

**PEMANFAATAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN OLAH-RASA
MURID PADA PEMBELAJARAN AGAMA KATOLIK
DI SMP ST. IGNASIUS MEDAN**

Erikson Simbolon¹, Dia Mariana br Siringoringo²

¹²Sekolah Tinggi Pastoral Santo Bonaventura Keuskupan Medan

¹eriksonsimbolon9@gmail.com, ² marianasiringo04@gmail.com

ABSTRACT

Catholic Religious Education instruction focuses not only on knowledge acquisition but also on the development of students' affective sensibilities (sensory processing). However, teacher-centered instruction has resulted in suboptimal student engagement in internalizing Christian values. This study aims to describe the state of students' affective sensibilities and analyze the use of gamification to enhance these sensibilities within Catholic Religious Education classes at St. Ignasius Junior High School, Medan. A qualitative, descriptive approach was employed. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using an interactive analysis model, with validity verified through source and technique triangulation. The findings indicate that students' affective sensibilities develop through emotional engagement, empathy, faith reflection, the internalization of Christian values, self-awareness, and moral responsibility. The use of gamification fosters a more active, enjoyable, and collaborative learning environment, thereby boosting motivation, participation, and the internalization of Christian values. Thus, gamification serves as an effective instructional strategy for developing students' affective sensibilities in Catholic Religious Education.

Keywords: *gamification; affective sensibilities (sensory processing); Catholic Religious Education; Christian character*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan olah-rasa murid. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan murid dalam menghayati nilai-nilai Kristiani belum optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kondisi olah-rasa murid serta menganalisis pemanfaatan gamifikasi dalam meningkatkan olah-rasa murid pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMP St. Ignasius Medan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif dengan uji keabsahan melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa olah-rasa murid berkembang melalui keterlibatan emosional, empati, refleksi iman, penghayatan nilai-nilai Kristiani, serta kesadaran diri dan

tanggung jawab moral. Pemanfaatan gamifikasi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi, serta penghayatan nilai-nilai Kristiani. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan olah-rasa murid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Kata Kunci: gamifikasi; olah-rasa; Pendidikan Agama Katolik; karakter Kristiani

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, berkarakter, dan mampu mengimplementasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Dewi, 2020). Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik (PAK), pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter Kristiani melalui pengembangan aspek kognitif, afektif, dan spiritual peserta didik (Randalele et al., 2022). Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran PAK tidak hanya diukur dari capaian akademik, tetapi juga dari kemampuan peserta didik menghayati serta mengamalkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan nyata (Manullang & Ndona, 2024).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran PAK adalah pengembangan olah-rasa, yaitu

kemampuan peserta didik untuk merasakan, menghayati, dan menginternalisasi nilai-nilai moral sehingga tumbuh sikap empati, kepedulian, tanggung jawab, dan kesadaran etis (Wulandari & Gunawan, 2020). Pengembangan olah-rasa menjadi bagian penting dalam pendidikan karakter karena nilai-nilai moral tidak cukup dipahami secara konseptual, tetapi harus diwujudkan dalam perilaku nyata (Salirawati, 2021). Dengan demikian, pembelajaran PAK perlu dirancang sebagai pengalaman belajar yang mampu mendorong peserta didik melakukan refleksi iman, membangun kepedulian terhadap sesama, serta mengembangkan karakter Kristiani secara berkelanjutan (Keraf & Dau, 2021).

Namun, pelaksanaan pembelajaran PAK masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam

pembelajaran belum optimal sehingga kesempatan untuk mengembangkan empati, refleksi iman, dan penghayatan nilai-nilai Kristiani masih terbatas (Simbolon et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran PAK dapat tercapai secara optimal (Pius, 2024).

Salah satu strategi yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik (Rosly & Khalid, 2013). Melalui penggunaan poin, tantangan, penghargaan, kerja sama, dan refleksi, gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif sekaligus mengembangkan sikap jujur, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap sesama (Pramesti et al., 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi,

keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Purba et al., 2021). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Srimuliyani, 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kognitif, sedangkan kajian mengenai pemanfaatan gamifikasi untuk mengembangkan olah-rasa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik masih sangat terbatas (Pramesti et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengkaji pemanfaatan gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan olah-rasa murid pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Olah-rasa dalam penelitian ini dianalisis melalui indikator keterlibatan emosional, empati terhadap sesama, refleksi iman, penghayatan nilai-nilai Kristiani, serta kesadaran diri dan tanggung jawab moral (Anita et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi olah-rasa murid serta menganalisis pemanfaatan gamifikasi dalam meningkatkan olah-rasa murid pada

pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMP St. Ignasius Medan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan pemanfaatan gamifikasi dalam meningkatkan olah-rasa murid pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (Situngkir & Herlina, 2022). Penelitian dilaksanakan di SMP St. Ignasius Medan dengan subjek guru Pendidikan Agama Katolik dan murid kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Dewi, 2020). Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Situngkir & Herlina, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMP Swasta St. Ignasius

Medan. Data dianalisis secara kualitatif menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran mengenai kondisi olah-rasa murid serta pemanfaatan gamifikasi dalam meningkatkan olah-rasa murid pada pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Penyajian hasil penelitian disusun sesuai dengan fokus penelitian dan selanjutnya dibahas dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Keterangan kode kutipan wawancara:

Tabel 1 Kode Data

Kode	Keterangan
W	Wawancara
GP	Guru Pendidikan Agama Katolik
KS	Kepala Sekolah
JC	Informan Murid 1
VG	Informan Murid 2
JS	Informan Murid 3
AG	Informan Murid 4
EP	Informan Murid 5
RS	Informan Murid 6

1. Kondisi Olah-Rasa Murid pada Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa olah-rasa murid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMP St. Ignasius Medan berkembang melalui lima indikator,

yaitu keterlibatan emosional, empati terhadap sesama, refleksi iman, penghayatan nilai-nilai Kristiani, serta kesadaran diri dan tanggung jawab moral. Berdasarkan hasil observasi, murid tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta mulai menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup sehari-hari. Selain itu, perubahan perilaku juga terlihat melalui sikap saling menghargai, membantu teman, bertanggung jawab terhadap tugas, dan berupaya menerapkan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Katolik yang menyatakan bahwa *"murid menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran, lebih fokus, aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti setiap permainan atau tantangan yang diberikan sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup"* (W/GP). Senada dengan itu, kepala sekolah mengungkapkan bahwa *"anak-anak pada umumnya antusias ketika pembelajaran dikemas secara menarik. Mereka terlihat fokus dan memberikan respons yang baik selama mengikuti pembelajaran"*

(W/KS). Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan emosional murid berkembang ketika pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menarik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, dan refleksi membantu murid mengembangkan empati, memperdalam refleksi iman, serta menghayati nilai-nilai Kristiani. Murid tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi mulai menghubungkannya dengan pengalaman hidup dan mewujudkannya melalui sikap saling menghargai, peduli, jujur, serta bertanggung jawab. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Katolik tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga membentuk dimensi afektif dan spiritual murid melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan konsep olah-rasa menurut Kemendikdasmen (2025) yang menekankan kemampuan peserta didik untuk merasakan, menghayati, dan membangun relasi yang baik dengan sesama. Dalam konteks

Pendidikan Agama Katolik, olah-rasa tercermin melalui kemampuan menginternalisasi nilai-nilai Kristiani dan mewujudkannya dalam kehidupan sehari-hari (Berutu et al., 2024). Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Ulzana et al., (2025) bahwa pembelajaran yang holistik harus mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual secara terpadu, serta sejalan dengan (Bhoki et al., (2026) yang menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Katolik tidak hanya membentuk pemahaman iman, tetapi juga karakter Kristiani.

Hal tersebut memperkuat penelitian (Tage & Wea, 2023) serta (Ndoa et al., 2025) yang menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik ditandai oleh berkembangnya sikap, penghayatan nilai, dan kemampuan peserta didik mengimplementasikan ajaran Kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa olah-rasa murid berkembang ketika pembelajaran memberikan ruang untuk berpartisipasi aktif, berefleksi, dan mengalami secara langsung nilai-nilai Kristiani melalui proses pembelajaran yang bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa olah-rasa murid berkembang melalui pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif, bekerja sama, melakukan refleksi, serta menghayati nilai-nilai Kristiani dalam pengalaman belajar. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Katolik tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan aspek afektif, moral, dan spiritual murid.

2. Pemanfaatan Gamifikasi dalam Meningkatkan Olah-Rasa Murid pada Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan olah-rasa murid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Kontribusi tersebut terlihat melalui meningkatnya motivasi dan keterlibatan emosional murid, penguatan nilai-nilai Kristiani, pemberian tantangan yang bermakna, berkembangnya interaksi sosial dan empati, serta tumbuhnya refleksi dan penghayatan nilai. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan permainan, kuis, tantangan kelompok, dan

aktivitas refleksi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif sehingga murid lebih mudah memahami materi sekaligus menghayati nilai-nilai Kristiani.

Pengalaman tersebut dirasakan langsung oleh para murid. JC mengungkapkan, *“Saya senang belajar sambil ada permainannya karena saya jadi lebih semangat”* (W/JC). Hal serupa disampaikan oleh VG yang menyatakan bahwa *“Permainan membuat saya lebih semangat karena belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan”* (W/VG). Sementara itu, JS menjelaskan bahwa *“Permainan membuat saya lebih semangat karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan saya lebih mudah memahami materi yang dipelajari”* (W/JS). Pernyataan ketiga informan menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu murid terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga memperkuat penghayatan nilai-nilai Kristiani melalui aktivitas yang menekankan kerja sama, kejujuran, dan kepedulian

terhadap sesama. AG mengungkapkan bahwa *“Guru selalu mengingatkan kami supaya bermain dengan jujur, menghargai teman, saling bekerja sama, dan tidak saling menyalahkan ketika mengalami kekalahan”* (W/AG). Senada dengan itu, EP menyatakan bahwa kegiatan permainan membuatnya belajar pentingnya *“kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab dalam setiap kegiatan”* (W/EP), sedangkan RS menjelaskan bahwa setiap tantangan mengajarkannya untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan (W/RS). Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media internalisasi nilai-nilai Kristiani melalui pengalaman belajar yang dialami secara langsung oleh murid.

Hasil wawancara tersebut diperkuat oleh guru Pendidikan Agama Katolik yang menjelaskan bahwa setiap aktivitas permainan dirancang tidak hanya untuk membantu murid memahami materi, tetapi juga melatih kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap sesama. Kepala

sekolah juga menilai bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif karena setiap murid memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan belajar menghargai orang lain. Dengan demikian, gamifikasi menjadi strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter Kristiani.

Penelitian ini sejalan dengan (Dichev & Dicheva, 2017) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Hasil ini juga mendukung kajian (Sailer et al., 2017) yang menjelaskan bahwa elemen permainan, seperti tantangan, kolaborasi, dan umpan balik, dapat meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi, serta kualitas pengalaman belajar peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Agama Katolik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga memfasilitasi penghayatan nilai-nilai Kristiani melalui pengalaman bekerja sama, berefleksi, serta membangun relasi yang positif dengan sesama.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian (Sianggara et al., 2022) yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik serta penelitian (Permana, 2021) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif dapat mendukung internalisasi nilai-nilai Kristiani.

Namun, penelitian ini memberikan hasil yang lebih spesifik, yaitu bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan olah-rasa murid melalui keterlibatan emosional, empati, refleksi iman, penghayatan nilai-nilai Kristiani, serta kesadaran diri dan tanggung jawab moral. Dengan demikian, gamifikasi dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif,





Grafik 1 Dokumentasi Penelitian

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa olah-rasa murid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di SMP St. Ignasius Medan berkembang melalui keterlibatan emosional, empati terhadap sesama, refleksi iman, penghayatan nilai-nilai Kristiani, serta kesadaran diri dan tanggung jawab moral. Perkembangan tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi murid dalam pembelajaran, kemampuan bekerja sama, kepedulian terhadap sesama, keberanian merefleksikan pengalaman hidup berdasarkan ajaran Kristiani, serta perubahan sikap yang mencerminkan nilai kasih,

kejujuran, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan gamifikasi berkontribusi dalam meningkatkan olah-rasa murid dengan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Melalui permainan, tantangan, kerja sama kelompok, dan refleksi, murid tidak hanya lebih termotivasi serta mudah memahami materi, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam menghayati dan menerapkan nilai-nilai Kristiani. Hasil yang didapat ini menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga sebagai pendekatan yang mendukung pembentukan karakter dan pengembangan olah-rasa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Oleh karena itu, guru Pendidikan Agama Katolik dapat memanfaatkan gamifikasi sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang holistik..

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, G., Opini, V., Lega, F. S., Katolik, U., Santu, I., & Ruteng, P. (2025). *Peran Guru Pendidikan Agama Katolik*. 7(1), 80–100.
- Berutu, A., Ompusunggu, M. N., Sianturi, S., & Nainggolan, M. (2024). Menerapkan Nilai-Nilai Kristiani Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(Pendidikan Kristen), 1–5.
- Bhoki, H., Lamapaha, E., Mukin, Y. H., Sogen, V. F. D., Leton, S. S., Boleng, A. B. B., da Santo, E. A. I., Mudamakin, Yohana Trivonia Perada Mudamakin, Y. T. P., Kromen, Y. J. K., Narek, P. R. N., Tobi, Y. B., Juan, A. S., Kumaninreng, F. F. R., Hera, R. B., Baodai, M. M. M., & Nuhan, M. F. B. (2026). *Pendidikan Agama Katolik Kontemporer: Teori, Isu, Dan Praktik*. Kupang: Tangguh Denara Jaya Publisher.
- Dewi, M. M. (2020). Pendidikan Agama Katolik Sebagai Media Dalam Membentuk Kepribadian Peserta Didik Katolik Di Sma Negeri 1 Parenggean. *Jurnal Pastoral Kateketik*, 6(2), 69–83.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed And What Remains Uncertain: A Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Kemendikdasmen. (2025). Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Kurikulum Merdeka. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan. https://bpmppkaltara.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2025/02/nasmik-deep-learning-2025-full_10-feb.pdf%0A%0A
- Keraf, O. A. K., & Dau, Y. L. D. (2021). Pengaruh Pendidikan Katolik Terhadap Perkembangan Karakter Siswa-Siswi Non-Katolik di SDK St. Yoseph 3 Naikoten II Kupang. *Selidik (Jurnal Seputar Penelitian Pendidikan Keagamaan)*, 2(2), 95–103.
- Manullang, J. M., & Ndona, Y. (2024). Konsep Nilai Sila Keadilan Sosial dalam Pendidikan Katolik. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 172–176. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i3.183>
- Ndoa, P. K., Zebua, S., & Gulo, A. S. (2025). Teori Belajar Behavioristik Edward Lee Thorndike dan Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Magistra*, 3(3), 58–67. <https://doi.org/10.62200/magistra.v3i3.222>
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Pius, I. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Katolik Dalam Pendidikan Iman Dan Karakter Anak Di Sekolah. *Jurnal Teologi*

- Injili Dan Pendidikan Agama*, 2(1).
<https://doi.org/10.24246/juses.v4i1p17-27>
- Pramesti, S. D., Putri, A. A., Ekasari, L. A., & Yogyakarta, U. N. (2025). Manfaat Dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review. *Elementary School*, 12(2), 994–1005.
- Purba, A., Hilmy, F., Parapat, K., & Ulkhaira, M. (2021). Penerapan Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 8(Issue 2), 56–68.
- Randalele, C. E., Budi, B., & Nabu', D. D. (2022). Nilai-Nilai Kristiani dalam Ritual Dipelima Sundun pada Upacara Adat Rambu Solo'. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 3(2), 89–101. <https://doi.org/10.34307/peada.v3i2.86>
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2013). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144(154), 1903–1910.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How Gamification Motivates: An Experimental Study Of The Effects Of Specific Game Design Elements On Psychological Need Satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Salirawati, D. (2021). Identifikasi Problematika Evaluasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(1), 17–27.
- Sianggara, S. M., Wahyu, S., & Studi, P. (2022). Pengembangan Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik. *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 12(2), 323–332. <https://doi.org/10.33795/jip.v12i2.8922>
- Simbolon, A., Sinurat, C., Sihombing, R. A. P., & Sembiring, S. J. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Yang Berpusat Pada Guru Dalam Proses Pembelajaran Siswa. *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(11), 18145–18149. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Situngkir, R., & Herlina, H. (2022). Peran Tolu Sahundulan Lima Saodoran Dalam Upacara Manggalar Adat Marhabuan Pada Etnik Simalungun: Kajian Tradisi Lisan. *Kompetensi*, 15(2), 139–146. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i2.75>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Tage, A. C. D., & Wea, M. F. (2023). Pembentukan Karakter Siswa melalui Pendidikan Agama Katolik di Sekolah Dasar. *VOCAT: Jurnal Pendidikan Katolik*, 3(1), 31–35. <https://doi.org/10.52075/vctjpk.v3i2.200>
- Ulzana, Y., Restian, A., Astuti, R. D.,

Ustadzal, C. A., Malang, M., & History, A. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Holistik Untuk Penguatan Nilai Empati Dan Tanggung Jawab Anak Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, IV(03), 44–51.

Wulandari, A. V., & Gunawan, I. (2020). Olah tubuh dan olah rasa dalam pembelajaran seni tari terhadap pengembangan karakter. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 5(2), 96–110. <https://doi.org/10.30870/jpks.v5i2.8610>