



Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Gamifikasi Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa

Yohana Estenita Nolen¹, Didik Iswahyudi², Romadhon³

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah Artikel : Diterima November Revisi Desember Dipublikasikan Januari Keywords : Gamifikasi, Pendidikan Kewarganegaraan, Keterlibatan Siswa, Pembelajaran digital	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan <i>gamifikasi</i> interaktif guna meningkatkan partisipasi aktif siswa. Permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif di SMP Katolik Celaket 21 Malang, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen. Solusi yang diusulkan adalah integrasi perangkat digital seperti Quizizz ke dalam model <i>discovery learning</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>gamifikasi</i> mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, serta memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila. Temuan ini juga menekankan pentingnya literasi pedagogis digital dan dukungan kelembagaan untuk keberlanjutan inovasi pembelajaran. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa <i>gamifikasi</i> merupakan pendekatan transformatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital dan efektif dalam membentuk lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif.
How to Cite :	ABSTRACT
Nolen, Y. E., Iswahyudi, D., & Romadhon. (2027) Transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi interaktif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i> , 12(1), pp. 1-13. DOI: http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v12i1.13782	This study aims to examine the transformation of Civic Education learning through interactive gamification to enhance students' active participation. The main issue addressed is the low engagement of students in conventional PaCE learning. A qualitative case study was conducted at Celaket 21 Catholic Junior High School Malang using classroom observation, semi-structured interviews, and document analysis. The proposed solution involves integrating digital tools such as Quizizz, Mentimeter, Wordwall, and Canva into a discovery learning model. The findings reveal that gamification significantly increases student motivation, fosters a more interactive classroom atmosphere, and strengthens the internalization of Pancasila values. The study also highlights the importance of digital pedagogical literacy and institutional support for sustaining educational innovation. It concludes that gamification is a transformative approach aligned with the characteristics of the digital generation and effective in creating a dynamic and participatory learning environment.
✉ Alamat korespondensi:	
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Kota Malang, Indonesia	
✉ E-mail:	
nolenyohana@gmail.com ¹ didik@unikama.ac.id , romadhon@unikama.ac.id	

Copyright © 2027 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional Indonesia sebagai instrumen fundamental dalam membentuk karakter generasi muda, memperkuat jati diri kebangsaan, serta menanamkan nilai-nilai luhur yang menjadi fondasi kehidupan berbangsa dan bernegara (Taufiq dkk., 2022). Dalam konteks masyarakat global yang kian kompleks dan dinamis, tantangan terhadap integritas nilai-nilai kebangsaan semakin meningkat. Arus

globalisasi, disrupsi informasi, dan penetrasi budaya asing melalui media digital telah menciptakan realitas sosial yang ambigu, yang tidak jarang melemahkan orientasi ideologis serta komitmen kebangsaan generasi muda. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya ditujukan untuk mentransfer pengetahuan tentang sistem politik dan hukum, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman etika dan moral dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Namun demikian, dalam praktik implementasinya di sekolah, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi sejumlah persoalan yang bersifat struktural maupun pedagogis. Berbagai temuan lapangan dan studi terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pedagogis yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung bersifat konvensional, menekankan ceramah satu arah, hafalan materi, serta penugasan tertulis yang bersifat repetitif dan tidak kontekstual (Triswantono & Antari, 2023). Gaya pengajaran semacam ini dinilai kurang efektif dalam menjawab kebutuhan generasi peserta didik masa kini yang tumbuh dalam era digital, visual, dan interaktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah, partisipasi aktif mereka minim, dan proses internalisasi nilai berlangsung secara parsial serta kurang membekas dalam perilaku keseharian.

Perubahan lanskap pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0 menuntut transformasi metode pembelajaran yang lebih adaptif, kreatif, dan responsif terhadap karakteristik generasi digital. Generasi Z, yang didominasi oleh pelajar saat ini, menunjukkan preferensi tinggi terhadap model pembelajaran yang interaktif, berbasis *experiential learning*, serta didukung teknologi digital (Pujianingsih dkk., 2024). Dalam konteks inilah pendekatan gamifikasi muncul sebagai inovasi strategis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Gamifikasi secara konseptual merujuk pada integrasi elemen-elemen permainan—seperti tantangan, poin, peringkat, badge, dan leaderboard—ke dalam konteks non-permainan, dalam hal ini lingkungan pembelajaran, guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kebermaknaan belajar siswa (Christopoulos & Mystakidis, 2023).

Beberapa penelitian lintas disiplin telah membuktikan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi intrinsik, serta keterlibatan emosional siswa. Misalnya, studi oleh Ramos dkk. (2024) menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi digital dalam pembelajaran matematika secara signifikan meningkatkan retensi pengetahuan dan rasa percaya diri siswa. Di bidang literasi, Λαμπρόπουλος & Sidiropoulos (2024) melaporkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di

Madrasah Tsanawiyah mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan partisipasi siswa secara signifikan. Dalam ranah pendidikan kewarganegaraan, García Peña & Rodríguez-Ayala (2023) mengemukakan bahwa platform seperti Wordwall dan Quizizz mampu memperkuat aspek kognitif dan afektif siswa dalam memahami nilai-nilai konstitusional dan norma kehidupan demokratis.

Kendati demikian, kajian-kajian sebelumnya umumnya bersifat fragmentaris dan belum sepenuhnya mengungkap bagaimana gamifikasi dapat mendorong transformasi menyeluruh dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam konteks pembelajaran yang berorientasi pada nilai. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi interaktif di SMP Katolik Celaket 21 Malang, mengidentifikasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran setelah diterapkannya gamifikasi interaktif, serta mengkaji faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sekolah ini menjadi lokasi yang menarik karena mengusung nilai-nilai Katolik yang menjunjung tinggi pembentukan karakter, moralitas, dan tanggung jawab sosial—nilai-nilai yang sejatinya selaras dengan semangat Pancasila.

Transformasi pembelajaran di sekolah ini diinisiasi guru Pendidikan Pancasila yang secara sistematis menerapkan gamifikasi berbasis platform digital seperti Quizizz. Pendekatan ini tidak sekadar memperkenalkan alat bantu belajar, tetapi juga mendesain ulang pengalaman belajar siswa menjadi lebih interaktif dan bermakna. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek yang pasif menerima informasi, melainkan sebagai subjek yang aktif berpartisipasi, berdiskusi, dan mengeksplorasi nilai-nilai Pancasila melalui berbagai aktivitas digital yang dirancang secara kontekstual. Wawancara mendalam dengan guru bersangkutan mengungkap bahwa pendekatan gamifikasi ini meningkatkan antusiasme belajar siswa, memperkuat daya ingat terhadap materi, serta memfasilitasi kolaborasi yang konstruktif dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis nilai.

Kepala sekolah menegaskan bahwa keberhasilan transformasi pembelajaran ini tidak terlepas dari dukungan institusional yang mencakup pelatihan guru, penyediaan

infrastruktur teknologi, serta kebijakan sekolah yang inklusif terhadap inovasi pedagogis. Pernyataan ini konsisten dengan temuan Fuad (2020) yang menekankan bahwa efektivitas gamifikasi sangat ditentukan oleh sinergi antara desain instruksional, kapasitas profesional pendidik, dan dukungan sistemik dari lembaga pendidikan. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi menuntut perubahan paradigma tidak hanya di tingkat guru, tetapi juga dalam manajemen kelembagaan sekolah secara keseluruhan.

Meskipun menjanjikan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menghadapi sejumlah kendala, seperti keterbatasan akses terhadap fitur premium pada platform digital, variabilitas kompetensi digital guru, serta tuntutan waktu dalam mendesain materi sesuai prinsip gamifikasi. Hambatan ini menunjukkan bahwa keberlanjutan inovasi sangat bergantung pada dukungan kebijakan pendidikan yang adaptif serta keberpihakan terhadap pemanfaatan teknologi. Namun, di sinilah letak gap penelitian yang ingin dijawab: kajian terdahulu umumnya hanya menyoroti efektivitas gamifikasi pada aspek kognitif atau motivasi belajar, tetapi belum mengungkap secara menyeluruh bagaimana gamifikasi dapat mentransformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada internalisasi nilai kebangsaan. Selain itu, penelitian sebelumnya jarang menelaah faktor pendukung dan penghambat secara sistematis, sehingga ruang kajian ini masih terbuka lebar untuk diteliti lebih mendalam.

Kelebihan penelitian ini dibandingkan penelitian lain terletak pada pendekatan holistik yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mendeskripsikan bentuk transformasi pedagogis, menganalisis keterlibatan aktif siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan gamifikasi. Konteks penelitian di SMP Katolik Celaket 21 Malang juga memberikan nilai tambah, karena sekolah ini menekankan pembentukan karakter dan moralitas yang selaras dengan semangat Pancasila, sehingga hasil penelitian lebih relevan dengan tujuan pendidikan nilai. Selain itu, penggunaan triangulasi sumber, teknik, dan waktu memperkuat validitas temuan, menjadikan penelitian ini lebih kredibel dan orisinal. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi kekurangan kajian terdahulu, tetapi juga menawarkan kontribusi baru dalam

memahami gamifikasi sebagai pendekatan transformatif yang efektif untuk membentuk lingkungan belajar yang dinamis, partisipatif, dan berorientasi nilai.

Secara teoretis dan empirik, penelitian ini menawarkan kontribusi orisinal dalam tiga aspek utama yang sekaligus menjadi fokus rumusan masalah. (1) Bagaimana bentuk transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi interaktif. (2) Bagaimana keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya gamifikasi interaktif. (3) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan gamifikasi interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Untuk mendeskripsikan bentuk transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan gamifikasi interaktif. (2) Untuk menganalisis tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya gamifikasi interaktif. (3) Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi keberhasilan penerapan gamifikasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*) yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis gamifikasi interaktif di SMP Katolik Celaket 21 Malang. Pendekatan kualitatif dipilih karena bersifat naturalistik dan memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena dalam konteks alaminya, serta menangkap makna, nilai, dan pengalaman yang dimiliki oleh para subjek penelitian secara holistik. Studi kasus sebagai desain penelitian memungkinkan peneliti menggali secara mendalam dinamika, tantangan, serta praktik inovatif yang terjadi dalam implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis gamifikasi interaktif di sekolah tersebut.

Penelitian ini berfokus pada satu kasus terpilih sebagai unit analisis utama, yaitu praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis gamifikasi yang diterapkan secara khusus oleh seorang guru di kelas VII. Fokus studi ini adalah untuk menggali bagaimana strategi gamifikasi

diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, bagaimana respons siswa terhadap model pembelajaran tersebut, serta bagaimana model ini berkontribusi terhadap penguatan nilai-nilai Pancasila dan pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak bermaksud untuk melakukan generalisasi, melainkan untuk memberikan pemahaman kontekstual yang mendalam tentang praktik pendidikan inovatif di lingkungan sekolah menengah.

Partisipan dalam penelitian ditentukan secara purposif, yaitu berdasarkan keterlibatan aktif dalam pelaksanaan model pembelajaran gamifikasi. Adapun partisipan utama dalam penelitian ini terdiri atas satu orang guru Pendidikan Pancasila yang merancang dan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, satu orang kepala sekolah yang memiliki peran dalam mendukung inovasi pendidikan di lingkungan sekolah, serta 7 orang siswa kelas VII yang menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran berbasis gamifikasi. Ke sembilan subjek tersebut diminta untuk memberikan persetujuan yang diinformasikan (*informed consent*) sebelum berpartisipasi dalam proses penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan langsung di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk menangkap dinamika interaksi antara guru dan siswa, serta mencermati penggunaan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, badge, leaderboard, tantangan, dan reward dalam pembelajaran. Peneliti berperan sebagai pengamat aktif namun tetap menjaga objektivitas dan tidak mengganggu proses belajar-mengajar.

Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur dengan menggunakan panduan wawancara terbuka yang memungkinkan eksplorasi terhadap pengalaman dan persepsi subjek terkait pembelajaran gamifikasi. Wawancara dilakukan secara individual kepada guru Pendidikan Pancasila, kepala sekolah, dan dua siswa yang menjadi informan utama. Fokus wawancara dengan guru adalah pada latar belakang penggunaan gamifikasi, perencanaan pembelajaran, dinamika pelaksanaan, serta refleksi terhadap keefektifan model tersebut. Wawancara dengan siswa menyoroti persepsi, motivasi belajar, dan pengalaman mereka dalam

mengikuti proses pembelajaran berbasis gamifikasi.

Sumber data ketiga diperoleh dari dokumentasi, yang mencakup perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar kelas VII, materi ajar berbasis digital, kuis interaktif, hasil proyek siswa, serta tangkapan layar dari aplikasi atau platform gamifikasi yang digunakan. Dokumentasi ini sangat penting untuk mendukung triangulasi data serta memberikan bukti otentik atas pelaksanaan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sendiri, sebagaimana lazim dalam penelitian kualitatif. Peneliti secara langsung mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data. Untuk mendukung keterandalan, peneliti menggunakan panduan wawancara, lembar observasi, dan format dokumentasi sebagai instrumen bantu yang telah disusun berdasarkan fokus penelitian dan telah melalui proses uji kelayakan substansi dengan ahli pendidikan Pendidikan Pancasila.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan cara menyortir, memilih, dan menyederhanakan data mentah yang telah dikumpulkan untuk menemukan tema-tema kunci yang relevan dengan fokus penelitian. Setelah itu, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi, matriks, atau bagan untuk memudahkan interpretasi dan pengambilan kesimpulan. Verifikasi dilakukan dengan meninjau kembali data dan interpretasi secara kritis untuk memastikan ketepatan dan konsistensi hasil.

Untuk menjaga validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diberikan oleh guru, siswa, dan kepala sekolah. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan mengulang proses pengumpulan data pada waktu yang berbeda guna melihat konsistensi temuan.

Proses penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, yang terbagi ke dalam beberapa tahap utama: (1) tahap perencanaan dan persiapan instrumen, (2) tahap pelaksanaan observasi dan wawancara di lapangan, (3) tahap dokumentasi

dan pengumpulan data tambahan, serta (4) tahap analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian. Dengan metodologi yang dirancang secara sistematis dan mendalam ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif dan kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Gamifikasi Interaktif

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran inti di sekolah menengah pertama memainkan peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali terjebak dalam pendekatan tradisional yang bersifat monolog, normatif, dan kurang mampu menggugah partisipasi aktif siswa. Model ceramah yang dominan menyebabkan siswa menjadi pasif dan hanya mengejar hafalan konsep-konsep normatif tanpa keterlibatan emosi, kognisi kritis, dan pengalaman sosial yang nyata. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan terbatasnya internalisasi nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan siswa sehari-hari. (Pendidikan dkk., 2022)

Merespons tantangan tersebut, berbagai inovasi pedagogis mulai diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi interaktif. Gamifikasi mengacu pada penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pendidikan, dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar (Ppkn dkk., 2025). Elemen-elemen seperti poin, leaderboard, tantangan, dan sistem penghargaan diadopsi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kompetitif secara sehat.

Dalam konteks ini, guru Pendidikan Pancasila, mengambil langkah progresif dengan menerapkan model gamifikasi digital melalui berbagai platform, seperti Quizizz. Pendekatan ini tidak hanya mengubah metode penyampaian materi, tetapi juga merevolusi paradigma pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih dialogis, kreatif, dan partisipatif. Ia mengatakan :

“Saya melihat gamifikasi bukan hanya soal menyenangkan siswa, tapi bagaimana saya dapat mengajak mereka aktif

berpikir, berargumen, dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam situasi yang relevan. Misalnya saat kuis demokrasi, siswa harus memilih peran yang memaksa mereka memahami tanggung jawab warga negara secara langsung” (Wawancara Guru Pendidikan Pancasila, 2026).

Pernyataan ini memperkuat bahwa gamifikasi dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang mengedepankan partisipasi aktif siswa dan pengembangan kemampuan berpikir kritis serta reflektif, sesuai dengan temuan Córdor-Herrera dkk., (2021) yang menegaskan bahwa gamifikasi mendukung pembentukan karakter kewarganegaraan seperti empati, sportivitas, dan tanggung jawab. Strategi ini memungkinkan transformasi dari pembelajaran yang sebelumnya teacher-centered menjadi student-centered, di mana siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek yang aktif dalam proses pencarian makna, refleksi nilai, dan pengambilan keputusan etis.

Hasil observasi dan wawancara mendalam yang dilakukan dalam studi ini menunjukkan bahwa strategi gamifikasi digital mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan, baik dalam bentuk verbal (bertanya, berdiskusi), motorik (menyelesaikan tantangan digital), maupun afektif (antusiasme dan komitmen dalam mengikuti pembelajaran). Salah satu siswa kelas VII, menyatakan, “Saya jadi lebih semangat ikut pelajaran Pendidikan Pancasila karena bisa bermain sambil belajar, Kita berlomba menjawab soal dan dapat poin, rasanya belajar jadi seru dan tidak membosankan.”(Wawancara siswa kelas VII) Pernyataan ini mempertegas bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yaitu dorongan belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, yang sangat penting dalam menunjang pemahaman materi dan internalisasi nilai secara mendalam. Studi meta-analisis oleh Putri Muliana Dewi dkk. (2026) juga menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran sosial-humaniora dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap reflektif siswa secara signifikan. Salah satu indikator keberhasilan transformasi ini adalah meningkatnya frekuensi interaksi dua arah dalam kelas, kualitas pertanyaan kritis siswa, serta kemampuan mereka dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan fenomena sosial yang relevan.

Transformasi pembelajaran yang berfokus pada gamifikasi ini juga mengubah peran guru

menjadi lebih sebagai fasilitator dan moderator yang mendorong interaksi aktif siswa. Guru tidak lagi dominan menyampaikan materi, melainkan merancang skenario pembelajaran dengan elemen permainan, sistem poin, dan penghargaan digital untuk memacu motivasi dan kerja sama antarsiswa. Guru Pendidikan Pancasila menjelaskan, “Saya memastikan setiap siswa mendapat kesempatan untuk berkontribusi dalam timnya, dan sistem poin serta leaderboard membuat mereka termotivasi untuk terus berusaha dan belajar dari teman. Ini membantu mereka mengembangkan soft skills seperti kerja sama dan komunikasi” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2025). Pendekatan ini memperkaya dimensi interaksi kelas, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan motorik siswa secara simultan, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan sesuai dengan kebutuhan psikologis peserta didik masa kini.

Selain aspek kognitif, gamifikasi juga memperkuat karakter dan sikap kewarganegaraan siswa. Dalam berbagai aktivitas permainan edukatif, siswa diajak mempraktikkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, keadilan sosial, dan toleransi melalui simulasi peran yang menuntut pengambilan keputusan etis. Misalnya, pada simulasi peran calon legislatif atau aktivis sosial dalam Wordwall, siswa dihadapkan pada dilema sosial yang harus mereka selesaikan dengan argumentasi logis dan beretika. Pendekatan ini sesuai dengan teori pembelajaran karakter yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dan refleksi dalam membentuk sikap positif (Yadav & Dixit, 2024). Dalam konteks Indonesia yang multikultural, gamifikasi membantu menguatkan identitas kebangsaan yang inklusif dan menghargai perbedaan. Seorang siswa kelas VII mengungkapkan, “Saya merasa belajar Pendidikan Pancasila jadi lebih nyata karena harus memikirkan keputusan sebagai warga negara dalam situasi tertentu, bukan cuma hafal teori” (Wawancara, Siswa, 2025). Hal ini menandakan bahwa gamifikasi memperkaya pengalaman belajar yang bermakna, sehingga nilai-nilai kewarganegaraan dapat lebih mudah diinternalisasi dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Gamifikasi juga mendorong siswa melakukan refleksi kritis terhadap isu sosial-politik kontemporer. Dalam kuis tematik, siswa dihadapkan pada skenario pengambilan keputusan terkait keadilan, konflik sosial, dan

kebijakan publik. Diskusi kelompok yang berlangsung setelah simulasi kuis mengasah kemampuan argumentasi, sikap empati, dan pemahaman etis siswa dalam konteks demokrasi dan hak asasi manusia. Guru Pendidikan Pancasila menegaskan, “Kegiatan ini saya desain supaya siswa benar-benar berpikir kritis dan mengembangkan empati, karena mereka harus mempertimbangkan berbagai perspektif dalam menyelesaikan masalah” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Temuan ini sejalan dengan studi Clarice dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif sebagai media pembelajaran nilai sosial-politik kompleks sekaligus membentuk sikap kritis dan tanggung jawab.

Secara lebih luas, gamifikasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga memperkuat dimensi karakter. Dalam setiap permainan edukatif yang dirancang, siswa dilatih untuk mengembangkan sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan empati, yang semuanya merupakan bagian integral dari kompetensi kewarganegaraan (Nurlia Br Simanungkalit & Yunita, 2024). Dalam konteks masyarakat Indonesia yang multikultural, penguatan karakter melalui pendekatan gamifikasi ini menjadi sangat penting untuk mendukung pembentukan identitas kebangsaan yang kokoh dan toleran sejak dini.

Lebih jauh, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa gamifikasi interaktif juga mendorong refleksi kritis siswa terhadap isu-isu sosial-politik kontemporer, seperti kesenjangan sosial, pluralisme, dan partisipasi dalam kehidupan demokrasi. Dalam simulasi kuis tematik berbasis nilai, misalnya, siswa diminta untuk mengambil keputusan yang berkaitan dengan distribusi keadilan, konflik sosial, dan pilihan kebijakan, yang kemudian mereka diskusikan secara argumentatif dalam kelompok. Proses ini menumbuhkan kecakapan berpikir kritis, keterampilan argumentasi, dan pemahaman etis yang menjadi landasan penting dalam pendidikan kewarganegaraan abad ke-21.

Dalam literatur pendidikan mutakhir, pendekatan gamifikasi terbukti tidak hanya sebagai alat bantu motivasional, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai sosial dan politik yang kompleks (Duggal dkk., 2021). Bahkan, dalam meta-analisis yang dilakukan oleh Hamari dkk. (2023), disebutkan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran sosial-humaniora secara signifikan meningkatkan *learning outcome* dibandingkan dengan model

konvensional, terutama dalam pengembangan sikap reflektif dan etika kewarganegaraan.

Namun demikian, transformasi pedagogis ini tentu tidak berlangsung tanpa tantangan. Implementasi gamifikasi memerlukan kesiapan infrastruktur digital, literasi teknologi guru dan siswa, serta perubahan budaya belajar yang adaptif. Selain itu, tidak semua konten Pendidikan Pancasila mudah untuk digamifikasikan tanpa mengalami penyederhanaan yang berisiko mengurangi kedalaman makna. Oleh karena itu, keberhasilan implementasi strategi ini sangat bergantung pada kreativitas guru dalam merancang konten, kejelian dalam memilih platform, serta kepekaan terhadap karakteristik siswa sebagai peserta didik yang unik.

Transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan gamifikasi tidak hanya bermakna pada tingkat teoritis, melainkan juga terealisasi secara konkret dalam praktik kelas yang dilakukan oleh guru. Di SMP Katolik Celaket 21 Malang, guru Pendidikan Pancasila menerapkan model gamifikasi digital secara sistematis dalam kurikulum pembelajaran semester genap tahun ajaran 2024/2025. Guru menyampaikan, “Kami tidak hanya sekadar menggunakan aplikasi game, tapi juga membangun strategi pembelajaran yang membuat siswa merasa tertantang dan dihargai setiap progresnya. Efeknya terlihat dari meningkatnya partisipasi mereka, terutama dalam diskusi nilai-nilai Pancasila” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2025). Strategi ini melibatkan perencanaan, desain media pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar berbasis game, hingga evaluasi dampak terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Penerapan gamifikasi ini dirancang untuk mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dengan mengintegrasikan berbagai elemen permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan relevan dengan nilai-nilai Pancasila yang diajarkan.

Tahapan awal implementasi gamifikasi dimulai dengan identifikasi kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, konstitusi, hak asasi manusia, dan demokrasi. Guru kemudian menyusun game map atau learning path yang mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi seperti tantangan, sistem skor, level, leaderboard, dan penghargaan. Tujuannya adalah agar pembelajaran menjadi lebih menarik

dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Guru Pendidikan Pancasila menyatakan, “Kami menyusun peta pembelajaran seperti level game—setiap tantangan membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dan mereka termotivasi karena melihat progres mereka sendiri” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026).

Untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi, berbagai media digital telah dipilih agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif. Quizizz digunakan sebagai platform kuis kompetitif berbasis waktu dan poin, di mana siswa bersaing dalam menjawab pertanyaan terkait dengan materi Pendidikan Pancasila dalam batas waktu yang telah ditentukan. Selain itu, Mentimeter digunakan untuk memfasilitasi polling opini siswa dan kuis reflektif, yang memungkinkan mereka memberikan tanggapan secara anonim serta umpan balik terhadap pelajaran yang telah dipelajari. Canva dimanfaatkan dalam tugas proyek kolaboratif visual, seperti infografis nilai Pancasila dan poster digital, yang mengasah kreativitas siswa dalam memahami nilai-nilai kewarganegaraan. Seorang siswa mengungkapkan, “Kita jadi lebih kreatif karena harus bikin poster sendiri dan bisa lihat ide teman-teman juga. Jadi nggak cuma teori, tapi langsung praktik juga” (Wawancara, Siswa, 2026).

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga fase utama, yaitu pengenalan, eksplorasi, dan refleksi-proyeksi. Pada fase pengenalan, guru memperkenalkan sistem gamifikasi kepada siswa dengan menjelaskan peraturan permainan, jenis tantangan, serta *reward* yang bisa diperoleh selama pembelajaran berlangsung. Siswa dibagi ke dalam tim kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan dan minat agar tercipta lingkungan kolaboratif yang memungkinkan mereka saling belajar. Guru juga menggunakan Mentimeter untuk mengidentifikasi pemahaman awal siswa melalui *pre-test* singkat serta membangkitkan antusiasme dengan elemen kejutan seperti “poin rahasia” atau “tiket bonus”, yang dapat ditukarkan dengan hak istimewa di kelas, seperti memilih lagu latar belajar atau mendapatkan waktu istirahat tambahan.

Fase eksplorasi *game-based learning activities* merupakan inti dari pembelajaran, di mana setiap topik dikemas dalam bentuk misi atau tantangan berbasis permainan. Misalnya, dalam pembelajaran tentang Peran Warga Negara dalam Demokrasi, siswa menyelesaikan

berbagai tantangan seperti Kuis Demokrasi (Quizizz) yang berisi pertanyaan terkait sistem pemilu, partisipasi publik, dan etika berpolitik. Simulasi Peran (Wordwall) diterapkan agar siswa dapat berperan sebagai calon legislatif, pemilih, atau aktivis, yang harus menyelesaikan skenario dilema etis dengan argumentasi yang meyakinkan. Selain itu, siswa juga membuat Peta Nilai (Canva) berupa infografis yang menggambarkan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan sekolah. Semua tantangan memiliki skor yang diakumulasi dan ditampilkan dalam *leaderboard* kelas, menciptakan kompetisi sehat di antara siswa serta meningkatkan motivasi mereka. Kepala sekolah menyatakan, “Saya melihat antusiasme siswa meningkat. Mereka bukan hanya aktif, tapi juga lebih reflektif terhadap nilai-nilai yang mereka pelajari” (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026). Siswa yang menunjukkan kerja sama tinggi atau argumentasi yang baik diberikan “penghargaan moral” berupa *badge digital* yang diumumkan di grup kelas, yang menambah nilai pengakuan sosial dalam pembelajaran.

Pada fase refleksi dan proyeksi, siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka melalui forum diskusi terbuka. Guru menggunakan Mentimeter untuk mengumpulkan kata-kata kunci dari siswa mengenai apa yang mereka pelajari dan rasakan sepanjang sesi gamifikasi. Tujuan refleksi ini adalah membantu siswa mengaitkan pengalaman belajar mereka dengan nilai-nilai Pancasila serta memahami penerapan konsep demokrasi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk proyeksi tindakan nyata, seperti pembuatan komitmen demokrasi dalam bentuk deklarasi nilai oleh kelompok, yang bertujuan memperkuat internalisasi nilai kewarganegaraan di lingkungan sekolah mereka.

Keterlibatan Aktif Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterlibatan (*engagement*) dan pemahaman konseptual siswa terhadap materi ajar. Dalam konteks SMP Katolik Celaket 21 Malang, penerapan model pembelajaran berbasis tantangan dan permainan digital secara sistematis telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan bermakna. Kepala sekolah menegaskan,

“Dengan gamifikasi, siswa lebih aktif dalam memahami materi melalui kuis digital, diskusi berbasis poin, serta kompetisi yang meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan lebih menarik” (Wawancara, Kepala Sekolah, 2025). Hal ini diperkuat oleh pendapat guru Pendidikan Pancasila, yang menyatakan bahwa :

“Partisipasi aktif terlihat saat mereka mengikuti kuis melalui Quizizz atau Gimkit, serta memberikan respons cepat melalui Mentimeter. Selain itu, siswa juga lebih aktif berdiskusi karena adanya sistem poin dan ranking, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi mereka untuk memahami materi.” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026)

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Ibáñez dkk. (2021), yang menyebutkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memanfaatkan elemen-elemen seperti tantangan, poin, dan penghargaan untuk mendorong rasa keterlibatan, otonomi, serta interaksi sosial.

Demikian pula, studi dari Adharsh dkk., (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran kewarganegaraan secara signifikan memperkuat aspek kognitif dan afektif siswa, karena pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) membuat materi lebih mudah dicerna.

Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila telah membawa perubahan signifikan terhadap peran siswa. Siswa yang semula cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar kini berubah menjadi pelaku aktif dalam proses belajar. Tidak hanya secara fisik mereka ikut serta dalam partisipasi game digital, tetapi juga secara kognitif mereka terlibat dalam penyusunan strategi kelompok, analisis dilema moral, dan refleksi atas nilai-nilai yang dipelajari. Hal ini menandai pergeseran penting dari model pembelajaran tradisional menuju pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif. Dalam wawancara dengan guru Pendidikan Pancasila, beliau menyatakan bahwa :

“Dengan adanya gamifikasi, saya melihat anak-anak jadi lebih bersemangat dan aktif. Mereka tidak hanya mendengarkan saya mengajar, tapi benar-benar ikut berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan dalam permainan yang kami

mainkan. Ini membuat diskusi kelas lebih hidup dan siswa tampak benar-benar memahami apa yang kita pelajari.” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026)

Perubahan ini menggambarkan bahwa gamifikasi bukan sekadar sarana hiburan edukatif, tetapi berperan sebagai pendekatan pedagogis yang memperkuat aktivitas metakognitif siswa. *Metakognisi*, yaitu kemampuan siswa untuk merefleksikan dan mengelola proses berpikirnya sendiri, merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Guru juga menambahkan, “Melalui gamifikasi, saya merasa siswa jadi lebih mampu merefleksikan konsekuensi dari tindakan mereka, apalagi ketika mereka menghadapi dilema moral dalam skenario permainan. Mereka benar-benar belajar untuk berpikir kritis dan membuat keputusan berdasarkan nilai” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Pernyataan ini sejalan dengan temuan Qudsi (2024) yang menyebutkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran kewarganegaraan memperdalam keterlibatan emosional dan kognitif siswa, khususnya dalam memahami isu sosial dan politik secara interaktif dan menyenangkan.

Selain aspek kognitif, gamifikasi juga terbukti meningkatkan keterlibatan afektif siswa terhadap materi ajar. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pengembangan aspek afektif sangat krusial untuk membangun sikap toleransi, rasa tanggung jawab, dan kesadaran atas hak serta kewajiban sebagai warga negara. Dalam permainan yang didesain dengan tantangan berbasis nilai, siswa diajak untuk berkolaborasi, berempati, dan mendengarkan sudut pandang teman sekelompoknya. Guru mengungkapkan, “Saya perhatikan perubahan sikap siswa setelah belajar dengan gamifikasi, mereka lebih terbuka dan mampu berkomunikasi dengan baik. Mereka belajar bagaimana mengambil keputusan yang tidak hanya menguntungkan diri sendiri, tetapi juga mempertimbangkan keadilan dan kepentingan bersama” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Hal ini mengonfirmasi hasil penelitian Dinis dkk. (2021) yang menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran gamified berpotensi membentuk disposisi demokratis dan kebiasaan berpikir kritis, sehingga membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dengan lebih efektif.

Keterlibatan sosial siswa juga merupakan indikator keberhasilan gamifikasi yang tidak bisa diabaikan. Siswa menunjukkan peningkatan interaksi horizontal yang lebih sehat dan konstruktif. Ketika dihadapkan pada misi kelompok, mereka belajar membagi peran, bernegosiasi, serta menghargai kontribusi masing-masing anggota. Seorang guru menjelaskan, “Dulu ada beberapa siswa yang cenderung pendiam dan sulit berbaur, tetapi setelah kami menerapkan gamifikasi, mereka mulai berani mengemukakan pendapat. Ruang belajar jadi lebih inklusif, dan anak-anak yang biasanya kurang percaya diri kini merasa punya peran penting” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Keterlibatan sosial yang meningkat ini juga berdampak positif pada suasana kelas yang kondusif dan produktif, serta memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas antar siswa.

Selain itu, gamifikasi berkontribusi pada peningkatan daya tahan belajar siswa. Dalam pengamatan guru, waktu konsentrasi siswa bertambah ketika mereka merasa terlibat dalam misi pembelajaran yang memicu rasa ingin tahu. Materi yang biasanya dianggap berat, seperti pembahasan hak asasi manusia atau sistem pemerintahan, menjadi lebih mudah dipahami ketika dikontekstualisasikan dalam skenario permainan. Guru berkomentar, “Sebelumnya, materi tentang sistem pemerintahan sering membuat siswa bosan dan sulit dipahami, tapi dengan gamifikasi, mereka jadi tertarik mengikuti setiap misi dan cerita yang kami buat. Ini membuat mereka lebih paham dan tidak merasa terbebani” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Hal ini menunjukkan bagaimana kekuatan naratif dalam gamifikasi memainkan peran kunci dalam membangun motivasi belajar. Narasi latar, tujuan misi, dan karakter dalam permainan membuat siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual sampai pembelajaran selesai. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya menjadi alat bantu visual atau teknis, tetapi merupakan pendekatan pedagogis berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang mampu menciptakan pembelajaran bermakna dan mendalam.

Meski gamifikasi menawarkan banyak manfaat, analisis kritis atas dampaknya perlu dilakukan. Beberapa keterbatasan juga muncul selama pelaksanaan gamifikasi di kelas. Pertama, ada siswa yang terlalu fokus pada aspek kompetisi dan hadiah sehingga esensi

materi Pendidikan Pancasila berpotensi tereduksi menjadi sekadar perolehan poin atau skor. Hal ini dikemukakan oleh guru yang mengeluhkan, “Beberapa siswa lebih tertarik mengejar *reward* daripada memahami makna nilai yang ingin kami tanamkan. Kami harus hati-hati mengatur aturan permainan agar tujuan pembelajaran tetap utama” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan literasi digital yang diperlukan untuk mengikuti gamifikasi dengan lancar. Guru menyatakan, “Kita juga menghadapi tantangan dalam hal akses. Ada siswa yang kurang terbiasa menggunakan perangkat digital sehingga harus kita dampingi lebih intensif supaya mereka tidak tertinggal” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2025). Potensi kelelahan digital juga menjadi perhatian. Jika gamifikasi tidak dirancang dengan ritme dan variasi yang seimbang, siswa dapat mengalami kejenuhan. Menurut guru, “Desain gamifikasi harus dibuat bervariasi dan tidak monoton agar siswa tidak merasa bosan dan kelelahan, karena kelelahan digital bisa mengurangi efektivitas pembelajaran” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026).

Untuk menjaga keberlangsungan dampak positif gamifikasi, guru perlu terus melakukan penyesuaian desain pembelajaran sesuai kebutuhan psikopedagogis siswa serta konteks sosial-kultural sekolah. “Kami secara rutin mengevaluasi permainan dan mendiskusikan *feedback* dari siswa untuk memperbaiki mekanisme gamifikasi,” kata salah seorang guru (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Pendekatan reflektif ini penting agar gamifikasi tidak hanya menjadi alat yang *trendi* tetapi benar-benar efektif dalam membangun pemahaman dan karakter siswa.

Penelitian Mao & Lucas (2024) sangat relevan sebagai landasan teori dan praktis dalam konteks ini. Mao & Lucas menegaskan bahwa gamifikasi memperkuat keterlibatan emosional yang sangat penting dalam pembelajaran kewarganegaraan yang biasanya dianggap abstrak dan membosankan. Sedangkan Dinis dan kawan-kawan menyoroti bagaimana gamifikasi mendukung pengembangan disposisi demokratis, sebuah elemen vital dalam pendidikan karakter siswa. Dengan menggabungkan temuan lapangan dan literatur ilmiah, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi bukan hanya strategi untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga sarana pembelajaran

yang membantu internalisasi nilai-nilai moral dan kewarganegaraan secara lebih efektif.

Selain itu, pengalaman guru dan siswa di lapangan membuktikan bahwa gamifikasi bisa menjadi jembatan yang menghubungkan teori dan praktik pembelajaran kewarganegaraan. Pembelajaran tidak lagi hanya soal hafalan aturan atau konsep, melainkan pengalaman nyata yang membuat siswa mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks sosial mereka sehari-hari. Guru mengungkapkan, “Melalui gamifikasi, saya melihat siswa benar-benar mengalami situasi sosial yang kompleks dan belajar untuk mengambil keputusan yang bertanggung jawab. Ini jauh berbeda dengan metode ceramah yang cenderung satu arah” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026).

Lebih jauh lagi, dampak sosial gamifikasi dalam menciptakan lingkungan belajar inklusif patut diapresiasi. Guru mencatat bahwa pendekatan ini membantu mengurangi stigma terhadap siswa dengan prestasi rendah atau yang cenderung pendiam. “Gamifikasi memberi ruang bagi semua siswa untuk berkontribusi tanpa merasa takut dinilai hanya dari hasil akhir. Proses dan usaha mereka dihargai, sehingga rasa percaya diri mereka meningkat” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Ini menjadi bukti bahwa gamifikasi bisa mendukung pembelajaran yang adil dan merata, sekaligus membangun rasa saling menghargai antar siswa.

Namun, penting pula dicatat bahwa gamifikasi bukan solusi tunggal. Penerapan gamifikasi harus disertai dengan pendekatan holistik yang mempertimbangkan berbagai faktor, mulai dari kesiapan guru, infrastruktur teknologi, sampai dinamika sosial di kelas. Guru berpendapat, “Gamifikasi efektif kalau guru bisa mengombinasikannya dengan metode lain dan menyesuaikan dengan karakter siswa serta budaya sekolah. Tidak semua materi atau situasi cocok untuk gamifikasi” (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026).

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di lapangan telah membawa perubahan positif yang signifikan. Melalui gamifikasi, siswa menjadi lebih aktif secara kognitif, afektif, dan sosial dalam pembelajaran. Mereka mengalami pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata. Guru juga berperan penting dalam memastikan gamifikasi berjalan efektif dengan menyesuaikan desain permainan agar inklusif, berimbang, dan mengutamakan tujuan pembelajaran. Dengan

demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan yang esensial bagi pembentukan karakter generasi muda yang kritis dan bertanggung jawab.

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Gamifikasi Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan telah memberikan warna baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar siswa dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual. Meskipun berbagai studi dan praktik di lapangan menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman, dan keterlibatan siswa, penerapan strategi ini tidak lepas dari berbagai tantangan dan hambatan yang bersifat struktural, teknis, maupun pedagogis. Studi kasus di SMP Katolik Celaket 21 Malang mengungkap dinamika yang terjadi dalam implementasi gamifikasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam konteks kesiapan infrastruktur, kapasitas guru, serta karakteristik siswa yang beragam. Kepala sekolah menegaskan bahwa meskipun gamifikasi telah membawa perubahan positif, tantangan dalam penerapannya tetap perlu diperhatikan. "Kami melihat bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi kami juga harus memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang digunakan" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026).

Salah satu faktor penghambat utama adalah keterbatasan infrastruktur digital. Meskipun sebagian besar siswa memiliki perangkat digital pribadi, belum semua siswa memiliki akses terhadap koneksi internet yang stabil dan perangkat yang kompatibel dengan aplikasi gamifikasi seperti Quizizz, Wordwall, maupun Kahoot. Perbedaan ini menciptakan kesenjangan digital (*digital divide*) yang berdampak langsung pada kesetaraan dalam pembelajaran. Ketidaksamaan akses ini menuntut guru untuk menyusun strategi pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan siswa dari berbagai latar belakang sosial-ekonomi. Guru menghadapi dilema antara mengadopsi pendekatan inovatif berbasis teknologi dan menjamin inklusivitas dalam proses belajar mengajar. Guru Pendidikan

Pancasila mengungkapkan bahwa kendala teknis sering kali menjadi tantangan utama dalam penerapan gamifikasi. "Ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan karena perangkat mereka tidak mendukung aplikasi yang digunakan dalam gamifikasi. Kami berusaha mencari solusi agar mereka tetap bisa berpartisipasi" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Temuan ini sejalan dengan penelitian Grier dkk. (2021), yang menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan gamifikasi dalam pendidikan.

Selain infrastruktur, kesiapan guru dalam mengadaptasi gamifikasi juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan strategi ini. Tidak semua guru memiliki literasi digital yang cukup untuk mengintegrasikan gamifikasi secara efektif dalam pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan bagi guru menjadi aspek krusial agar mereka dapat memahami cara kerja platform gamifikasi serta bagaimana menggunakannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kepala sekolah menekankan pentingnya pelatihan bagi guru dalam menghadapi tantangan ini. "Kami berusaha memberikan pelatihan kepada guru agar mereka dapat mengoptimalkan gamifikasi dalam pembelajaran. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026). Penelitian yang dilakukan oleh Araújo & Carvalho (2017) juga menegaskan bahwa kesiapan guru dalam mengadaptasi teknologi pendidikan berperan penting dalam efektivitas gamifikasi, terutama dalam mata pelajaran sosial-humaniora seperti Pendidikan Pancasila.

Menurut Granados & Gonzalez (2021), keberhasilan implementasi teknologi pendidikan sangat tergantung pada keterjangkauan akses dan ketersediaan sumber daya, bukan semata-mata pada pemilihan teknologi atau aplikasi. Dalam kasus SMP Katolik Celaket 21, keterbatasan jaringan di beberapa wilayah tempat tinggal siswa menjadi penghambat serius bagi penerapan gamifikasi secara penuh. Tidak jarang, siswa harus menumpang koneksi internet dari tetangga atau pergi ke tempat umum yang memiliki jaringan *Wi-Fi*. Ketergantungan ini menyebabkan ketidakteraturan dalam keterlibatan siswa, terutama pada saat sesi *daring* atau pembelajaran digital interaktif dilakukan. Kepala sekolah mengakui bahwa kendala akses internet menjadi tantangan utama dalam penerapan gamifikasi. "Kami menyadari

bahwa tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil. Oleh karena itu, kami berusaha mencari solusi agar mereka tetap bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti menyediakan materi alternatif yang dapat diakses secara *offline*" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026). Temuan ini sejalan dengan penelitian Diaz Santos (2023), yang menunjukkan bahwa akses terhadap teknologi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan gamifikasi dalam pendidikan.

Faktor penghambat kedua terletak pada kesiapan pedagogis guru. Gamifikasi dalam konteks Pendidikan Pancasila tidak hanya sekadar permainan digital, melainkan harus mampu menyisipkan nilai-nilai kebangsaan dan prinsip demokrasi. Sayangnya, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam merancang instruksi berbasis game yang bermuatan nilai. Banyak guru masih berada pada tahap adaptasi dari metode konvensional ke pendekatan berbasis digital. Kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam mendesain pembelajaran berbasis gamifikasi menjadikan sebagian guru ragu untuk menerapkan strategi ini secara menyeluruh. Mereka khawatir bahwa permainan justru akan mengurangi kedalaman materi, atau bahkan disalahartikan sebagai bentuk hiburan semata tanpa makna edukatif. Guru Pendidikan Pancasila di SMP Katolik Celaket 21 Malang menekankan pentingnya pelatihan bagi guru dalam menghadapi tantangan ini. "Kami berusaha mengikuti berbagai pelatihan agar dapat memahami cara mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam mengadaptasi metode ini karena kurangnya pendampingan yang berkelanjutan" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Penelitian yang dilakukan Grier dkk. (2021) juga menegaskan bahwa kesiapan guru dalam mengadaptasi teknologi pendidikan berperan penting dalam efektivitas gamifikasi, terutama dalam mata pelajaran sosial-humaniora seperti Pendidikan Pancasila.

Dalam konteks ini, guru dituntut untuk mampu menyusun narasi pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan gamifikasi dalam Pendidikan Pancasila harus menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Seperti diungkapkan oleh Qudsi (2024), gamifikasi yang tidak terintegrasi secara pedagogis dapat menghasilkan tekanan

kompetitif yang berlebihan serta gangguan terhadap fokus belajar siswa. Oleh karena itu, tantangan mendesain gamifikasi berbasis nilai menjadi salah satu hambatan krusial dalam penerapan strategi ini di kelas Pendidikan Pancasila. Kepala sekolah menegaskan bahwa sekolah berupaya memberikan dukungan bagi guru dalam mendesain gamifikasi yang efektif. "Kami mendorong guru untuk tidak hanya menggunakan gamifikasi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang bermakna. Kami terus melakukan evaluasi agar gamifikasi tetap relevan dengan tujuan pendidikan" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Zainuddin dkk. (2020) juga menunjukkan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa tanpa mengorbankan kedalaman materi.

Tantangan ketiga adalah dinamika respons siswa terhadap strategi gamifikasi. Sebagian siswa sangat antusias terhadap unsur kompetisi, perolehan poin, dan penghargaan digital, namun terlalu fokus pada aspek eksternal tersebut dapat mengaburkan esensi nilai yang ingin disampaikan. Motivasi ekstrinsik seperti peringkat atau hadiah sering kali lebih menonjol dibandingkan motivasi intrinsik yang bersumber dari pemahaman nilai atau keinginan untuk berkontribusi. Akibatnya, internalisasi nilai yang menjadi tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat tergeser oleh ambisi memenangkan permainan. Guru perlu membangun keseimbangan antara daya tarik permainan dan kedalaman makna pembelajaran. Hal ini menuntut kepekaan dan kreativitas dalam merancang tantangan yang tetap menyenangkan tetapi sarat makna. Guru Pendidikan Pancasila mengungkapkan bahwa keseimbangan ini menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan gamifikasi. "Kami ingin siswa menikmati pembelajaran, tetapi juga memahami bahwa tujuan utama bukan sekadar memenangkan permainan, melainkan menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Temuan ini sejalan dengan penelitian Yadav & Dixit (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi yang terlalu berorientasi pada kompetisi dapat mengurangi fokus siswa terhadap substansi pembelajaran.

Menghadapi berbagai tantangan tersebut, guru di SMP Katolik Celaket 21 telah mengembangkan beberapa strategi adaptif. Untuk mengatasi keterbatasan akses digital, guru menerapkan pendekatan *blended learning*, yaitu

memadukan metode digital dan non-digital. Misalnya, selain menggunakan aplikasi digital, guru juga menyiapkan versi cetak dari kuis atau tantangan dalam bentuk *worksheet* gamifikasi yang dapat dikerjakan siswa secara *offline*. Pendekatan ini memungkinkan siswa yang mengalami kendala jaringan tetap terlibat dalam proses belajar secara aktif. Guru juga mengelompokkan siswa secara heterogen agar mereka saling membantu, menciptakan kolaborasi sosial yang memperkuat aspek gotong royong dalam nilai Pancasila. Kepala sekolah menegaskan bahwa pendekatan ini menjadi solusi bagi siswa yang mengalami kendala akses teknologi. "Kami berusaha memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, baik melalui metode digital maupun alternatif non-digital yang tetap mempertahankan esensi gamifikasi" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026). Penelitian Christopoulos & Mystakidis (2023) juga menegaskan bahwa pendekatan *blended learning* dapat meningkatkan inklusivitas dalam pembelajaran berbasis gamifikasi.

Strategi selanjutnya adalah peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan mandiri dan kolaborasi profesional. Guru mengikuti berbagai webinar, pelatihan *daring*, serta aktif dalam komunitas guru kreatif yang membahas tentang gamifikasi. Mereka juga berbagi praktik baik dalam forum MGMP (*Musyawarah Guru Mata Pelajaran*) dan membentuk tim kerja lintas mata pelajaran untuk merancang skenario gamifikasi tematik. Dalam perencanaan pembelajaran tahunan, gamifikasi diposisikan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, bukan hanya sebagai alat bantu insidental. Hal ini menunjukkan adanya upaya sistematis untuk mengintegrasikan pendekatan inovatif ini secara berkelanjutan dan sesuai dengan standar kurikulum nasional. Guru Pendidikan Pancasila menekankan bahwa kolaborasi antar guru menjadi kunci dalam pengembangan gamifikasi yang efektif. "Kami tidak hanya belajar dari pelatihan formal, tetapi juga dari diskusi dengan sesama guru yang telah menerapkan gamifikasi dalam mata pelajaran lain. Ini membantu kami merancang strategi yang lebih relevan dan efektif" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Penelitian Araújo & Carvalho (2017) juga menegaskan bahwa kolaborasi profesional antar guru berperan penting dalam meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan, gamifikasi bukan sekadar alat bantu pedagogis, tetapi juga strategi sistematis yang berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih holistik. Penerapan gamifikasi dalam Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme internalisasi nilai kebangsaan melalui pengalaman interaktif. Berdasarkan wawancara dengan Guru Pendidikan Pancasila di SMP Katolik Celaket 21 Malang, refleksi formatif menjadi elemen integral dalam pendekatan gamifikasi. "Setiap tantangan yang diberikan kepada siswa tidak berhenti pada kompetisi semata, tetapi berlanjut pada refleksi yang mendalam mengenai bagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam permainan dapat diaplikasikan dalam kehidupan mereka" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Granados & Munoz Gonzalez (2024) yang menunjukkan bahwa refleksi dalam gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konseptual serta keterlibatan afektif siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam konteks implementasi strategi gamifikasi, guru menghadapi tantangan dalam mengubah paradigma pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Sebagian siswa menunjukkan resistensi terhadap metode ini karena terbiasa dengan sistem pembelajaran pasif berbasis ceramah. Sebagian rekan guru juga skeptis terhadap efektivitas gamifikasi dalam menyampaikan materi secara mendalam. Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru Pendidikan Pancasila di SMP Katolik Celaket 21 Malang melakukan pendekatan berbasis bukti dengan menyajikan data peningkatan hasil belajar serta keterlibatan siswa. Kepala sekolah menekankan bahwa perubahan paradigma pembelajaran memerlukan proses adaptasi yang bertahap. "Kami memahami bahwa perubahan tidak bisa terjadi secara instan. Namun, dengan pendekatan berbasis bukti, kami dapat menunjukkan bahwa gamifikasi bukan sekadar permainan, tetapi metode yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026). Penelitian Qudsi (2024) mengonfirmasi bahwa penerimaan gamifikasi dalam pendidikan sangat bergantung pada bukti empiris yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Keberhasilan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat bergantung pada kepemimpinan instruksional guru yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang bermakna. Kreativitas dalam menyusun skenario gamifikasi, ketangguhan dalam menghadapi tantangan teknis, serta kolaborasi antarpendidik merupakan faktor utama yang mendukung efektivitas strategi ini. Guru Pendidikan Pancasila menyatakan bahwa pendekatan kolaboratif sangat diperlukan dalam pengembangan gamifikasi yang berkelanjutan. "Kami terus berdiskusi dengan sesama guru untuk menemukan strategi terbaik dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam kurikulum. Dengan berbagi praktik baik, kami dapat memastikan bahwa metode ini tetap relevan dan efektif" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Penelitian Qudsi (2024) juga menegaskan bahwa kepemimpinan instruksional yang inovatif dan berbasis kolaborasi berkontribusi secara signifikan terhadap efektivitas penerapan gamifikasi dalam mata pelajaran sosial-humaniora.

Secara konseptual, gamifikasi berkontribusi terhadap pendekatan konstruktivistik dalam pendidikan, di mana siswa menjadi agen utama dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman interaktif. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, elemen-elemen permainan seperti misi, sistem poin, *umpan balik* langsung, dan narasi tematik memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep abstrak seperti keadilan, demokrasi, dan toleransi. Temuan ini didukung oleh penelitian Pujianingsih dkk. (2024), yang mengidentifikasi bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis nilai, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap aspek sosial-politik. Kepala sekolah menegaskan bahwa pendekatan berbasis pengalaman sangat penting dalam pendidikan kewarganegaraan. "Kami ingin memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami teori tentang demokrasi dan hak asasi manusia, tetapi juga mengalami dan menerapkannya melalui interaksi belajar yang nyata" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026).

Dengan mengintegrasikan gamifikasi secara sistematis dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kontekstual. Model ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih aplikatif terhadap nilai-nilai kebangsaan. Penelitian Görkem Celasun & Kaya (2024) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi dalam pendidikan sosial-humaniora memberikan manfaat yang lebih luas dibandingkan metode konvensional, terutama dalam aspek keterlibatan siswa dan penguatan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan. Kepala sekolah menekankan pentingnya evaluasi berkelanjutan dalam penerapan gamifikasi. "Kami terus melakukan evaluasi terhadap efektivitas gamifikasi agar pendekatan ini tetap relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026).

Secara praktis, gamifikasi memperkuat dimensi manajerial guru dalam mengelola kelas dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Ketika siswa merasa senang dan tertantang, mereka cenderung lebih fokus, aktif, dan produktif dalam mengikuti pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kolaboratif, memungkinkan interaksi yang lebih bermakna antara siswa dan guru. Selain itu, gamifikasi memberikan peluang bagi guru untuk melakukan asesmen formatif secara *real-time* dan menyesuaikan strategi pengajaran berdasarkan kebutuhan siswa. Kepala sekolah menegaskan bahwa pendekatan ini telah meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. "Kami melihat bahwa dengan gamifikasi, siswa lebih aktif dalam berpartisipasi dan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep yang diajarkan" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026). Temuan ini sejalan dengan penelitian Pujianingsih dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas asesmen formatif dalam pendidikan berbasis teknologi.

Dalam pembentukan karakter kebangsaan, gamifikasi memiliki potensi strategis sebagai alat pedagogis yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman interaktif. Dengan merancang *game* yang menampilkan dilema etika atau konflik sosial, guru mengajak siswa untuk berpikir kritis, memilih tindakan, dan merefleksikan dampaknya. Misalnya, permainan yang mengharuskan siswa bekerja sama

menyelesaikan masalah sosial seperti intoleransi, korupsi, atau pelanggaran HAM memberikan pengalaman langsung tentang pentingnya nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa. Guru Pendidikan Pancasila menekankan bahwa pendekatan ini membantu siswa memahami konsep kewarganegaraan secara lebih aplikatif. "Kami ingin siswa tidak hanya memahami teori tentang demokrasi dan hak asasi manusia, tetapi juga mengalami dan menerapkannya dalam konteks nyata melalui gamifikasi" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Penelitian Pujianingsih dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan sosial-humaniora meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami isu-isu sosial dan politik secara lebih mendalam.

Namun, untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas gamifikasi dalam jangka panjang, diperlukan dukungan kebijakan dan sistemik yang memungkinkan eksplorasi pedagogi digital secara lebih luas. Sekolah perlu memberikan ruang bagi inovasi dalam pembelajaran, menyediakan fasilitas yang memadai, serta menyusun program pelatihan guru secara terstruktur agar mereka dapat mengintegrasikan strategi gamifikasi dengan optimal. Kurikulum juga perlu memberikan fleksibilitas agar guru dapat menerapkan gamifikasi tanpa terhambat oleh tekanan administratif yang membatasi kreativitas mereka. Kepala sekolah menegaskan bahwa dukungan kebijakan sangat penting dalam memastikan keberlanjutan gamifikasi. "Kami berusaha menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi pembelajaran, termasuk gamifikasi, agar guru memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi metode yang paling efektif bagi siswa" (Wawancara, Kepala Sekolah, 2026). Penelitian Duggal dkk. (2021) juga menegaskan bahwa kebijakan pendidikan yang fleksibel berkontribusi terhadap keberhasilan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran berbasis nilai.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengandung tantangan sekaligus peluang yang harus dihadapi dengan strategi kreatif dan kolaboratif. Faktor penghambat seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan guru, dan karakteristik siswa yang beragam perlu diatasi dengan pendekatan yang lebih inklusif dan berbasis solusi. Sementara itu, faktor pendukung seperti semangat inovatif guru, kolaborasi profesional, dan dukungan refleksi

formatif menjadi modal penting dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang relevan, menyenangkan, dan transformatif. Guru Pendidikan Pancasila menekankan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada komitmen guru dalam mengembangkan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa. "Kami terus berupaya mencari cara terbaik untuk mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran agar tetap bermakna dan efektif" (Wawancara, Guru Pendidikan Pancasila, 2026). Penelitian Wan Ariffin dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi dalam pendidikan abad ke-21 mampu menjembatani kesenjangan antara dunia digital dan nilai-nilai kebangsaan yang harus dihayati generasi muda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan analisis selama penelitian di SMP Katolik Celaket 21 Malang, dapat disimpulkan bahwa transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui *gamifikasi* interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi sistematis perangkat digital edukatif seperti Quizizz ke dalam model pembelajaran yang kontekstual dan reflektif, yang mampu menjembatani gaya belajar generasi digital dengan tujuan pembentukan karakter kebangsaan. *Gamifikasi* tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman akademik, tetapi juga memperkuat dimensi sosial dan afektif siswa, seperti sikap demokratis, kolaboratif, dan kesadaran nilai-nilai Pancasila. Keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada kesiapan guru sebagai fasilitator inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, disarankan adanya dukungan kebijakan pendidikan serta peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan menerapkan *gamifikasi* secara berkelanjutan. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan kurikulum kewarganegaraan yang lebih aplikatif dan menyenangkan, serta mendorong studi lanjutan mengenai efektivitas *gamifikasi* dalam membentuk kesadaran sosial dan politik siswa di berbagai jenjang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMPK Frateran 21 Celaket Malang atas kerja sama dan kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi dalam wawancara dan observasi, memberikan perspektif yang berharga dalam memahami penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, apresiasi diberikan kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam proses analisis dan penyusunan laporan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Taufiq, A. A., Bilhillah, A. F., Irawan, N. Y., & Fitriyono, R. A. (2022). *Pancasila as a Political Ethic*. 1(2), 111–115. <https://doi.org/10.57235/ijrael.v1i2.122>
- Triswantono, D. R., & Antari, E. D. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menghadapi arus globalisasi. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.61476/hb6r6f85>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). *Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY Journal of Education*, 131–139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Qudsi, H. (2024). Gamification in education: boosting student engagement and learning outcomes. *ShodhKosh Journal of Visual and Performing Arts*, 5(4). <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i4.2024.2542>
- Ramos, D. P., Araújo, F. R. de S., Rancan, G., Melo Júnior, H. G., & Bona, M. (2024). Gamification and motivation in learning. *RCMOS*. <https://doi.org/10.51473/rcmos.v1i1.2024.486>
- Effendi, Y. R. (2023). Strategy for the Principal's Transformational Leadership Approach in Strengthening the Character of Indonesian Students. *Pedagogika: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.15823/p.2023.151.17>
- Λαμπρόπουλος, Γ., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. *Education Sciences*, 14(4), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- García Peña, V. R., & Rodriguez-Ayala, A. E. (2023). *La importancia de la gamificación en la motivación estudiantil*. 1(4), 27–39. <https://doi.org/10.70881/mcj/v1/n4/24>
- Cóndor-Herrera, O., Acosta-Rodas, P., & Ramos-Galarza, C. (2021). *Gamification Teaching for an Active Learning* (pp. 247–252). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68017-6_37
- Yadav, S., & Dixit, S. (2024). An empirical study of gamification in the educational sector. *Journal of Information and Optimization Sciences*, 45(6), 1743–1756. <https://doi.org/10.47974/jios-1762>
- Christopoulos, A., & Mystakidis, S. (2023). Gamification in Education. *Encyclopedia*. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>
- Clarice, A., Roda, B., Merolle, B., Analyn, B., & Mariel, T. (2023). Effectiveness of Gamification towards Learners' Academic Performance. *Cognizance Journal*. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2023.v03i12.002>
- Sheveleva, N., Mahotin, D., Lesin, S., & Curteva, O. (2021). *Preparing teachers for the use of digital technologies in educational activities*. 98, 05016. <https://doi.org/10.1051/SHSCONF/20219805016>
- Khasawneh, Y. J. A., & Khasawneh, M. A. S. (2024). The Impact of Teacher Attitudes and Beliefs on the Integration of Gamified Learning: A Study of Key Attitudinal Variables. *International*

- Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(10), 364–378.
<https://doi.org/10.26803/ijlter.23.10.17>
- Granados, L. P., & Munoz Gonzalez, L. de la C. (n.d.). *Gamification in the Educational Context: Challenges, Potential and Perspectives for Implementation*.
<https://doi.org/10.4438/1988-592x-re-2024-405-634>
- Duggal, K., Singh, P., & Gupta, L. R. (2021). *Impact of Gamification, Games, and Game Elements in Education* (pp. 201–210). Springer, Cham.
https://doi.org/10.1007/978-3-030-66218-9_23
- Adharsh, C. S., Benitta, D. A., Eliyas, S., & Balamurugan, B. (2024). *Gamification: The Effective way for better learning*. 1–5.
<https://doi.org/10.1109/iceect61758.2024.10739152>
- Fuad, V. (2020). JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (Print) Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Program Adobe Flash CS 3 Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Kudus. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 23–33.
<https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.p23-33>
- Nurlia Br Simanungkalit, P., & Yunita, S. (2024). JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (Print) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Strips Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Tahun*, 9(1), 21–27.
<https://doi.org/10.24269/jpk.v9.n1.2024.p21-27>
- Pendidikan, P., Berbasis, K., Abad, K., Meningkatkan, D., Kewarganegaraan, K., Kejuruan, P., & Martini, E. (2022). JPK : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. *Tahun*, 7(1), 9–16.
<https://doi.org/10.24269/jpk.v7.n1.2022.p09-16>
- Ppkn, P., Negeri, S., Kabupaten, K. B., Tamiang, A., Ayunda, K., & Ruslan, R. (2025). JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan) (Print) Pengaruh penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik pada mata. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(1), 77–86.
<https://doi.org/10.24269/jpk.v10.n1.2025.pp43-49>
- Putri Muliana Dewi, R., Zubair, M., Alqadri, B., & Mei Revisi Juni Dipublikasikan Juli, D. (2026). JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan) (Print) Internalisasi Nilai-Nilai Kolaboratif Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMP Negeri 1 Narmada Informasi artikel ABSTRAK Sejarah Artikel. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(2), 155–164. <https://doi.org/10.24269/jpk>
- Araújo, I., & Carvalho, A. A. A. (2017). Empowering teachers to apply gamification. *International Symposium on Computers in Education*.
<https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259668>
- Granados, L. P., & Gonzalez, L. de la C. (n.d.). *Gamification in the Educational Context: Challenges, Potential and Perspectives for Implementation*.
<https://doi.org/10.4438/1988-592x-re-2024-405-634>
- Santos, G. J. F. dos. (2023). *Gamificação: o uso das ferramentas tecnológicas em sala de aula*. 2(2), 214–232.
<https://doi.org/10.29327/2324436.2.2-11>
- Wan Ariffin, W. N. J., Chik, A., Rosli, R., & Nik Halman, N. N. A. (2024). Examining the Impact of Gamification Assessment on Motivation and Engagement in Learning Social Science Courses in Higher Education. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(3).
<https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i3/22332>
- Grier, D., Lindt, S. F., & Miller, S. C. (2021). Formative Assessment with Game-Based Technology. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(2), 193–202.
<https://doi.org/10.46328/IJTES.97>

- Mao, J., & Lucas, T. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*, 8(5), 2025155. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers in Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.103729>