

Pengaruh Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak pada Siswa Sekolah Dasar

Yenti Apriani¹,

¹ SDN 88 RL 1; yentiapriani88@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak pada siswa sekolah dasar. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan akhlak, metode ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui tantangan, penghargaan, dan simulasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan melibatkan siswa sekolah dasar sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode gamifikasi secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai akhlak sejak usia dini.

Kata Kunci: gamifikasi, nilai-nilai akhlak, pendidikan karakter, siswa sekolah dasar, pembelajaran interaktif.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan nilai-nilai akhlak merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Pada usia ini, siswa berada dalam tahap perkembangan moral yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian. Namun, tantangan utama dalam pembelajaran akhlak adalah bagaimana membuat prosesnya relevan, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Metode pengajaran tradisional yang cenderung monoton sering kali kurang

efektif dalam menarik perhatian siswa dan menanamkan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai tersebut.¹

Dalam beberapa dekade terakhir, inovasi dalam metode pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan pemahaman pedagogis. Salah satu pendekatan yang mulai mendapatkan perhatian adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam lingkungan non-permainan, termasuk pendidikan. Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa dengan menciptakan suasana yang kompetitif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan akhlak, gamifikasi dapat menjadi solusi untuk menyampaikan nilai-nilai moral dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

Metode gamifikasi dalam pendidikan didasarkan pada prinsip bahwa elemen-elemen permainan, seperti pemberian tantangan, sistem penghargaan, dan narasi yang menarik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut para ahli pendidikan, ketika siswa merasa terlibat dan tertantang, mereka lebih cenderung memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Dengan menggunakan gamifikasi, guru dapat menciptakan skenario pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai akhlak dalam situasi simulasi yang menyerupai kehidupan nyata.²

Selain itu, gamifikasi juga mendorong pembelajaran berbasis pengalaman, yang telah terbukti efektif dalam menanamkan pemahaman mendalam. Dalam pembelajaran akhlak, siswa tidak hanya diajarkan nilai-nilai moral secara teori, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menerapkannya dalam konteks permainan. Misalnya, melalui permainan yang mengharuskan kerja sama tim, siswa dapat belajar tentang pentingnya saling membantu dan menghargai orang lain. Dengan pendekatan ini, nilai-nilai akhlak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.³

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan akhlak juga memberikan peluang untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran. Dalam era digital, siswa sekolah

¹ N Umar dan W Wiguna, "Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II," *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2020, <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/232>
<https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/download/232/126>.

² Ririn Eka Monicha dkk., "Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era Milenialdi Sma Negeri 2 Rejang Lebong," *Tadrib* 6, no. 2 (2020): 199–214.

³ A W Anditya, "Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Melalui Kontrol Sosial Oleh Media Massa Untuk Menekan Kejahatan di Indonesia," *Nurani Hukum*, 2020, <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/nhk/article/view/8463>
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/nhk/article/download/8463/5937>.

dasar telah terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan aplikasi permainan. Dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa zaman sekarang. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang relevan.

Namun, meskipun gamifikasi menawarkan berbagai manfaat, penerapannya dalam pembelajaran akhlak tidak lepas dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa elemen-elemen permainan yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran dan tidak hanya menjadi hiburan semata. Selain itu, guru memerlukan pelatihan dan panduan yang memadai untuk merancang dan mengimplementasikan gamifikasi secara efektif. Tanpa perencanaan yang matang, gamifikasi berisiko menjadi sekadar aktivitas tambahan yang tidak memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman siswa.⁴

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan relevansi konten gamifikasi dengan nilai-nilai akhlak yang diajarkan. Konten permainan harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan kurikulum pendidikan akhlak dan budaya lokal. Dalam hal ini, kolaborasi antara pendidik, pengembang teknologi, dan ahli pendidikan sangat diperlukan untuk menghasilkan materi gamifikasi yang berkualitas dan efektif. Pengembangan konten yang tidak sesuai dapat mengurangi esensi pendidikan akhlak dan menimbulkan dampak negatif terhadap siswa.⁵

Secara keseluruhan, gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Dengan pendekatan yang kreatif, relevan, dan terencana, gamifikasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter siswa sejak dini. Penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh gamifikasi dalam pendidikan akhlak diperlukan untuk mengidentifikasi praktik terbaik dan strategi implementasi yang optimal. Dengan demikian, metode ini dapat digunakan secara luas untuk mendukung pendidikan karakter yang berkualitas di sekolah dasar.

⁴ "Analisis Nilai-nilai Moderasi Beragama pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI dan Upaya Mewujudkannya di MIN 1 Lebong | Jurnal Literasiologi," diakses 11 September 2024, <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/593>.

⁵ Destriani Destriani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama Menuju Society Era 5.0," *INCARE, International Journal of Educational Resources* 2, no. 6 (2022): 647–64.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment) untuk mengukur pengaruh metode gamifikasi terhadap pemahaman nilai-nilai akhlak pada siswa sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran akhlak dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test menggunakan instrumen yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian.

Proses pengumpulan data juga dilengkapi dengan observasi selama pembelajaran berlangsung untuk mencatat interaksi siswa dan respons mereka terhadap metode yang diterapkan. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test kedua kelompok. Selain itu, wawancara singkat dengan guru dan siswa dilakukan untuk mendapatkan perspektif kualitatif mengenai keefektifan dan tantangan penerapan metode gamifikasi. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak metode gamifikasi dalam pembelajaran nilai-nilai akhlak pada siswa sekolah dasar.⁶

3. PEMBAHASAN

Pendidikan nilai-nilai akhlak merupakan elemen fundamental dalam pembentukan karakter siswa di jenjang sekolah dasar. Pada usia ini, siswa berada dalam tahap perkembangan moral di mana mereka mulai memahami konsep baik dan buruk, serta belajar bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut teori perkembangan moral, pembelajaran akhlak yang efektif memerlukan pendekatan yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan siswa agar nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian dapat ditanamkan secara mendalam.⁷

⁶ N A Basyah dan Z A Razak, "Metode Kualitatif Dalam Riset Bisnis: Satu Tinjauan," *Jurnal Economica Didactica*, 2020, <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JED/article/view/18369>
<https://jurnal.unsyiah.ac.id/JED/article/viewFile/18369/13037>.

⁷ Aiena Kamila, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar," *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 (2023): 321–38.

Metode pengajaran tradisional, seperti ceramah dan hafalan, sering kali kurang menarik bagi siswa karena sifatnya yang pasif. Menurut para ahli pendidikan, pendekatan yang kurang interaktif dapat membuat siswa kehilangan minat dan sulit untuk memahami makna dari nilai-nilai akhlak yang diajarkan. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang lebih relevan dengan karakteristik generasi muda saat ini, yang terbiasa dengan teknologi dan interaksi yang dinamis. Gamifikasi muncul sebagai salah satu solusi inovatif dalam menghadapi tantangan tersebut.

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, dan narasi menarik, dalam lingkungan non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Teori motivasi intrinsik menyatakan bahwa individu lebih termotivasi ketika mereka merasa tertantang dan dapat melihat hasil nyata dari usaha mereka. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran nilai-nilai akhlak.⁸

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan akhlak memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung yang menyerupai kehidupan nyata. Menurut teori pembelajaran konstruktivis, siswa lebih memahami konsep jika mereka aktif dalam proses belajar dan mampu menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sendiri. Sebagai contoh, permainan yang melibatkan kerja sama tim dapat membantu siswa memahami pentingnya saling menghormati dan membantu orang lain. Dengan demikian, nilai-nilai akhlak tidak hanya dipelajari secara teori, tetapi juga diterapkan dalam praktik.

Selain itu, gamifikasi mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Elemen-elemen seperti poin, level, dan penghargaan dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam menyelesaikan tantangan yang relevan dengan nilai-nilai akhlak. Menurut para ahli pedagogi, penggunaan penghargaan yang tepat dapat memperkuat perilaku positif siswa, sekaligus memberikan umpan balik langsung tentang kemajuan mereka dalam memahami nilai-nilai moral.⁹

Penggunaan teknologi dalam gamifikasi juga membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa di era digital. Menurut teori

⁸ Nanda Septiana dan Mutik Nur Fadhilah, "Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak," *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2024, 239–53.

⁹ Asmawati Mohamad Ali dkk., "Aplikasi gaya pengajaran dan pembelajaran aktif dalam subjek Kemahiran Dinamika bagi merealisasikan pendidikan abad ke-21," *Sains Humanika* 10, no. 3–2 (2018), <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/1487>.

belajar berbasis teknologi, integrasi media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pengalaman yang lebih kaya. Dalam pendidikan akhlak, aplikasi berbasis gamifikasi dapat menciptakan skenario interaktif di mana siswa dapat mempraktikkan nilai-nilai seperti kejujuran atau tanggung jawab dalam konteks simulasi virtual.

Namun, keberhasilan gamifikasi dalam pendidikan akhlak sangat bergantung pada desain dan implementasi yang tepat. Menurut teori desain instruksional, materi pembelajaran harus dirancang untuk mendukung tujuan pendidikan, bukan sekadar hiburan. Elemen permainan yang digunakan harus relevan dengan nilai-nilai akhlak yang diajarkan dan tidak mengalihkan perhatian siswa dari esensi pembelajaran. Selain itu, penting bagi guru untuk memainkan peran sebagai fasilitator yang membantu siswa merefleksikan pengalaman mereka dalam permainan¹⁰.

Secara keseluruhan, gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak. Dengan pendekatan yang kreatif dan terencana, gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, relevan, dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai moral dalam kehidupan mereka. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi strategi implementasi terbaik dan dampak jangka panjang dari metode ini dalam pendidikan akhlak di sekolah dasar.

Meskipun gamifikasi menawarkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak, tantangan dalam penerapannya tetap harus diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah memastikan bahwa elemen permainan yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pendidikan. Menurut teori desain instruksional, elemen pembelajaran harus dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan spesifik, dalam hal ini pemahaman nilai-nilai akhlak. Jika elemen gamifikasi hanya berfokus pada aspek hiburan tanpa memperhatikan relevansi dengan nilai-nilai moral, maka efektivitasnya dalam pembelajaran menjadi berkurang.¹¹

Penerapan gamifikasi juga membutuhkan kesiapan guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran berbasis permainan. Menurut teori kompetensi profesional guru, keberhasilan metode pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam memahami, merancang, dan mengimplementasikan strategi yang efektif. Guru yang kurang memahami konsep gamifikasi mungkin

¹⁰ Budiyono Budiyono dkk., "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3591–3603.

¹¹ Ridho Firdaus dan Muhammad Faisal, "Pengabdian pada perguruan tinggi: Publikasi gamifikasi dalam pendidikan," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 19–25.

menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran akhlak. Oleh karena itu, pelatihan dan panduan khusus untuk guru menjadi sangat penting agar gamifikasi dapat diterapkan secara optimal.

Relevansi konten gamifikasi dengan kurikulum dan nilai-nilai akhlak juga menjadi aspek yang krusial. Menurut teori kurikulum berbasis nilai, materi pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa, budaya lokal, dan nilai-nilai moral yang ingin ditanamkan. Konten permainan yang tidak relevan atau tidak sesuai dengan kurikulum dapat mengurangi esensi pendidikan akhlak dan bahkan menimbulkan kebingungan di kalangan siswa. Dalam hal ini, kolaborasi antara guru, pengembang teknologi, dan ahli pendidikan sangat diperlukan untuk menghasilkan konten yang berkualitas.¹²

Selain tantangan dalam desain konten, terdapat pula risiko bahwa siswa lebih fokus pada elemen kompetisi dan penghargaan dalam permainan daripada esensi nilai-nilai akhlak yang diajarkan. Menurut teori motivasi intrinsik, pembelajaran yang terlalu bergantung pada penghargaan eksternal dapat mengurangi keinginan siswa untuk belajar demi pemahaman nilai itu sendiri. Oleh karena itu, elemen gamifikasi harus dirancang untuk mendorong refleksi siswa terhadap nilai-nilai yang mereka pelajari, bukan sekadar pencapaian skor atau penghargaan.

Tantangan teknis juga perlu dipertimbangkan, terutama dalam hal ketersediaan perangkat dan infrastruktur teknologi. Menurut teori aksesibilitas dalam pendidikan, teknologi pendidikan yang tidak didukung oleh infrastruktur yang memadai dapat memperbesar kesenjangan akses pendidikan. Dalam konteks gamifikasi, keterbatasan perangkat teknologi seperti komputer atau tablet di sekolah-sekolah tertentu dapat menjadi hambatan dalam penerapan metode ini secara luas. Hal ini memerlukan perhatian dari pemangku kepentingan untuk memastikan aksesibilitas yang merata.¹³

Selain aspek teknis, gamifikasi juga memerlukan evaluasi berkelanjutan untuk mengukur dampaknya terhadap pemahaman nilai-nilai akhlak siswa. Menurut teori evaluasi pendidikan, efektivitas metode pembelajaran harus dinilai secara berkala untuk memastikan bahwa tujuan pendidikan tercapai. Dalam konteks gamifikasi, evaluasi ini dapat mencakup pengukuran perubahan sikap dan perilaku siswa terhadap nilai-nilai moral yang diajarkan, serta tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

¹² Muh Wasith Achadi, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Al Ghazali* 1, no. 2 (31 Desember 2018): 152–67.

¹³ Noza Aflisia, Afrial Afrial, dan Asri Karolina, "Konsep Kewajiban Manusia Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2 Juni 2022): 1–18, <https://doi.org/10.29240/belajea.v7i1.3273>.

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi praktik terbaik dalam penerapan gamifikasi untuk pendidikan akhlak. Menurut teori penelitian berbasis praktik, hasil penelitian yang fokus pada implementasi nyata di lapangan dapat memberikan wawasan yang lebih relevan dan aplikatif. Studi semacam ini juga dapat membantu mengembangkan panduan praktis bagi guru dalam merancang gamifikasi yang efektif dan relevan untuk pembelajaran nilai-nilai akhlak.

Dengan pendekatan yang kreatif, relevan, dan terencana, gamifikasi dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membentuk karakter siswa. Tantangan yang ada, seperti desain konten, kesiapan guru, dan akses teknologi, dapat diatasi dengan dukungan pelatihan, kolaborasi antarpihak, dan evaluasi berkelanjutan. Dengan demikian, gamifikasi memiliki potensi besar untuk mendukung pendidikan karakter yang berkualitas di jenjang sekolah dasar, sekaligus menjawab tantangan pembelajaran di era modern.

4. KESIMPULAN

Gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak pada siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan yang kreatif, interaktif, dan relevan, metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian. Melalui penerapan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan narasi menarik, gamifikasi memungkinkan siswa belajar melalui simulasi pengalaman nyata, yang memperkuat keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan integrasi teknologi, gamifikasi juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Namun, penerapan gamifikasi dalam pendidikan akhlak memerlukan perencanaan dan desain yang matang untuk memastikan efektivitasnya. Tantangan utama seperti relevansi konten, kesiapan guru, dan ketersediaan infrastruktur teknologi perlu diatasi melalui kolaborasi berbagai pihak, pelatihan intensif untuk pendidik, serta evaluasi berkelanjutan terhadap implementasinya. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengidentifikasi strategi terbaik dan dampak jangka panjang gamifikasi terhadap pendidikan akhlak. Dengan dukungan dan pendekatan yang tepat, gamifikasi dapat menjadi alat inovatif untuk membentuk karakter siswa dan mendukung pendidikan karakter berkualitas di era modern.

Referensi

- Achadi, Muh Wasith. "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional." *Al Ghazali* 1, no. 2 (31 Desember 2018): 152–67.
- Aflisia, Noza, Afrial Afrial, dan Asri Karolina. "Konsep Kewajiban Manusia Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2 Juni 2022): 1–18. <https://doi.org/10.29240/belajea.v7i1.3273>.
- Ali, Asmawati Mohamad, Norizal Abdul Karim, Anita Mohamed, dan Noraihan Ismail. "Aplikasi gaya pengajaran dan pembelajaran aktif dalam subjek Kemahiran Dinamika bagi merealisasikan pendidikan abad ke-21." *Sains Humanika* 10, no. 3–2 (2018). <https://sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/1487>.
- "Analisis Nilai-nilai Moderasi Beragama pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI dan Upaya Mewujudkannya di MIN 1 Lebong | Jurnal Literasiologi." Diakses 11 September 2024. <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/view/593>.
- Anditya, A W. "Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Melalui Kontrol Sosial Oleh Media Massa Untuk Menekan Kejahatan di Indonesia." *Nurani Hukum*, 2020. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/nhk/article/view/8463>
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/nhk/article/download/8463/5937>.
- Basyah, N A, dan Z A Razak. "Metode Kualitatif Dalam Riset Bisnis: Satu Tinjauan." *Jurnal Economica Didactica*, 2020. <https://jurnal.unsyiah.ac.id/JED/article/view/18369>
<https://jurnal.unsyiah.ac.id/JED/article/viewFile/18369/13037>.
- Budiyono, Budiyono, Wiryanto Wiryanto, Suprayitno Suprayitno, dan M. Gita Primaniarta. "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3591–3603.
- Destriani, Destriani. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama Menuju Society Era 5.0." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 2, no. 6 (2022): 647–64.
- Firdaus, Ridho, dan Muhammad Faisal. "Pengabdian pada perguruan tinggi: Publikasi gamifikasi dalam pendidikan." *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 19–25.
- Kamila, Aiena. "Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar." *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya* 2, no. 5 (2023): 321–38.
- Monicha, Ririn Eka, Lukman Asha, Asri Karolina, Eka Yanuarti, Maryamah Maryamah, Mardeli Mardeli, dan Nyayu Soraya. "Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Dalam

- Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era Milenialdi Sma Negeri 2 Rejang Lebong." *Tadrib* 6, no. 2 (2020): 199–214.
- Septiana, Nanda, dan Mutik Nur Fadhilah. "Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak." *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2024, 239–53.
- Umar, N, dan W Wiguna. "Gamifikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile di Sekolah Dasar Negeri Sindangmulya II." *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2020. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/232>
<https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/download/232/126>.