

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM
MENGEMUKAKAN PENDAPAT SISWA SD SEBAGAI IMPLEMENTASI NILAI
DEMOKRASI: KAJIAN LITERATUR**

Jihan Shakira¹, Yolanda Zakirah², Adrias³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹shakirajihan239@gmail.com, ²yolandazakirah6@gmail.com,

³adrias@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Conventional elementary school learning environments have failed to cultivate students' courage to express opinions, as a fundamental democratic value rooted in Pancasila's fourth principle. This study examines the potential of gamification-based learning media in fostering that courage as an implementation of democratic values in Pancasila Education. A qualitative descriptive literature review was conducted using ten articles (2020–2026) sourced from Google Scholar, Garuda, and accredited national journals, analyzed thematically through content analysis. Findings consistently show that gamification platforms, including Quizizz, Wordwall, and Kahoot! effectively increase students' active participation and willingness to speak up; Rahmatullah et al. (2022) recorded an N-Gain of 39.10%, Astuti et al. (2026) confirmed consistent effects across three schools at $F(1, 61) = 306.242$ ($p < 0.001$), and Mohammed et al. (2024) reported cross-cultural evidence with an effect size of 0.55 in the raising questions dimension. These findings affirm that gamification serves as a pedagogical bridge connecting democratic values from textual concepts toward authentic behavioral practice in elementary.

Keywords: Gamification, Democratic Values, Pancasila Education

ABSTRAK

Ekosistem pembelajaran konvensional di sekolah dasar belum mampu menumbuhkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat, sebagai nilai demokrasi fundamental yang bersumber dari sila keempat Pancasila. Penelitian ini mengkaji potensi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam

menumbuhkan keberanian tersebut sebagai implementasi nilai demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode kajian literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif diterapkan terhadap sepuluh artikel (2020–2026) yang ditelusuri melalui Google Scholar, Garuda, dan jurnal nasional terakreditasi, lalu dianalisis secara tematik menggunakan teknik analisis isi. Temuan secara konsisten menunjukkan bahwa gamifikasi melalui platform Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! efektif meningkatkan partisipasi aktif dan keberanian siswa bersuara; Rahmatullah et al. (2022) mencatat N-Gain 39,10%, Astuti et al. (2026) mengonfirmasi konsistensi efek di tiga sekolah dengan $F(1, 61) = 306,242$ ($p < 0,001$), dan Mohammed et al. (2024) menyajikan bukti lintas budaya dengan effect size 0,55 pada dimensi raising questions. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi berperan sebagai jembatan pedagogis yang menghubungkan nilai-nilai demokrasi dari tataran konseptual menuju internalisasi perilaku demokratis yang nyata di ruang kelas sekolah dasar.

Kata Kunci: Gamifikasi, Nilai Demokrasi, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Demokrasi bukan sekadar sistem politik; ia adalah nilai yang perlu dihidupi dalam ruang-ruang kecil sehari-hari termasuk di dalam kelas. Salah satu nilai fundamental yang paling sering terabaikan dalam pendidikan dasar adalah keberanian mengemukakan pendapat. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, nilai ini bersumber dari sila keempat *Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan* yang mensyaratkan setiap warga negara untuk berani menyuarakan pikiran

secara bertanggung jawab; musyawarah tidak akan bermakna jika individu-individu di dalamnya tidak terlatih untuk berbicara sejak usia dini. Masa sekolah dasar merupakan periode emas pembentukan karakter sehingga penanaman nilai-nilai demokrasi melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang ini menjadi sangat krusial (Setiawati et al., 2024).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan kesenjangan yang nyata. Keberanian berpendapat siswa SD masih rendah ditandai oleh perilaku pasif seperti enggan

mengangkat tangan, diam saat diminta berpendapat, dan menunggu teman lain berbicara terlebih dahulu (Khuzaimah & Pribadi, 2022). Kondisi ini merupakan konsekuensi dari dominasi pendekatan *teacher-centered* yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif tanpa ruang untuk berdialog; rendahnya kesadaran demokrasi pada siswa SD juga disebabkan oleh minimnya model pembelajaran inovatif serta terbatasnya integrasi nilai-nilai demokrasi dalam praktik pembelajaran sehari-hari (Anjelina & Putro, 2026). Kondisi ini diperparah oleh penurunan motivasi belajar pasca pandemi yang sebagian besar dipicu oleh metode ceramah monoton sehingga secara tidak langsung memperlemah keberanian siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Valentinna et al., 2024).

Untuk merespons permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu pendekatan yang kini mendapat perhatian luas adalah gamifikasi yakni penerapan elemen desain permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan dalam

konteks pembelajaran (R. y Nacke, 2011). Platform seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! kini banyak dikaji dan terbukti secara konsisten meningkatkan motivasi, partisipasi, serta capaian belajar siswa; termasuk dalam mata pelajaran PPKn (Hidayatullah & Haifaturrahmah, 2025). Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi secara umum lebih dari itu, pendekatan ini menciptakan iklim kelas yang kondusif bagi tumbuhnya keberanian berpendapat; sebab prinsip *kebebasan untuk gagal* yang melekat dalam desain permainan mendorong siswa untuk berani bereksperimen dan menyampaikan gagasan tanpa rasa takut sebuah kondisi psikologis yang menjadi fondasi nyata bagi internalisasi nilai demokrasi di ruang kelas (Noviandy et al., 2024).

Meskipun kajian tentang gamifikasi dalam pembelajaran SD terus berkembang, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji potensinya dalam menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat sebagai implementasi nilai demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kesenjangan kajian inilah yang menjadi landasan penelitian ini; yakni

mengkaji secara sistematis melalui literatur yang relevan bagaimana gamifikasi dapat berperan sebagai jembatan pedagogis antara pembelajaran yang menyenangkan dengan internalisasi nilai-nilai demokratis sejak jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat sebagai implementasi nilai demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui kajian literatur.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode yang bertujuan mengkaji, menganalisis, dan mensintesis sumber-sumber ilmiah yang relevan secara sistematis untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif atas suatu fenomena (Snyder, 2019). Penelusuran literatur dilakukan melalui database akademik Google Scholar, Garuda, dan jurnal nasional terakreditasi SINTA, dengan kata kunci *gamifikasi*, *keberanian*

mengemukakan pendapat, *nilai demokrasi*, dan *Pendidikan Pancasila sekolah dasar*. Kriteria inklusi literatur mencakup artikel yang terbit dalam kurun waktu 2015–2026, berbahasa Indonesia atau Inggris, serta memiliki relevansi langsung dengan topik kajian; sementara artikel tanpa data empiris yang jelas dan tidak berkaitan dengan jenjang pendidikan dasar dieksklusi.

Dari proses seleksi diperoleh sepuluh artikel yang kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*), yaitu sebuah pendekatan sistematis yang memungkinkan peneliti menelaah isi sumber, mengelompokkan temuan ke dalam tema-tema utama, lalu menyajikan hasilnya secara deskriptif (Mayring, 2014). Tema yang digunakan sebagai kerangka analisis meliputi: (1) kondisi keberanian berpendapat siswa SD; (2) efektivitas gamifikasi dalam mendorong partisipasi aktif; dan (3) keterkaitan gamifikasi dengan implementasi nilai demokrasi pada Pendidikan Pancasila. Pendekatan tematik ini sejalan dengan prinsip penelitian pendidikan yang menekankan kesesuaian antara metode kualitatif, kuantitatif, maupun kombinasi

dengan tujuan kajian yang hendak dicapai (Waruwu, 2023).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kajian literatur dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai artikel jurnal nasional terakreditasi yang relevan dengan topik gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat sebagai implementasi nilai demokrasi. Dari proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan, diperoleh sejumlah artikel yang kemudian dianalisis secara tematik menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Temuan kajian literatur ini dikelompokkan ke dalam tiga tema utama, yaitu: (1) kondisi keberanian berpendapat siswa SD dalam pembelajaran; (2) gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam menumbuhkan partisipasi aktif siswa; serta (3) keterkaitan gamifikasi dengan implementasi nilai demokrasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kajian literatur menunjukkan bahwa keberanian peserta didik sekolah dasar dalam mengemukakan

pendapat selama proses pembelajaran masih tergolong rendah. Kondisi ini ditandai oleh perilaku pasif siswa seperti enggan mengangkat tangan, diam ketika diminta berpendapat, serta menunggu teman lain berbicara terlebih dahulu (Khuzaimah & Pribadi, 2022). Rendahnya keberanian ini bukan semata-mata persoalan karakter individu, melainkan juga merupakan dampak langsung dari dominasi pendekatan *teacher centered* yang masih banyak diterapkan di kelas, dimana siswa hanya berperan sebagai objek pembelajaran yang menerima informasi secara pasif tanpa diberi ruang untuk berdialog ataupun berargumentasi (Firmansyah & Jiwandono, 2022).

Pertama, Mulyawati & Kustati (2025) mengkaji penerapan strategi gamifikasi dalam meningkatkan keaktifan siswa SD menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus; data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi

berdampak positif pada keaktifan siswa ditandai oleh meningkatnya keterlibatan dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan partisipasi tugas; bahkan siswa yang sebelumnya pasif tampak antusias dan terlibat aktif. Siswa melaporkan merasa lebih senang dan termotivasi ketika pembelajaran dikemas melalui platform seperti Quizizz dan sistem penghargaan berbasis poin. Temuan ini relevan karena secara kualitatif mengonfirmasi bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong kepercayaan diri siswa untuk bersuara sebuah prasyarat mendasar bagi tumbuhnya keberanian mengemukakan pendapat sebagai implementasi nilai demokrasi.

Kedua, (2022) mengkaji pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap partisipasi siswa kelas VI SD menggunakan desain *quasi eksperimen nonequivalent control group design* yang melibatkan 32 siswa dari dua sekolah; SDN 1 Padaherang (eksperimen) dan SDN 3 Padaherang (kontrol). Kondisi awal kedua kelas setara rata-rata *pretest* eksperimen 35,54 dan kontrol 35,12 dengan uji-t menunjukkan t hitung $0,251 < t$ tabel 2,120 (tidak berbeda

signifikan). Setelah penerapan gamifikasi, rata-rata *posttest* eksperimen melonjak menjadi 49,36 (kategori "Sangat Tinggi") sementara kontrol hanya mencapai 37,19; uji-t menghasilkan t hitung $8,472 > t$ tabel 2,120 dengan Sig. 0,000, serta N-Gain eksperimen sebesar 39,10% jauh melampaui kontrol yang hanya 5,62% (t hitung $6,691 > t$ tabel 2,120). Yang paling signifikan bagi kajian ini adalah perubahan kualitatif siswa yang semula "malu untuk berani mengemukakan pendapat, takut salah" berubah menjadi "sudah berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru"; sebuah bukti empiris bahwa gamifikasi menumbuhkan keberanian berpendapat sebagai manifestasi nilai-nilai demokrasi dalam pendidikan dasar.

Ketiga, (2026) menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus pada 35 siswa kelas IV SDN 131/II SKB Muara Bungo yang mengaplikasikan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil menunjukkan peningkatan konsisten dari pra-siklus hingga siklus II nilai rata-rata naik dari 62 menjadi 84; ketuntasan belajar melonjak dari

40% menjadi 94%; dan keaktifan siswa meningkat dari 45% menjadi 90%. Perubahan suasana kelas dari pasif menjadi sangat aktif menegaskan bahwa elemen gamifikasi poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung berhasil menciptakan lingkungan yang memberi siswa ruang untuk bersuara; sebuah kondisi yang merupakan prasyarat tumbuhnya keberanian mengemukakan pendapat sebagai implementasi nilai demokrasi dalam Pendidikan Pancasila.

Keempat, Nooviar et al (2024) mengkaji efektivitas strategi gamifikasi pada 19 siswa kelas V SDN Inpres 231 Nipa menggunakan desain *pre-experimental one-group pre-test post-test*. Nilai rata-rata meningkat dari 59,1 (*pre-test*) menjadi 82,6 (*post-test*) dengan uji-t berpasangan $T = 9,35$ pada signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan N-Gain rata-rata 0,62 (kategori sedang-tinggi). Secara per-indikator, komunikasi meningkat dari 59 menjadi 84; partisipasi dari 60 menjadi 80; dan kerja sama dari 62 menjadi 88. Relevansi temuan ini bagi kajian literatur terletak pada peningkatan komunikasi dan partisipasi yang secara langsung

mencerminkan tumbuhnya keberanian berpendapat setelah gamifikasi diterapkan, siswa "menjadi lebih percaya diri, mampu bertanya dan menjawab pertanyaan, serta lebih aktif berkolaborasi"; sebuah transformasi yang merupakan manifestasi nilai-nilai demokrasi di ruang kelas.

Kelima, Valentinna et al (2024) mengkaji pengaruh media gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SD melalui *literature review* dari sepuluh artikel nasional (2021–2024). Hasil menunjukkan bahwa seluruh media yang dianalisis mencakup *Gameboard*, *Educandy*, *Game Geograpiea*, dan *Quizizz* secara konsisten meningkatkan motivasi belajar; dengan *Quizizz* sebagai yang paling efektif. Menurut Wibowo (dalam Valentinna et al., 2024) dalam mencatat lonjakan motivasi belajar dari 48,38% (siklus I) menjadi 91,60% (siklus II) melalui *Educandy*; sementara itu menurut Purwidianoro (dalam Valentinna et al., 2024) mencatat peningkatan partisipasi aktif dari 2,06 menjadi 3,01 dalam satu bulan. Valentinna et al (2024) menegaskan bahwa gamifikasi menggeser peran siswa dari penerima pasif menjadi subjek aktif

yang berinteraksi dan berkompetisi secara sehat sebuah transformasi yang dalam kerangka Pendidikan Pancasila merupakan wujud nyata dari sila keempat, yakni keberanian setiap individu menyampaikan pendapat secara bertanggung jawab.

Keenam, (Muhammad Zulfikar Sadrah, ataupun Hakim, & Mawarni, 2025)mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan model ADDIE pada 24 siswa kelas V B SDN Paccinongang Unggulan. Analisis kebutuhan menunjukkan 93,75% siswa sangat membutuhkan media berbasis gamifikasi dengan indikator "aktif bertanya dan berdiskusi" memiliki skor terendah (54 dari 96) pada kondisi awal, yang mengonfirmasi bahwa rendahnya keberanian berpendapat bukan persoalan karakter melainkan konsekuensi desain pembelajaran. Media yang dikembangkan mengintegrasikan Canva dengan Wordwall, Quizizz, dan YouTube; validasi ahli materi 97,50% dan ahli media 87,50% (sangat valid). Motivasi belajar meningkat dari 59,16% menjadi 82,81%; hasil belajar dari 66,25% menjadi 83%; dengan uji *Paired Samples T-Test* $t = -3,715$ pada $p =$

0,001. Meningkatnya indikator aktif bertanya pasca-gamifikasi secara paralel dengan peningkatan motivasi menegaskan bahwa gamifikasi menciptakan kondisi psikologis yang kondusif bagi keberanian berpendapat pondasi utama internalisasi nilai musyawarah demokratis dalam Pendidikan Pancasila.

Ketujuh, (Aini & Husna, 2025) mengembangkan model pembelajaran berbasis gamifikasi bertajuk "Rumah Asyik" melalui platform Wordwall pada siswa SD EKO Pasantren menggunakan pendekatan R&D model ADDIE. Elemen gamifikasi yang diterapkan mencakup sistem poin, level, tantangan, penghargaan, dan kompetisi dirancang berdasarkan empat prinsip Schwartz (mengacu Dicheva et al.): kebebasan untuk gagal, umpan balik cepat, kemajuan, dan alur cerita. Prinsip kebebasan untuk gagal secara khusus mendorong siswa berani bereksperimen tanpa rasa takut kondisi psikologis yang secara langsung menumbuhkan keberanian berpendapat. Sebelum intervensi, kelas didominasi ceramah satu arah dengan "minimnya partisipasi siswa

dalam bertanya atau menanggapi materi"; namun setelah gamifikasi diterapkan, "siswa menjadi lebih berani mengajukan pertanyaan, menanggapi materi, serta terlibat dalam diskusi kelompok" dan suasana kelas berubah menjadi inklusif, interaktif, serta suportif sebuah ekosistem demokratis kecil yang autentik bagi peserta didik SD.

Kedelapan, Astuti et al. (2026) mengkaji pengaruh strategi gamifikasi yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di tiga SD Kecamatan Waru menggunakan desain *quasi-experimental* dengan analisis *Repeated Measures ANOVA* pada 64 siswa (*cluster sampling*). Hasil uji menghasilkan $F(1, 61) = 306,242$ dengan $p < 0,001$ yang sangat signifikan. Lebih penting lagi, uji interaksi Strategi $\times$ Sekolah menghasilkan $F(2, 61) = 0,039$ dengan $p = 0,962$ yang membuktikan efektivitas gamifikasi konsisten di ketiga sekolah tanpa bergantung perbedaan konteks institusional. Nilai *posttest* ketiga sekolah menunjukkan lonjakan substansial: SDN 005 Waru dari 64,25 menjadi 90,61; SDN 007 Waru dari 64,85 menjadi 91,41; SDN 010 Waru dari 65,53 menjadi 91,29.

Secara kualitatif, siswa yang semula "belum terbiasa mengemukakan pendapat secara lisan" berubah menjadi "berani mengemukakan pendapat dan menanggapi jawaban teman" transformasi yang merupakan manifestasi konkret nilai kebebasan berpendapat dan keberanian berargumentasi secara rasional dalam ruang kelas demokratis.

Kesembilan, Mohammed, Fatemah, & Hassan (2024) melaksanakan eksperimen lapangan pada 30 siswa kelas 5 di Mesir dibagi ke dua kelompok (*badges* dan *leaderboard*) yang sama-sama menggunakan game berbasis *interactive storytelling*. Pengukuran menggunakan skala motivasi kognitif (31 item) dan motivasi berprestasi (12 item) berskala Likert 5 poin. Hasil menunjukkan peningkatan sangat signifikan pada kedua kelompok ($p < 0,001$) dengan *effect size* 0,55 (besar); termasuk pada dimensi *raising questions* mengukur kecenderungan siswa mengajukan pertanyaan dengan *z-value* -3,418 dan *effect size* 0,55. Uji Mann-Whitney antar kelompok tidak signifikan ($p > 0,05$), menegaskan bahwa baik *badges* maupun *leaderboard* sama-sama efektif;

dampak positif lebih ditentukan oleh desain holistik pengalaman bermain. Relevansi utama penelitian ini adalah konteks lintas budaya dilaksanakan di Mesir sebagai negara berkembang dengan karakteristik serupa Indonesia membuktikan bahwa potensi gamifikasi dalam menumbuhkan keberanian bersuara bukan fenomena lokal, melainkan terdukung bukti empiris internasional yang mendukung relevansinya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD.

Kesepuluh, Nooviar et al (2024) mengkaji efektivitas strategi gamifikasi pada 19 siswa kelas V SDN Inpres 231 Nipa menggunakan desain pre-experimental one-group pre-test post-test. Nilai rata-rata meningkat dari 59,26 (pre-test) menjadi 81,63 (post-test) dengan standar deviasi yang mengecil dari 8,45 menjadi 6,79 yang mengindikasikan bahwa dampak gamifikasi merata ke seluruh siswa, bukan hanya yang sudah aktif sebelumnya. Uji paired sample t-test menghasilkan $T = 9,35$ pada $p < 0,001$ dengan N-Gain rata-rata 0,62 (kategori sedang). Secara per-indikator, komunikasi meningkat dari 59 menjadi 84; partisipasi dari 60

menjadi 80; dan kerja sama dari 62 menjadi 88. Relevansi temuan ini bagi kajian literatur terletak pada peningkatan ketiga indikator tersebut yang secara langsung mencerminkan tumbuhnya keberanian berpendapat, yang mana siswa dilaporkan "menjadi lebih percaya diri, mampu bertanya dan menjawab pertanyaan, serta lebih aktif berkolaborasi"; sebuah transformasi yang merupakan manifestasi nilai-nilai demokrasi di ruang kelas.

D. Kesimpulan

Kajian literatur terhadap sepuluh artikel yang dianalisis secara konsisten menegaskan bahwa rendahnya keberanian peserta didik SD dalam mengemukakan pendapat bukan persoalan karakter bawaan, melainkan konsekuensi struktural dari desain pembelajaran konvensional yang tidak memberi ruang memadai bagi siswa untuk bersuara dan berpartisipasi secara aktif. Gamifikasi, baik melalui platform digital seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! maupun elemen struktural seperti poin, badge, dan leaderboard, terbukti secara empiris mampu menggeser peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan

aktif; ditandai oleh peningkatan partisipasi, motivasi, keberanian bertanya, dan kemauan menyampaikan pendapat yang terdokumentasi secara kuantitatif maupun kualitatif di berbagai konteks sekolah, termasuk dalam kajian lintas budaya yang mengonfirmasi universalitas dampak tersebut.

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, gamifikasi bukan sekadar inovasi teknis yang memperindah tampilan pembelajaran, tetapi juga sebuah jembatan pedagogis yang menghubungkan nilai-nilai demokrasi dari tataran tekstual menuju internalisasi perilaku demokratis yang konkret di ruang kelas, sehingga menjadikan setiap sesi pembelajaran sebagai ruang kecil demokrasi yang nyata bagi peserta didik sejak jenjang dasar. Oleh karena itu, guru SD perlu mengintegrasikan elemen gamifikasi secara terencana dan sistematis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan mata pelajaran lainnya yang bukan sebagai pelengkap dekoratif, melainkan sebagai strategi inti yang secara sadar dirancang untuk menumbuhkan generasi yang berani berpendapat, bertanggung

jawab, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan demokratis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan Elemen Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 63–76. <https://doi.org/10.26418/skjp.v5i1.93110>
- Anjelina, J., & Putro, K. Z. (2026). PPKn sebagai Pondasi Demokrasi: Penguatan Kesadaran Kewarganegaraan Anak Sekolah Dasar. *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 10–20. <https://doi.org/10.30599/acyqpe47>
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229>
- Hidayatullah, & Haifaturrahmah. (2025). Penggunaan Aplikasi

- Quizizz sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 252–264.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35178>
- Khuzaimah, K., & Pribadi, F. (2022). Penerapan Demokrasi Pendidikan pada Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 4(1), 41–49.
<https://doi.org/10.35905/almaarief.v4i1.2176>
- Mayring, P. (2014). *Qualitative Content Analysis Theoretical Foundation, Basic Procedures and Software Solution*. Austria: Klagenfurt.
- Mohammed, M. et al. (2024). Effects of Gamification on Motivations of Elementary School Students: An Action Research Field Experiment. *Simulation and Gaming*, 55(4), 600–636.
<https://doi.org/10.1177/10468781241237389>
- Muhammad Zulfikar Sadrah et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Paccinongang Unggulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 291–320.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29737>
- Mulyawati, S., & Kustati, M. (2025). Strategi Gamifikasi sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran di SDN 11 Lolong Kota Padang. *Jurnal Sains Student Research*, 3(6), 930–934.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v3i6.6960>
- Nooviar, M. S. et al. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Noviandy, A. S. et al. (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>
- R. y Nacke, L. D. S. D. D. K. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” Sebastian. *Journal of Urology*, 11, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Rahmatullah, S. S. et al. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Padaringan: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 4(3), 150–163.
<https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>
- Setiawati, I. et al. (2024). Pentingnya Pembelajaran PKN di SD Untuk Menumbuhkan Kesadaran Berdemokrasi Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.472>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104(July), 333–339.
<https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Valentinna, C. R. et al. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476> ISSN
- Wandari, A. et al. (2026). Penerapan Gamifikasi Digital Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 85–92.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4036>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
<https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>