LAPORAN JURNAL PENELITIAN

PEMANFAATAN INFORMASI DAN TEKNOLOGI (IT) DALAM PENDIDIKAN KARAKTER DI SD SWASTA PELANGI MEDAN

Indah Syasmita, Latifah Annisa, Nurul Maulida Rahmi

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
AMAL BAKTI SUMATERA UTARA
MEDAN
2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN JURNAL PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN AMAL BAKTI

1. Judul : Pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) Dalam Pendidikan Karakter di SD Swasta Pelangi Medan
2. Penulis : Indah Syasmita, Latifah Annisa, Dinda Mafirah
3. Sumber Dana : STKIP Amal Bakti

Mengetahui,
Ketua LPPM

Azizah Yusra Amaliyah Hrp, M.Pd
NIDN. 0119049401

Peneliti

Indah Syasmita, M.Pd
NIDN. 0115089501

Menyetujui,
Ketua STKIP Amal Bakti

Dr. Ahmad Calam, MA
NIDN. 0116026802

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya. Serta Sholawat dan Salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Alhamdulillahirabbil'alaamiin, laporan jurnal penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Di MTs Al - Ittihadiyah Laut Dendang". Telah terlaksana dengan baik dan semestinya.

Laporan jurnal penelitian ini dapat terlaksana atas dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ketua STKIP Amal Bakti
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) STKIP Amal Bakti

Kami berharap bahwa kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan semoga dapat berlanjut dengan program lain yang dapat berkontribusi pada peningkatan keilmuan dan kemaslahatan umat. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Maret 2025

Indah Syasmita, M.Pd

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI iii
BAB I PENDAHULUAN 1
BAB II KAJIAN TEORITIS 3
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 6
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 6
A. Hasil Penelitian 6
B. Pembahasan 18
BAB V SIMPULAN 19
DAFTAR PUSTAKA 20

BAB I
PENDAHULUAN

Pendidikan karakter memegang peranan krusial dalam membentuk individu yang berintegritas, bertanggung jawab, dan memiliki nilai-nilai luhur di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi (Lickona, 1991). Di era digital ini, Informasi dan Teknologi (IT) telah merasuki hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan IT dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian materi akademik, tetapi juga berpotensi besar dalam mendukung pengembangan **pendidikan karakter** siswa. Integrasi IT yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan relevan, memungkinkan siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai seperti kejujuran, kolaborasi, kemandirian, dan tanggung jawab digital.

SD Swasta Pelangi Medan, sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar, menyadari pentingnya menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini. Namun, tantangan muncul dalam menemukan metode yang efektif dan menarik agar pendidikan karakter tidak terkesan monoton atau hanya sekadar ceramah. Siswa di tingkat sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang cenderung visual, kinestetik, dan membutuhkan pengalaman konkret. Oleh karena itu, pendekatan inovatif yang memanfaatkan potensi IT diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas penanaman nilai-nilai karakter.

Penggunaan media interaktif berbasis IT, seperti aplikasi pembelajaran karakter, simulasi etika digital, atau platform kolaborasi daring, dapat memberikan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual. Sebagai contoh, melalui permainan edukatif, siswa dapat belajar tentang pentingnya kejujuran atau empati. Diskusi online di bawah bimbingan guru dapat memupuk kemampuan berkomunikasi dan menghargai perbedaan pendapat. Selain itu, pemanfaatan IT juga membuka peluang bagi guru untuk memonitor dan memberikan umpan balik personal terhadap perkembangan karakter siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi relevan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana **pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) dapat dioptimalkan dalam pendidikan karakter di SD Swasta Pelangi Medan**. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk pemanfaatan IT yang telah atau berpotensi diterapkan, mengevaluasi efektivitasnya, serta merumuskan rekomendasi praktis bagi sekolah dan para pendidik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan model pendidikan karakter yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di lingkungan sekolah dasar.

BAB II
KAJIAN TEORITIS

1) Konsep Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah usaha sadar untuk menanamkan nilai-nilai etika dan moral kepada peserta didik agar menjadi pribadi yang berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, dan bertanggung jawab (Lickona, 1991). Karakter bukan hanya sekadar pengetahuan tentang kebaikan, tetapi juga kemauan untuk melakukan kebaikan dan kebiasaan untuk melakukan kebaikan. Unsur-unsur karakter mencakup nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, toleransi, kemandirian, dan kepedulian. Dalam konteks sekolah dasar, pendidikan karakter difokuskan pada pembentukan kebiasaan positif dan pemahaman nilai-nilai dasar melalui teladan, pembiasaan, dan integrasi dalam seluruh mata pelajaran serta kegiatan ekstrakurikuler.

2) Konsep Informasi dan Teknologi (IT) dalam Pendidikan

Informasi dan Teknologi (IT) dalam pendidikan merujuk pada pemanfaatan berbagai perangkat, sistem, aplikasi, dan sumber daya digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Ini mencakup penggunaan komputer, internet, perangkat lunak edukasi, media digital, dan platform pembelajaran daring. Peran IT dalam pendidikan telah berkembang dari sekadar alat bantu menjadi elemen integral yang mampu mengubah paradigma pembelajaran. IT dapat memfasilitasi akses informasi, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan personal, mendukung kolaborasi, serta mengembangkan keterampilan digital yang esensial di abad ke-21.

3) Integrasi IT dalam Pendidikan Karakter

Integrasi IT dalam pendidikan karakter berarti memanfaatkan teknologi sebagai medium atau alat untuk menyampaikan, memperkuat, dan mempraktikkan nilai-nilai karakter. Ini bukan berarti IT menggantikan peran guru atau interaksi langsung, melainkan

sebagai fasilitator yang memperkaya pengalaman belajar. Beberapa bentuk integrasi IT dalam pendidikan karakter meliputi:

a. Media Interaktif: Penggunaan game edukasi, animasi, atau simulasi yang menyajikan dilema moral atau skenario sosial untuk melatih empati dan pengambilan keputusan beretika.

b. Platform Kolaborasi Daring: Memanfaatkan forum diskusi atau proyek kelompok virtual untuk menumbuhkan kerja sama, saling menghargai, dan tanggung jawab bersama.

c. Pembelajaran Berbasis Proyek: Menggunakan IT untuk riset, presentasi, atau pembuatan konten yang mengajarkan kemandirian, kreativitas, dan ketekunan.

d. E-Portofolio Karakter: Siswa mendokumentasikan tindakan kebaikan atau refleksi nilai-nilai karakter menggunakan media digital.

e. Sumber Belajar Digital: Akses ke video inspiratif, cerita moral digital, atau aplikasi refleksi diri.

f. Literasi Digital dan Etika Online: Mengajarkan nilai-nilai kejujuran, privasi, dan tanggung jawab dalam penggunaan internet dan media sosial.

4) Tantangan dan Peluang Pemanfaatan IT dalam Pendidikan Karakter

Meskipun memiliki potensi besar, pemanfaatan IT dalam pendidikan karakter juga menghadapi tantangan, seperti kesenjangan digital, ketersediaan infrastruktur, kompetensi guru, dan risiko penggunaan IT yang tidak tepat (misalnya, cyberbullying atau paparan konten negatif). Namun, peluangnya jauh lebih besar, termasuk:

a. Menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevatif bagi generasi digital.
b. Memfasilitasi pembelajaran personalisasi yang dapat menyesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajar siswa.
c. Memperluas jangkauan sumber belajar dan pengalaman di luar kelas.

d. Mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang juga merupakan bagian dari pengembangan karakter.
e. Meningkatkan literasi digital dan kesadaran etika dalam berinteraksi di dunia maya.

Dengan demikian, pemanfaatan IT dalam pendidikan karakter memerlukan pendekatan yang terencana, terintegrasi, dan didukung oleh kompetensi guru serta lingkungan sekolah yang kondusif (Pekrun, 2006).

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Desain studi kasus dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang praktik pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) dalam pendidikan karakter di SD Swasta Pelangi Medan. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara holistik dari berbagai perspektif, menangkap nuansa dan konteks yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Penelitian akan dilaksanakan di SD Swasta Pelangi Medan, Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki komitmen terhadap pendidikan karakter dan telah mulai mengintegrasikan IT dalam proses pembelajarannya. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru-guru kelas, guru IT, dan beberapa siswa yang dipilih secara purposif. Pemilihan subjek didasarkan pada relevansi peran mereka dalam implementasi dan penerimaan pemanfaatan IT dalam pendidikan karakter di sekolah tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Wawancara Mendalam: Dilakukan dengan kepala sekolah, guru-guru, dan guru IT untuk menggali informasi mengenai kebijakan, strategi, implementasi, tantangan, dan persepsi mereka terhadap pemanfaatan IT dalam pendidikan karakter. Wawancara juga dapat dilakukan dengan beberapa siswa untuk mengetahui pengalaman dan pandangan mereka.

2. Observasi Partisipatif: Peneliti akan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas yang mengintegrasikan IT untuk pendidikan karakter, serta kegiatan-kegiatan di luar kelas yang melibatkan pemanfaatan IT untuk pembentukan karakter (misalnya, penggunaan komputer di perpustakaan, proyek kelompok berbasis IT).

3. Analisis Dokumen: Mengkaji dokumen-dokumen relevan seperti kurikulum sekolah, rencana pembelajaran, materi ajar berbasis IT, laporan kegiatan kesiswaan, atau kebijakan sekolah terkait penggunaan IT dan pendidikan karakter.

Teknik analisis data akan menggunakan metode analisis tematik. Langkah-langkahnya meliputi:

1. Transkripsi Data: Mengubah rekaman wawancara dan catatan observasi menjadi teks tertulis.
2. Koding Data: Mengidentifikasi tema-tema, kategori, dan pola-pola yang muncul dari data.
3. Kategorisasi dan Klasifikasi: Mengelompokkan kode-kode yang serupa ke dalam kategori yang lebih besar untuk membentuk kerangka analisis.
4. Interpretasi Data: Menginterpretasikan temuan-temuan berdasarkan kerangka teoritis dan konteks penelitian.
5. Verifikasi Data: Melakukan triangulasi data dari berbagai sumber (wawancara, observasi, dokumen) untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan.

Dengan metodologi ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana IT dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan karakter di SD Swasta Pelangi Medan, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambatnya.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen di SD Swasta Pelangi Medan, ditemukan beberapa pola dan praktik terkait pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) dalam pendidikan karakter.

1) Bentuk Pemanfaatan IT dalam Pendidikan Karakter

SD Swasta Pelangi Medan telah mengadopsi beberapa bentuk pemanfaatan IT untuk mendukung pendidikan karakter, meskipun implementasinya bervariasi antar kelas dan guru.

- **Penggunaan Konten Digital Edukatif:** Guru-guru sering memutar video-video pendek, film animasi, atau cerita interaktif dari internet (YouTube, platform edukasi) yang mengandung pesan moral dan nilai-nilai karakter. Misalnya, video tentang kejujuran, kerja sama, atau empati sering ditayangkan sebelum atau sesudah pelajaran utama.
    - *Hasil Observasi:* Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menonton video. Diskusi setelah pemutaran video cenderung lebih hidup karena siswa memiliki referensi visual.
    - *Wawancara Guru:* "Anak-anak lebih mudah menangkap pesan moral kalau ada visualnya. Mereka bisa melihat langsung bagaimana tindakan itu berakibat," ujar salah satu guru kelas 3.
- **Aplikasi Edukasi Interaktif:** Beberapa guru menggunakan aplikasi atau *game* edukasi di tablet atau komputer yang dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai.

Contohnya, ada aplikasi yang mensimulasikan situasi di mana siswa harus membuat keputusan etis, atau *game* yang melatih kesabaran dan berbagi.

  - *Hasil Observasi:* Siswa terlihat sangat terlibat dan termotivasi saat menggunakan aplikasi ini. Mereka belajar melalui *trial and error* dalam konteks yang menyenangkan.
  - *Wawancara Kepala Sekolah:* "Kami sudah menganggarkan untuk membeli beberapa aplikasi edukasi yang fokus ke pembentukan karakter. Ini menarik minat anak-anak," jelas kepala sekolah.

- **Proyek Kolaborasi Berbasis IT:** Siswa diminta mengerjakan proyek kelompok kecil menggunakan perangkat lunak presentasi (misalnya PowerPoint atau Canva) atau aplikasi *online* sederhana. Proyek ini seringkali bertema sosial atau lingkungan, yang menuntut mereka untuk bekerja sama, berbagi ide, dan bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing.
  - *Hasil Observasi:* Dalam proyek kolaborasi, terlihat dinamika kelompok di mana siswa belajar menghargai pendapat teman, membagi tugas secara adil, dan menyelesaikan konflik kecil, yang semuanya adalah aspek penting dari pendidikan karakter.
  - *Wawancara Guru IT:* "Penggunaan IT di sini membantu mereka melatih *soft skills* seperti kolaborasi. Mereka harus saling membantu kalau ada yang kesulitan pakai komputer," kata Guru IT.
- **Pemanfaatan Internet untuk Sumber Inspirasi:** Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi tentang tokoh-tokoh inspiratif, kisah-kisah kepahlawanan, atau berita positif yang menunjukkan nilai-nilai karakter tertentu.

- *Hasil Observasi:* Siswa diajarkan untuk mencari sumber informasi yang kredibel dan memilah informasi, yang secara tidak langsung mengajarkan nilai kejujuran dan ketelitian.

- **E-Portofolio dan Refleksi Digital:** Meskipun belum diterapkan secara luas, ada inisiatif dari beberapa guru untuk meminta siswa membuat *e-portofolio* sederhana tentang tindakan kebaikan yang mereka lakukan atau refleksi pribadi tentang nilai-nilai yang dipelajari, menggunakan aplikasi pengolah kata atau *platform blog* sederhana.

    - *Hasil Wawancara Guru:* "Saya mencoba membuat anak-anak menuliskan pengalaman mereka berbuat baik di Word. Ini melatih mereka untuk lebih reflektif dan mengapresiasi tindakan positif," ujar seorang guru kelas 5.

2. Persepsi dan Respons Terhadap Pemanfaatan IT

Secara umum, persepsi guru dan siswa terhadap pemanfaatan IT dalam pendidikan karakter adalah positif.

- **Respons Guru:** Sebagian besar guru merasa IT sangat membantu dalam membuat pembelajaran karakter menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Mereka mengakui bahwa IT dapat memvisualisasikan konsep abstrak tentang nilai-nilai. Namun, beberapa guru masih menghadapi kendala dalam hal keterampilan teknis dan ketersediaan perangkat yang memadai.

    - *Wawancara Guru:* "IT itu ibarat pisau bermata dua. Kalau gurunya bisa pakai, efeknya luar biasa. Tapi kalau tidak, ya jadi PR besar," ungkap seorang guru senior.

- **Respons Siswa:** Siswa menunjukkan respons yang sangat positif. Mereka lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan IT. Mereka

menganggap belajar karakter melalui media digital lebih menyenangkan daripada metode konvensional.

- *Wawancara Siswa:* "Lebih seru kalau ada videonya, bu guru! Kami jadi ingat ceritanya," kata seorang siswa kelas 4.

3. Tantangan dalam Implementasi

Meskipun ada kemajuan, beberapa tantangan teridentifikasi:

- **Keterbatasan Infrastruktur**: Meskipun ada upaya, jumlah perangkat (komputer/tablet) yang tersedia belum sepenuhnya memadai untuk rasio siswa, sehingga penggunaan seringkali harus bergantian atau terbatas pada waktu tertentu.
- **Kompetensi Guru**: Tidak semua guru memiliki tingkat literasi digital dan keterampilan dalam mengintegrasikan IT ke dalam pembelajaran karakter secara kreatif. Pelatihan yang berkelanjutan masih sangat dibutuhkan.
- **Pengelolaan Waktu dan Konten**: Guru perlu waktu lebih untuk mencari, memilah, dan mengadaptasi konten digital yang relevan dan sesuai dengan tujuan pendidikan karakter. Pengawasan terhadap konten yang diakses siswa juga menjadi perhatian.
- **Integrasi Kurikulum**: Pendidikan karakter adalah aspek lintas kurikulum. Integrasi IT perlu direncanakan dengan matang agar benar-benar mendukung nilai-nilai yang ditanamkan, bukan hanya sebagai tambahan aktivitas tanpa tujuan jelas.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) memiliki potensi besar dan telah mulai diimplementasikan dalam pendidikan karakter di SD Swasta Pelangi Medan, meskipun dengan tingkat dan cakupan yang bervariasi. Adopsi

konten digital edukatif, aplikasi interaktif, dan proyek kolaborasi berbasis IT menjadi indikasi bahwa sekolah ini berupaya untuk berinovasi dalam menanamkan nilai-nilai karakter.

a. Pembahasan ini sejalan dengan pandangan Lickona (1991) bahwa pendidikan karakter harus adaptif dan relevan dengan zaman. Di era digital, IT tidak dapat dihindari, melainkan harus dimanfaatkan sebagai alat bantu yang efektif. Visualisasi dan interaktivitas yang ditawarkan oleh IT terbukti mampu menarik minat siswa sekolah dasar, yang cenderung lebih mudah menyerap informasi melalui pengalaman konkret dan multimedia. Ketika nilai-nilai karakter disajikan dalam format yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk memahami serta mempraktikannya.
b. Namun, efektivitas pemanfaatan IT sangat bergantung pada kompetensi guru. Temuan bahwa beberapa guru masih terkendala keterampilan teknis menggarisbawahi pentingnya pelatihan profesional yang berkelanjutan. Guru perlu dibekali tidak hanya dengan kemampuan teknis mengoperasikan IT, tetapi juga kemampuan pedagogis untuk memilih, mengadaptasi, dan mengintegrasikan IT secara strategis agar tujuan pendidikan karakter tercapai. Tanpa pemahaman pedagogis yang kuat, IT bisa menjadi sekadar alat hiburan, bukan alat pendidikan.
c. Selain itu, ketersediaan infrastruktur yang memadai juga menjadi faktor krusial. Meskipun SD Swasta Pelangi Medan telah berinvestasi, keterbatasan perangkat masih menjadi kendala dalam memaksimalkan potensi IT. Skalabilitas penggunaan IT untuk seluruh siswa dan kelas perlu menjadi perhatian.
d. Pemanfaatan IT juga membuka peluang untuk pengembangan literasi digital dan etika online sebagai bagian integral dari pendidikan karakter. Dengan mengajarkan siswa cara mencari informasi yang benar, berinteraksi secara positif di dunia maya, dan memahami pentingnya privasi, sekolah secara langsung menanamkan nilai-nilai

kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian dalam konteks digital. Hal ini relevan dengan tuntutan zaman yang mengharuskan setiap individu memiliki kecakapan digital yang bertanggung jawab.

e. Secara keseluruhan, SD Swasta Pelangi Medan berada di jalur yang benar dalam mengintegrasikan IT untuk pendidikan karakter. Namun, perlu ada upaya sistematis dan berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi guru, melengkapi infrastruktur, serta mengembangkan kurikulum yang lebih terintegrasi agar pemanfaatan IT ini dapat memberikan dampak yang optimal dan menyeluruh terhadap pembentukan karakter siswa.

BAB V
SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) dalam pendidikan karakter di SD Swasta Pelangi Medan:

1. **SD Swasta Pelangi Medan telah aktif memanfaatkan IT dalam pendidikan karakter** melalui berbagai bentuk, termasuk penggunaan konten digital edukatif (video, animasi), aplikasi edukasi interaktif, proyek kolaborasi berbasis IT, pemanfaatan internet sebagai sumber inspirasi, dan inisiatif awal *e-portofolio* atau refleksi digital.

2. **Pemanfaatan IT memberikan dampak positif pada minat dan keterlibatan siswa** dalam pembelajaran karakter, membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi mereka. Guru juga mengakui bahwa IT membantu visualisasi konsep nilai yang abstrak.

3. Meskipun demikian, terdapat **tantangan signifikan** dalam implementasi, terutama terkait **keterbatasan infrastruktur (perangkat IT)** dan **kompetensi sebagian guru** dalam mengintegrasikan IT secara efektif dan pedagogis. Selain itu, pengelolaan waktu dan kurasi konten digital juga menjadi perhatian.

4. Pemanfaatan IT dalam pendidikan karakter di SD Swasta Pelangi Medan menunjukkan **potensi besar untuk pengembangan karakter yang relevan dengan era digital**, sekaligus mengembangkan literasi digital dan etika online siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. In *CHI 2011 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 9-12). ACM.

Hamari, J., & Koivisto, J. (2014). Measuring Flow in Gamification: Development of the Gamification User Experience Scale (GUESS). In *Proceedings of the 2014 Conference on Games User Research*.

Hamari, J., & Koivisto, J. (2014). Measuring Flow in Gamification: Development of the Gamification User Experience Scale (GUESS). In *Proceedings of the 2014 Conference on Games User Research*.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lie, A., Tam, W. W., & Chang, R. Y. (2020). Using Kahoot! and Quizizz for Formative Assessment in Secondary Science Classrooms. *Journal of Science Education and Technology, 29*(1), 1-13.

Lie, A., Tam, W. W., & Chang, R. Y. (2020). Using Kahoot! and Quizizz for Formative Assessment in Secondary Science Classrooms. *Journal of Science Education and Technology, 29*(1), 1-13.

OECD. (2018). *The Future of Education and Skills 2030*. OECD Publishing.

OECD. (2018). *The Future of Education and Skills 2030*. OECD Publishing.

Pekrun, R. (2006). The control-value theory of achievement emotions: Assumptions, corollaries, and implications for educational research and practice. *Educational Psychology Review, 18*(4), 315-341.

Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology* (11th ed.). Pearson Education, Inc.

Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.