

REDESAIN JURNAL SISWA BERBASIS GAMIFIKASI

Rasona Pooza Hayati¹, Bernadus Wahyudi Joko Santoso², Haryadi

¹²³Pendidikan Dasar Universitas Negeri Semarang)

Alamat e-mail : *¹Rasonapooza@students.unnes.ac.id,

²wahyudifr@mail.unnes.ac.id, ³haryadihar67@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the concept of a redesigned gamified daily journal as an innovation in language learning and character formation that aligns with the characteristics of Generation Alpha. The background of this research stems from the growing dependence of children on digital technology and online games, which has reduced reflective habits and weakened character values in primary education. The study employs a descriptive qualitative approach with a conceptual study design, involving analytical synthesis of theories and previous studies on gamification, reflective journals, character education, and 21st-century learning. The findings reveal that integrating game elements such as points, levels, challenges, badges, and feedback into daily journals can enhance students' intrinsic motivation, reflective awareness, and collaboration between teachers, students, and parents. The redesigned journal transforms routine reflection into a more engaging, contextual, and meaningful experience, bridging character habituation and language learning with children's digital culture. The study concludes that the gamified daily journal has strong potential as an innovative educational medium to strengthen character education while improving students' motivation and literacy skills in the digital era.

Keywords: Student Journal, Gamification, Student Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep redesain jurnal harian berbasis gamifikasi sebagai inovasi pembelajaran bahasa sekaligus sarana pembentukan karakter yang relevan dengan karakteristik Generasi Alpha. Latar belakang penelitian ini berangkat dari fenomena meningkatnya ketergantungan anak terhadap dunia digital dan permainan daring yang berdampak pada menurunnya kebiasaan reflektif dan nilai-nilai karakter di sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan rancangan studi konseptual, melalui analisis sintesis terhadap teori dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan gamifikasi, jurnal refleksi, pendidikan karakter, dan pembelajaran abad ke-21. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, lencana, dan umpan balik dalam jurnal harian dapat meningkatkan motivasi intrinsik, kesadaran reflektif, serta kolaborasi

antara guru, siswa, dan orang tua. Redesain jurnal ini menjadikan aktivitas refleksi lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna, sehingga pembiasaan karakter dan pembelajaran bahasa dapat berjalan sejalan dengan dunia digital anak. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa jurnal harian berbasis gamifikasi berpotensi menjadi media inovatif dalam memperkuat pendidikan karakter sekaligus meningkatkan motivasi dan keterampilan literasi peserta didik di era digital.

Kata Kunci: Jurnal Siswa, Gamifikasi, Motivasi Siswa

A. Pendahuluan

Teknologi digital kini tidak hanya bagian dari kehidupan orang dewasa, tetapi juga anak-anak, khususnya generasi Alpha. McCrindle & Fell (2020) menjelaskan generasi Alpha merupakan kelompok anak yang lahir antara tahun 2010 hingga 2024 dan menyebut generasi ini sebagai *generation glass* karena mereka telah terpapar teknologi lewat perangkat digital bahkan sebelum mampu berbicara. Salah satu bentuk penggunaan yang paling populer di kalangan gen Alpha adalah *game online*.

Anak-anak Generasi Alpha tumbuh dalam budaya digital yang begitu kuat. Mereka fasih menyebut tren digital dan permainan daring yang mereka mainkan seperti *Minecraft*, *Roblox*, *Free Fire*, dan *Mobile Legend*. Seiring waktu, *game online* telah menjadi representasi nyata bagaimana teknologi digunakan oleh

anak-anak, bahkan sejak usia sekolah dasar. Sayangnya, pada usia tersebut, banyak anak yang belum memiliki kesiapan mental maupun pemahaman untuk menggunakan teknologi secara bijak. Aktivitas ini sering kali mengalihkan perhatian dari pelajaran, mengganggu jam belajar dan tidur, hingga merubah perilaku mereka.

Kondisi tersebut didukung melalui beberapa data dan penelitian yang saya temukan. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika (2023), sekitar 75% anak usia sekolah dasar memiliki akses ke perangkat digital, dan lebih dari 50% di antaranya menggunakannya untuk bermain *game online* selama lebih dari tiga jam per hari. Penelitian yang dilakukan oleh Mona (2021) dalam Rezkika, dkk (2023) menunjukkan bahwa, sebanyak 54,1% anak usia sekolah mengalami kecanduan *game online*, di mana 77,5% adalah anak

laki-laki, dan 22,5% adalah anak perempuan, mereka menggunakan waktu untuk bermain *game* 2-10 jam per minggu. Sementara itu, Indriyani, dkk (2023) menemukan dalam penelitiannya 50% siswa lebih memilih bermain *game* dibanding membantu orang tua, dan 37,5% siswa sulit berhenti bermain meski diminta belajar. Hal ini mengindikasikan tantangan serius dalam pembentukan karakter anak, di mana nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan empati melemah akibat interaksi digital yang tidak terarah. Walau demikian, bermain *game online* tidak sepenuhnya buruk banyak riset menunjukkan bahwa *game online* dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, kerja sama tim, dan pemecahan masalah sebagaimana hasil penelitian oleh Azzahra, dkk (2025); Ningsih, dkk (2023); dan Paremeswara & Lestari (2021). Artinya, *game online* sebagai bagian dari teknologi digital memiliki potensi mendukung perkembangan anak, asalkan penggunaannya dikendalikan dengan bijak dan diarahkan pada tujuan yang edukatif. Fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan dunia digital yang pesat tidak hanya membawa peluang, tetapi juga

tantangan besar bagi dunia pendidikan khususnya dalam menanamkan nilai dan pembiasaan karakter di kalangan anak usia sekolah dasar.

Salah satu upaya yang telah diterapkan dalam pendidikan dasar untuk membentuk kebiasaan dan karakter siswa adalah penggunaan jurnal harian. Jurnal harian berfungsi sebagai media refleksi diri sekaligus sarana komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua dalam memantau pembiasaan nilai karakter. Penelitian oleh Bani & Komariah (2023) menunjukkan bahwa metode jurnal refleksi harian efektif dalam menumbuhkan kesadaran dan perubahan perilaku positif siswa sekolah dasar, karena siswa dapat menuliskan aktivitas, perasaan, serta nilai yang mereka pelajari setiap hari secara sadar dan tanpa paksaan. Selanjutnya, penelitian Barokati (2023) menegaskan bahwa penggunaan jurnal harian memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan karakter disiplin siswa kelas IV SDN 1 Tlaga, dengan keterlibatan orang tua sebagai pengawas kegiatan di rumah. Temuan serupa dikemukakan oleh Kurniawan (2021) yang membuktikan bahwa

penggunaan jurnal harian berpengaruh positif terhadap pembiasaan karakter religius dan disiplin, karena jurnal berperan sebagai media yang menjembatani komunikasi dan tanggung jawab antara guru, siswa, dan orang tua.

Namun, berdasarkan hasil observasi penggunaan jurnal harian di sekolah dasar yang Peneliti amati masih menghadapi beberapa keterbatasan. Dalam praktiknya, jurnal sering kali hanya menjadi instrumen administratif yang diisi sekadar untuk memenuhi kewajiban, tanpa memberikan pengalaman reflektif yang bermakna bagi siswa. Peneliti menemui kelompok anak yang mengisi lembaran jurnalnya tergesa-gesa di kelas sesaat sebelum dikumpulkan. Kondisi tersebut memberikan celah dan menghadirkan gagasan inovasi agar jurnal harian siswa berfungsi optimal. Sehingga diperlukan desain jurnal harian yang tidak lagi bersifat monoton dan administratif karena format atau desain jurnal harian tersebut kurang relevan dengan karakteristik generasi Alpha yang tumbuh dalam budaya digital interaktif dan sangat akrab dengan elemen permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang muncul adalah bagaimana mengembangkan desain jurnal harian yang mampu menarik minat siswa sekaligus berfungsi efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter di era digital. Oleh karena itu, tujuan dari artikel ini adalah untuk mendeskripsikan konsep redesain jurnal harian berbasis gamifikasi sebagai inovasi pembiasaan karakter yang menyenangkan, relevan dengan karakteristik generasi Alpha, serta mendukung terciptanya budaya reflektif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi konseptual, karena fokus kajian terletak pada pengembangan desain jurnal harian berbasis gamifikasi untuk pembiasaan karakter di sekolah dasar. Menurut Creswell (2014) dalam Ardiansyah, dkk (2023), Pendekatan kualitatif dipahami sebagai suatu metode penelitian yang berfokus pada pemahaman dan penjelasan fenomena sosial secara mendalam melalui penafsiran terhadap konteks, pengalaman, dan sudut pandang individu yang terlibat. Dalam konteks

ini, peneliti tidak melakukan eksperimen langsung di lapangan, melainkan menelaah berbagai hasil penelitian, teori, serta praktik pendidikan yang relevan guna merumuskan model konseptual jurnal harian berbasis gamifikasi. Metode yang digunakan adalah studi kasus, terhadap praktik penggunaan jurnal harian di sekolah dasar, dan didukung dari berbagai dokumen akademis yang relevan, meliputi artikel jurnal terindeks, media berita, serta buku-buku. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi, yaitu menghimpun literatur yang relevan dengan fokus penelitian. Kriteria dokumen yang dikumpulkan antara lain: bersumber dari jurnal nasional atau internasional yang terindeks, buku, maupun dokumen yang berkaitan dengan gagasan yang dibahas. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, sebagaimana yang dikutip dalam Zulfirman (2022), analisis data model interaktif ini melalui beberapa tahapan yaitu: pertama, *collecting data* atau pengumpulan data yakni kegiatan memperoleh informasi yang menjadi dasar bagi Peneliti dalam menarik kesimpulan dan menentukan

langkah penelitian yang tepat. Kedua, *data reduction* atau reduksi data yakni tahapan seleksi, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan terhadap berbagai informasi yang diperoleh selama penelitian, sehingga hanya data yang relevan dengan tujuan penelitian yang dicatat dan digunakan. Ketiga, *display data* atau penyajian data yakni tahap menyusun informasi penelitian sehingga memungkinkan peneliti menarik kesimpulan. Keempat *conclusion* atau penarikan kesimpulan yang dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Rumusan temuan utama penelitian berupa desain konseptual jurnal harian berbasis gamifikasi sebagai inovasi pembiasaan karakter sesuai karakteristik generasi Alpha di era digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Mengutip dalam Fitri Marisa, dkk (2022), gamifikasi adalah penerapan elemen desain *game* dan prinsip-prinsip *game* dalam konteks *non-game*. Dalam pembelajaran

dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran yang mengadopsi mekanisme permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam proses belajar. Gagasan ini didasarkan pada konsep belajar sambil bermain, yang telah terbukti efektif. Penelitian oleh Santi, dkk (2021) menunjukkan bahwa salah satu cara mengurangi kecanduan *game* adalah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan, sehingga anak lebih tertarik belajar, termotivasi, dan membentuk karakter. Hal ini didukung oleh Fauziyah, dkk (2025) bahwa dalam konteks pendidikan Islam, gamifikasi dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika secara menyenangkan dan mudah dipahami. Implementasinya dilakukan melalui elemen-elemen gamifikasi, yaitu tantangan, papan peringkat, dan sistem hadiah yang telah terbukti meningkatkan motivasi intrinsik.

Gamifikasi memiliki potensi terhadap banyak aspek proses pendidikan dan pembelajaran termasuk karakter. Berangkat dari gagasan tersebut, Peneliti menawarkan konsep pengembangan jurnal harian siswa berbasis gamifikasi sebagai instrumen pembentukan

karakter. Pilihan jurnal harian sebagai instrumen bukan tanpa alasan, berdasarkan hasil penelitian Kurniawan (2021), menegaskan bahwa keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter melalui metode pembiasaan perlu menggunakan media yang dapat memberikan informasi perkembangan siswa secara rutin, khususnya dalam menjalankan tugas-tugas pembiasaan. Dalam konteks ini, jurnal harian dapat dimanfaatkan sebagai sarana pencatatan aktivitas harian. Penggunaan jurnal harian dapat mengoptimalkan pembiasaan nilai-nilai karakter yang selama ini belum terfasilitasi secara konsisten dan terstruktur.

Pendekatan gamifikasi pada jurnal harian ini juga relevan dengan karakteristik Generasi Alpha yang tumbuh dalam budaya digital dan sangat akrab dengan sistem permainan. Höfrová, dkk (2024) menyatakan bahwa generasi Alpha hidup dalam lingkungan yang sepenuhnya terhubung dengan teknologi dan cenderung merespons lebih baik terhadap pengalaman belajar yang interaktif dan penuh tantangan. Oleh karena itu, penerapan prinsip permainan dalam

jurnal harian diharapkan mampu menjembatani dunia bermain dengan dunia belajar, sehingga pembiasaan karakter tidak lagi dipersepsikan sebagai kewajiban administratif, melainkan sebagai aktivitas reflektif yang menyenangkan dan bermakna.

Pengembangan jurnal harian ini mengacu pada elemen gamifikasi. Pertama, misi/tantangan berisi tugas yang mengandung nilai karakter. Kedua, poin/XP. Ketiga, lencana diberikan setelah misi dalam periode tertentu berhasil (stiker/lencana dapat ditulis misal "*ksatria jujur*"). Keempat, lembar perkembangan siswa yang dicatat oleh guru secara berkala. Kelima, refleksi. Guru melakukan verifikasi acak dengan meminta siswa menceritakan misi mereka secara lisan serta memberi kesempatan untuk menyampaikan perasaannya, kegiatan ini dapat dilakukan di waktu tertentu seperti akhir bulan di akhir pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Pradana, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti *poin pengalaman*, *poin aktivitas*, dan *badge* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan perilaku positif peserta didik dalam proses

pembelajaran. Elemen permainan yang dirancang dengan baik dapat menstimulasi rasa tanggung jawab, konsistensi, dan semangat kompetitif sehat di kalangan siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, mekanisme seperti pemberian poin atau penghargaan juga dapat dialihkan menjadi penguatan karakter, karena mendorong peserta didik untuk menyelesaikan tugas dengan disiplin, menghargai proses, dan belajar dari umpan balik yang diterima.

Penelitian Lasambouw, dkk (2022) menyatakan bahwa elemen-elemen permainan seperti tantangan, *badge*, level, hadiah, dan *leaderboard* dapat menumbuhkan motivasi belajar sekaligus membentuk sikap positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dan rasa bangga terhadap identitas budaya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam konteks pembelajaran karakter mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, karena siswa tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara kognitif, tetapi juga menginternalisasikannya melalui interaksi dan refleksi selama permainan berlangsung. Konsep ini sejalan dengan rancangan jurnal

harian berbasis gamifikasi yang dikembangkan peneliti, karena keduanya menempatkan karakter sebagai inti dari pengalaman belajar yang bersifat reflektif, partisipatif, dan kontekstual dengan kehidupan digital siswa.

Penelitian Yushaa (2021) memperkuat bahwa penerapan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membentuk perilaku positif melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kombinasi elemen permainan tersebut mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab terhadap tugasnya, menghargai proses, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat. Integrasi elemen-elemen ini ke dalam jurnal harian dapat menjadi sarana efektif dalam pembiasaan karakter karena mampu menghubungkan nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan konsistensi dengan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam pelaksanaannya, implementasi kegiatan latihan dan penguatan karakter akan dirancang berbentuk misi dalam periode tertentu

berdasarkan tema. Misalnya, satu tema nilai karakter akan dilatih menjadi fokus kegiatan untuk satu minggu. Sebut saja di minggu tersebut misi pertama, siswa akan diberikan tema “karakter jujur”. Misi yang diberikan pada tema tersebut tidak dipatok dalam bentuk tugas kaku yang harus dilaksanakan, melainkan aksi nyata pilihan siswa dan atas inisiatifnya sendiri lewat berbagai kejadian sehari-hari yang mereka alami baik di rumah maupun sekolah, saat bersama orang lain maupun saat sendiri. Setiap selesai menjalankan aksi, mereka dapat mencatatnya dalam jurnal harian. Nanti, di setiap akhir periode misi, mereka akan mendapat QR code sebagai tantangan yang mengarah ke video interaktif, bahan bacaan, serta *game* untuk mengevaluasi pengalaman latihan karakter, lalu memperoleh XP (*experience point*) sesuai kualitas aksi dan keterlibatan mereka. Setiap anak mendapat lembar progres diri, agar mereka dapat melihat kemajuan secara berkala lewat akumulasi XP dan perjalanan misi karakter yang telah diselesaikan. Sebagai bentuk apresiasi, setiap anak yang berhasil menyelesaikan misi pada tema di periode yang ditentukan, akan

mendapatkan lencana karakter. Setiap anak yang berhasil akan mendapat lencana dan ditempelkan di papan daftar anggota kelas untuk memotivasi masing-masing individu agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Bagi anak yang belum berhasil menyelesaikan misi pada tema tertentu, mereka tetap diberikan kesempatan untuk mencoba kembali pada waktu yang disediakan sesuai kesepakatan.

Berbeda dengan jurnal konvensional, jurnal harian berbasis gamifikasi dirancang untuk membentuk karakter siswa secara bertahap, terpantau, dan menyenangkan. Pengembangan ini bukan sekadar menambah elemen permainan dalam jurnal, melainkan menciptakan ruang pendidikan yang lebih interaktif dan bermakna. Setiap siswa tidak hanya mengisi kolom jurnal sebagai rutinitas, melainkan dibentuk aktif dalam menjalankan misi karakter dan merefleksikan pengalaman. Poin yang diperoleh bukan angka tanpa makna, melainkan penanda atas usaha dan keterlibatan anak dalam membangun karakter positif. Teknologi yang terintegrasi dimanfaatkan untuk mendukung pengalaman belajar yang

menyenangkan, QR code untuk mengakses bahan bacaan ilustratif, video pendek bertema karakter, dan mini game (misalnya lewat *booklet*, *educaplay*, dsb) sebagai evaluasi ringan yang dikreasikan untuk memperkuat tema karakter mingguan. Dengan menerapkan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan tantangan, anak dapat merasakan proses pembentukan karakter bukanlah kewajiban semata, melainkan sebuah petualangan misi yang menyenangkan. Hal ini akan mendorong munculnya rasa memiliki terhadap proses belajar karakter. Namun, konsep ini juga tidak terlepas dari kekurangan. Salah satu tantangan utamanya adalah konsistensi guru dalam memonitor setiap jurnal. Proses rekap XP, serta pemberian umpan balik memerlukan komitmen waktu dan tenaga. Sehingga diperlukan strategi, seperti input data dengan menggunakan *spreadsheet*. Dengan cara ini, proses monitoring menjadi lebih terstruktur dan mudah. Selain itu, tidak semua siswa merespons gamifikasi dengan cara yang sama. Ada kemungkinan anak lebih fokus mengejar poin dan lencana tanpa memahami nilai dari aksi yang mereka jalankan. Oleh

karena itu, guru perlu mendampingi proses ini dengan pembimbingan reflektif agar makna karakter tetap menjadi inti, bukan sekadar permainan.

Berdasarkan hasil analisis dan rancangan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam jurnal harian berpotensi menciptakan sistem pembiasaan karakter yang lebih partisipatif, reflektif, dan kontekstual dengan kehidupan digital anak. Gamifikasi tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai karakter melalui pengalaman bermakna. Namun, implementasi konsep ini menuntut peran aktif guru sebagai fasilitator refleksi dan pengarah nilai, agar fokus karakter tetap terjaga di tengah dinamika unsur permainan.

E. Kesimpulan

Penelitian konseptual ini menunjukkan bahwa redesain jurnal harian berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam memperkuat pembiasaan karakter peserta didik sekolah dasar di era digital. Integrasi elemen permainan seperti poin, tantangan, dan lencana dapat

meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan reflektif, serta rasa tanggung jawab siswa terhadap proses pembentukan karakter. Jurnal tidak lagi berfungsi sebatas alat administratif, tetapi menjadi media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual dengan dunia digital generasi Alpha.

Implementasi konsep ini memerlukan pendampingan guru yang konsisten agar makna karakter tetap menjadi inti, bukan sekadar perolehan poin atau penghargaan. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas desain jurnal harian berbasis gamifikasi melalui uji coba terbatas di sekolah dasar, agar diperoleh model implementasi yang lebih aplikatif dan berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. Syahrani. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Azzahra, Cindy Fatimah, Murjainah, & Suriadi, Aan. (2025). Pengaruh Penggunaan Roblox Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Interaksi

- Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 330–335.
- Bani, Elza Amalia Salsya, & Komariah, Dra. (2023). Efektivitas Pendidikan Karakter Melalui Metode Jurnal Refleksi Harian Siswa Kelas III A SDN 262 Panyileukan Kota Bandung. *Journal on Education*, 06(01), 4492–4498.
- Barokati, Khomsi. (2023). Pengaruh Penggunaan Jurnal Harian Siswa Terhadap Peningkatan Pembiasaan Karakter Disiplin Siswa Kelas IV. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 01(01), 63–68.
<https://doi.org/10.62385/budimul.v1i1.96>
- Fauziyah, Nina Rohmatul, Fatah, Muhammad Firman, & Mahmudah, Rif'atul. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15–25.
<https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Fitri Marisa, Tubagus Mohammad Akhiriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, & Mardiana Andarwati. (2022). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Höfrová, Alena, Balidemaj, Venera, & Small, Mark A. (2024). A Systematic Literature Review of Education for Generation Alpha. *Discover Education*, 3(125), 1–20.
<https://doi.org/10.1007/s44217-024-00218-3>
- Indriyani, Putri Wulan, Ardiyanto, Asep, & Reffiane, Fine. (2023). Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Cerdas Mendidik*, 3(2), 155–163.
Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>
- Kurniawan, Dony, Studi, Program, Dasar, Pendidikan, Pascasarjana, Program, & Terbuka, Universitas. (2021). Pengaruh Penggunaan Jurnal Harian Siswa Terhadap Peningkatan Pembiasaan Karakter Religius dan Disiplin. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 136–142.
- Lasambouw, Carolina M., Nuryati, Neneng, Sutjiredjeki, Ediana, Farid N., Moh., Sumeru, Sumeru, Yuliawati, Sri N., & Hodijah, Ade. (2022). Application of Gamification in Ethnic Excellence-Based Character Education Programs. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 7(2), 11–16.
<https://doi.org/10.17977/um037v7i22022p103-114>
- McCrindle, Marl, & Fell, Ashley. (2020). *Understanding Generation Alpha*. Norwest NSW 2153: McCrindle Research Pty Ltd.
- Ningsih, Priyati, Kuryanto, M.

- Syafruddin, & Setiadi, Gunawan. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Paremeswara, Marsanda Claudia, & Lestari, Triana. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosional Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Pradana, Fajar, Bachtiar, Fitra A., & Priyambadha, Bayu. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa pada E-learning Pemrograman Java. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, (February), 157–162. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/323254384>
- Rezkika, Vivit, Doko, Rahmat, & Naabawati, Meeylani A. ' . (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah di SD Inpres 2 Lambunu Kecamatan Bolano Kabupaten Parigi Moutong. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 283–287.
<https://doi.org/10.59435/gjmi.v1i3.89>
- Santi, Richa Julia, Setiawan, Deka, & Pratiwi, Ika Ari. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385–390.
<https://doi.org/10.23887/jpppp.v5i3.38576>
- Yushaa, Nur Syazwani Mohd, Khuzzan, Sharifah Mazlina Syed, & Hanid, Mahanim. (2021). Gamification Elements and Its Impact on Students. *Journal of Technology and Operations Management*, 16(2), 62–75.
<https://doi.org/10.32890/jtom2021.16.2.6>
- Zulfirman, Rony. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 147–153.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8295>