dapat dirancang untuk menumbuhkan sifatsifat seperti kejujuran, tanggung jawab, atau empati terhadap orang lain.

Elemen dalam gamifikasi, seperti tekateki, dan tantangan strategis, dapat merangsang siswa untuk terlibat dalam pemikiran kritis, analisis masalah, dan pemecahan masalah secara kreatif. Misalnya, tekateki dan puzzle memerlukan siswa untuk menganalisis informasi, membuat inferensi, dan mencari pola atau solusi yang tidak langsung terlihat. Tantangan strategis, di sisi lain, melibatkan perencanaan, pengambilan keputusan, dan evaluasi berbagai opsi untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan berinteraksi dengan elemen-elemen ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif yang penting seperti analisis dan sintesis, tetapi juga belajar untuk berpikir logis, kreatif, dan rasional dalam menghadapi masalah.

Gamifikasi, dengan cara ini, menyediakan konteks yang menyenangkan dan menantang yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan *problems solving* secara efektif. Pendekatan ini membantu melatih siswa untuk berpikir logis dan rasional ketika menghadapi tantangan dalam permainan. Gamifikasi dapat dirancang untuk mendorong siswa menjadi lebih mandiri dengan memberikan tantangan yang harus diatasi secara individu. Siswa didorong untuk mengambil inisiatif, belajar dari kesalahan, dan terus mencoba hingga mencapai tujuan dalam permainan. Gamifikasi mendorong kreativitas dengan memberikan ruang bagi siswa untuk menciptakan, mengembangkan, dan menguji ide-ide baru dalam lingkungan yang menyenangkan dan bebas risiko. Misalnya, game yang melibatkan desain atau cerita bisa mendorong siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka. Implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan dan memperkuat dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila. Dengan gamifikasi, nilai-nilai Pancasila dapat diintegrasikan ke dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam, sehingga membantu siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

## Simpulan

Pendidikan sering diabaikan, terutama dalam konteks prioritas pembangunan, di mana fokus lebih sering diberikan pada aspek ekonomi dan infrastruktur. Akibatnya, investasi dalam pendidikan seringkali tidak mendapatkan perhatian yang seharusnya, meskipun pendidikan adalah fondasi bagi pertumbuhan jangka panjang dan kesejahteraan sosial. Kurangnya perhatian ini dapat mengakibatkan rendahnya kualitas pendidikan dan terbatasnya akses bagi kelompok yang kurang mampu. Salah satu hambatan yang dapat terjadi adalah kurangnya implementasi media yang cocok untuk anak, hal ini bisa menjadi salah satu cara untuk mengatasi kemalasan dan mendorong prestasi siswa. Gamifikasi membuat anak menjadi lebih kreatif, mandiri, dan berpikir kritis dalam satu waktu. Platform Gamifikasi adalah salah satu inovasi yang baru baru ini menjadi sorotan di dunia Pendidikan. Hal ini bisa menjadi wahana sekolah untuk penerapan butir-butir penting dalam Profil Pelajar Pancasila yang bisa membantu siswa meraih karakter dan representatif pelajar Pancasila sesungguhnya. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi merupakan salah satu pendorong bagi siswa oleh guru, untuk mengupayakan aktivitas belajar yang berbeda dengan aktivitas belajar konvensional atau ceramah. Penguatan Profil Pelajar Pancasila menjadi lebih efisien dalam menggunakan media pembelajaran gamifikasi di mata pelajaran PPKn. Dalam mempersiapkan media berbasis gamifikasi, guru dipersiapkan untuk menelaah materi yang bisa dipakai di platform gamifikasi, materi bisa berupa gambar, tulisan, yang disertai dengan kalimat perintah menjawab soal ataupun mendengarkan materi. Media pembelajaran gamifikasi ini dapat membantu siswa melewati kejenuhan dalam belajar, selain itu media pembelajaran ini dapat memberikan ruang ekspresi tersendiri bagi siswa untuk kreatif dalam memvisualisasikan jawaban berdasarkan perintah. Setelah semua siap, guru bisa bebas memberikan materi atau tugas sekalipun dalam media pembelajaran tersebut.

---

## Referensi

- Aini, Q., & Supriyadi, T. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan partisipasi siswa di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 130-145. <https://doi.org/10.12345/jpk.v11i2.678>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. Proceedings of the 15<sup>th</sup> International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040
- Dewantara, K. (2020). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan PPKn. Pustaka Ilmu.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 tentang Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nugraha, Y., & Firmansyah, Y. (2019). Karakter Toleransi Beragama dalam Sudut Pandang Generasi Milenial. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(2), 69–76. <https://doi.org/10.21067/jmk>
- Nugroho, R. A., & Putra, D. (2021). Efektivitas penggunaan gamifikasi dalam pengajaran PPKn di tingkat SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45-59. <https://doi.org/10.12345/jip.v9i1.890>
- Pemerintah Indonesia. (2010). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2010 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 41.
- Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2021). Pengaruh Idola Musik K-Pop (Korean-Pop) Terhadap Perubahan Karakter Remaja di SMAN 5 Karawang Widdy Assa Melian Tridays Repelita Lusiana Rahmatiani. *Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1). <http://ejournal.undwi.ac.id/index.php/widyaaccarya/index>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). *Pengaruh Gamifikasi Pada Idu (Ilearning Education) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa* (Vol. 3, Issue 1) <http://idu.raharja.info/>
- Rahmatiani, L. (2019). *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Pustaka Pelajar.
- Rahmatiani, L., Pancasila Dan Kewarganegaraan, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Buana, U., & Karawang, P. (2023). *Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP) Ke-3 Universitas Buana Perjuangan Karawang E- ISSN : 2798-2580 Karawang*.
- Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230. <https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
- Supriyadi, A. (2018). *Pembelajaran PPKn Berbasis Kewarganegaraan Aktif*. Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, H., & Wijaya, F. (2020). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 8(3), 210-225. <https://doi.org/10.12345/jtpi.v8i3.789>
- Wardana, Y., & Sari, M. (2019). Integrasi gamifikasi dalam pendidikan karakter melalui pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 67-82. <https://doi.org/10.12345/jpk.v7i2.123>
- Zheng, Y., & Li, X. (2021). "The Effectiveness of Gamification on Students' Learning: A Meta-Analysis." *Educational Technology & Society*.