Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.7. No.10 (2026)
Tema/Edisi : Filsafat, Politik dan Etika Profesi Hukum (Bulan Kesepuluh)
https://lexgeneralis.co.id/

ANALISIS KEBUTUHAN MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN HUKUM BERBASIS DIGITAL MELALUI PENDEKATAN GAMIFIKASI

STUDENTS' NEEDS ANALYSIS ON DIGITAL-BASED LEGAL LEARNING THROUGH GAMIFICATION APPROACH

Chairus Suriyati, Nuranisah, Junaidi Lubis dan Muhammad Dhobit Azhari Lubis

Universitas Battuta, Universitas Haji Sumatera Utara

Korespondensi Penulis: inachairus@gmail.com

Citation Structure Recommendation :

Suriyati, Chairus, Nuranisah, Junaidi Lubis dan Muhammad Dhobit Azhari Lubis. *Analisis Kebutuhan Mahasiswa terhadap Pembelajaran Hukum Berbasis Digital melalui Pendekatan Gamifikasi*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.7. No.10 (2026).

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya transformasi dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk pendidikan hukum. Namun, pembelajaran hukum masih menghadapi berbagai kendala, seperti penyampaian materi yang bersifat normative, kompleks dan cenderung abstrak sehingga sangat sulit untuk dipahami oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan agar menganalisis kebutuhan, persepsi dan Tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran hukum berbasis digital melalui pendekatan gamifikasi. Penelitian menggunakan pendekatan hukum normatif yang telah dipadukan dengan pendekatan socio-legal. Data yang diperoleh yaitu melalui *pre-test*, kuesioner kepada 140 mahasiswa Program Studi Hukum yang dipilih menggunakan teknik random sampling. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai mengidentifikasi tingkat pemahaman awal mahasiswa, kendala yang dihadapi dalam pemahaman pembelajaran hukum, serta kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sebagian besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi hukum yang memerlukan kemampuan analisis, sementara lebih dari 70% responden menyatakan setuju terhadap penerapan model pembelajaran secara digital dalam pembelajaran hukum.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan Mahasiswa, Mahasiswa Hukum, Pembelajaran Digital, Pendekatan Socio-Legal, Pendidikan Hukum

ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged transformation in various fields of education, including legal education. However, legal education still faces several challenges, such as the delivery of learning materials that are normative, complex, and abstract, making them difficult for students to understand. This study aims to analyze students' needs, perceptions, and levels of acceptance toward digital-based legal learning through a gamification approach. The study employed a normative legal approach combined with a socio-legal approach.

Data were collected through pre-tests and questionnaires administered to 140 law students selected using a random sampling technique. The data were analyzed using descriptive qualitative methods to identify students' initial levels of understanding, the challenges they encounter in learning legal subjects, and their need for digital-based learning innovations. The findings indicate that most students still experience difficulties in understanding legal materials that require analytical skills, while more than 70% of respondents expressed support for the implementation of digital-based learning in legal education. The results suggest that gamification has significant potential to enhance student engagement, motivation, and understanding of legal concepts through more interactive and contextual learning experiences.
Keywords: Students Needs Analysis, Law Students, Digital Learning, Socio-Legal Approach, Legal Education

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi mengakibatkan segala aktifitas masyarakat dilakukan dengan memanfaatkan kecanggihan dari teknologi tersebut salah satunya di bidang pendidikan.[1] Karena perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah membawa perubahan paradigma baru dalam pendidikan, khususnya dalam upaya menstransformasi metode penyampaian materi. Pendidikan merupakan sebuah proses belajar dan mengajar yang memberikan manusia suatu pengetahuan dan informasi yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, belum mengerti menjadi mengerti, sehingga membuat seseorang berpikir dewasa tentang kedepannya.[2]

Didalam proses belajar dan mengajar pendidik dan pelajar berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan tujuan pembelajaran dan mencapai hasil yang optimal.[3] Keberhasilan pelajar dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana pelajar menjalankan proses pembelajaran yang berkesinambungan. Hanya saja pada kenyataan nya dilapangan menunjukkan bahwa proses belum sepenuhnya melibatkan keaktifan para pelajar.[4]

---

[1] S. Nugraha, E. Fathimah dan Gibtiah, *Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam tentang Kedudukan Surat Elektronik Sebagai Alat Bukti*, Jurnal Muqaranah, Vol.5, No.1 (Juni 2021).

[2] O. Rosfiani, dkk., *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Musyawarah Siswa Kelas II di SDS An-Nuriya*, JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol.10, No.1 (Januari 2025).

[3] R. Fitri dan M. Alhadika, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Numbere Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Belajaran PPKN Kelas VIII-A SMP N 6 Mataram*, Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, Vol.4, No.2, (Agustus 2024).

[4] D. Nurmaizura, L. Sumardi dan E. Kurniawansyah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas*

Mahasiswa merupakan bagian dari generasi *digital native* dengan tingkat pengguna digital dan media sosial yang sangat tinggi, baik untuk keperluan akademik, sosial maupun transaksi digital. Akan tetapi, kebanyakan mahasiswa lebih banyak memanfaatkannya sebagian besar hanya sebagai pengguna pasif melalui media sosial bukan sebagai media belajar yang dapat dimanfaatakan secara optimal.[5]

Akselerasi digital dalam pendidikan semakin tidak terhindarkan ketika pada pada tahun 2019 hingga 2020, dunia telah di serang oleh Covid-19. Pada keadaan ini memaksa melakukannya pembelajaran jarak jauh secara masif, dengan berbagai platfrom *e-learning* dan platfrom lainnya seperti *zoom, google meet* dan lain-lainya.[6] Dari peristiwa tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran perlunya beradaptasi dengan dunia digital untuk menyampaikan materi menjadi lebih menarik, efektif inovatif dan memotivasi peminat pelajar atau mahasiswa untuk mempelajari materi yang diberikan salah satunya adalah pendidikan hukum yang menuntut kemampuan analitis, argumentatif dan pemahaman terhadap norma hukum.[7]

Pendidikan hukum memiliki karakteristik yang materinya bersifat normatif, konseptual dan berbasis regulasi sehingga sering kali dianggap sulit dipahami oleh kebanyakkan mahasiswa. Dari hasil survei yang pernah dilakukan sebanyak 65% mahasiswa hukum mengaku belum memahami secara mendalam mengenai isi Undang- Undang, yang mengindikasikan kegagalan metode konvensional dalam menumbuhkan nalar yuridis mahasiswa dalam mempelajari regulasi hukum yang biasanya disampaikan dalam bentuk teks panjang dan formal. Sehingga diperlukannya suatu metode perkembangan yang mengatasi defisit kompetensi ini, maka diperlukannya suatu inovasi metodologi yang lebih menarik dan relevan bagi mahasiswa dibidang hukum untuk memelajari substansi dan praktik hukum.

VIII-A SMPN 1 Keruak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol.10, No.2 (Juli 2025).

[5] G. F. Hisyam dan M. A. Rojabi, *Analisis dan Penerapan Sistem Manajemen Keamanan Aplikasi Point of Sales Menggunakan ISO 27001*, Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ), Vol.2, No.1 (Februari 2025).

[6] D. Ariani, *Gamifikasi untuk Pembelajaran*, Jurnal Pembelajaran Inovatif, Vol.3, No.2 (November 2020).

[7] H. Cahyono, P. S. Utami dan P. A. Asmaroini, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Berbasis Youtube Sebagai Reaktualisasi Wawasan Nusantara Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19*, JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, Vol.6, No.2 (Juli 2021).

Dalam upaya meningkatkan pembelajaran hukum yang akan menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami, maka diperlukannya teknik yang inovatif yang mampu menghubungkan teori dengan praktik secara lebih interaktif.[8]

Pembelajaran hukum diperguruan tinggi tidak hanya menutut penguasaan teroi, tetapi juga kemampuan mahasiswa dalam memahami penerapan norma hukum dalam berbagai konteks sosial dan praktik hukum. Salah satu pendekatan inovatif yang bisa digunakan adalah gamifikas. Metode ini pertama kali di perkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam konteks non-permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang mengabungkan 2 unsur yaitu bermain dan belajar dalam waktu yang bersamaan. Pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi merupakan model pembelajaran yang memadukan.[9] Beberapa elemen-elemen dalam konteks non-permainan, seperti dalam pendidikan.[10]

Dalam konteks globalisasi dan revolusi industri 4.0, bahwa sistem pendidikan harus beradapttasi dengan perubahan yang terjadi.[11] Hal ini sejalan dengan amanat UU No.20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 4 ayat (4) yang berbunyikan "pendidikan diselengarakan dengan memberi keteladaan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dan PP No.57 Tahun 2021 & Revisi PP No. 4 Tahun 2022 yang menegaskan bahwa standar proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberi ruang kreativitas.[12]

Penelitian mengenai gamifikasi dalam pendidikan pada umumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar. Namun, kajian yang menempatkan mahasiswa hukum sebagai subjek utama sebagai indentifikasi dari kebutuhan.

---

[8] Srimuliyani, *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*, EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, Vol.1, No.1 (November 2023).

[9] A. N. Luthfia, D. Safitri dan Sujarwo, *Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta*, INNOVATIVE: Journal of Social Science Research, Vol.5, No.3 (Juni 2025).

[10] R. Yulis Tyaningsih, dkk., *Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot*, Griya Journal of Mathematics Education and Application, Vol.2, No.2 (Juni 2022).

[11] L. Ayu dan D. Anugerah, *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Era Digital*, Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains, Vol.2, No.1 (Maret 2025).

[12] Indonesia, *Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional*, UU No.20 Tahun 2003, LN Tahun 2003 No.78, TLN No.4301.

Kendala dan harapan terhadap pembelajaran hukum berbasis digital masih belum banyak dilakukan. Padahal, informasi tersebut penting sebagai ukuran memahami kesiapan mahasiswa dalam menerima inovasi pembelajaran di era digital. Meskipun sudah banyak bidang ilmu yang menerapkan metode gamifikasi dalam proses pembelajaran, kajian mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran hukum masih relatif terbatas dalam literatur akademik. Sebagian besar hanya mencakup pembahasan mengenai inovasi digital yang berfokus pada domain ilmu pendidik umum, belum banyak membahas mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap pembelajaran hukum yang lebih interaktif, partisipatif dan berbasis teknologi digital.[13] Tujuan utama dari metode ini adalah agar mencipatkan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif bagi mahasiswa untuk mendorong minat belajar dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Karena model pembelajaran ini tidak serta merta menekankan aspek pedagogis, akan tetapi mendorong pembentukan *legal reasoning* mahasiswa dalam memahami dan menganalisis berbagai persoalan melalui pendekatan *socio-legal*. Dan juga salah satu strategi pembelajaran inovatif yang memberikan peluang besar agar mahasiswa dapat tertarik dan mudah memahami materi hukum melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.[14]

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas gamifikasi didalam meningkatkan motivasi belajar pada berbagai bidang ilmu, kajian mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap implementasi gamifikasi dalam pembelajaran hukum masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media atau evaluasi hasil belajar, sementara penelitian yang secara khusus mengkaji kebutuhan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran hukum berbasi digital masih relatif terbatas. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan, persepsi dan tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran hukum berbasis digital melalui pendekatan gamifikasi.[15]

---

[13] Tegar San Putra, dkk., *Keabsahan Alat Bukti Digital dalam Pembuktian Kasus Phantom Hacker Scam*, Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol.7, No.7 (Juli 2026), p.1–23.

[14] Y. Yulianti, Muslimah dan Abdullah, *Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa*, Jurnal Intelektual, Vol.13, No.2 (Desember 2024).

[15] Tria Anggraini dan Ria Ramdhani, *Tinjauan Hukum Perlindungan Konsumen terhadap Praktik Dynamic Pricing pada Platform Digital di Indonesia*, Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol.7, No.4 (April 2026), p.1–19.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian hukum normatif sebagai pendekatan utama yang dipadukan dengan pendekatan *socio-legal* (*Socio legal research* agar, memperoleh gambaran empiris mengenai bagaimana norma hukum dipahami, diterima serta diinternalisasi oleh mahasiswa dalam konteks sebagai pembelajaran digital berbasis gamifikasi.[16,17] Dasar pemikiran atas dua penggunaan pendekatan ini dilandaskan dari kebutuhan sebagai penilai ketetapan norma hukum sebagai materi pembelajaran sekaligus memahami dan menilai bagaimana norma tersebut dapat dipahami secara sosial oleh subjek didik, dalam hal ini mahasiswa hukum pada situasi pendidikan modern yang semakin mengandalkan teknologi digital.

Dasar pemikiran normatif yang digunakan meruujuk dalam konteks yang sudah dicantumkan kedalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2023 pasal 4 ayat 4 yang membunyikan bahwa pendidikan diselengarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemana dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Dari ketentuan tersebut telah menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen esensi yang dapat menunjang pemahamanan peserta didik.[18] Pada konteks pembelajaran hukum yang sering kali dianggap abstrak, teoritis dan penuh dengan konstruksi normatif yang sulit divisualisasikan, maka dari itu dengan kehadirannya gamifikasi merupakan bentuk inovasi pedagogis yang relevan dengan amanat undang-undang Repbulik Indonesia yang telah dicantumkan tersebut. Gamifikasi menjadi salah satu bentuk kreativitas pembelajaran yang memungkinkan peningkatan partisipasi, motivasi serta pemahaman melalui penggunaan elemen game seperti poin, umpan balik, serta tantangan.[19]

Adapun di dalam ruang lingkup pendidikan hukum, bahwa kebutuhan kepada model pembelakaran yang mampu sebagai penjembatan konsep normatif dengan kenyataan praktis sangatlah berpeluang besar. Itu semua dikarenakan,

---

[16] Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, 2020.

[17] F. Afandi, *Penelitian Hukum Interdisipliner Reza Banakar: Urgensi dan Desain Penelitian Sosio-legal*, Undang: Jurnal Hukum, Vol.5, No.1 (Juli 2022).

[18] I. I. Astuti, *Penggunaan Media Sosial Instagram pada Materi Budaya Politik Guna Membangun Civic Participation*, Jurnal Kewarganegaraan, Vol.5, No.1 (Juni 2021).

[19] Widya Chantika Tria Amanda Amanda, *Analisis Yuridis Regulasi Perlindungan Konsumen terhadap Iklan Menyesatkan Berbasis Data di Platform Tiktok*, Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol.6, No.12 (Desember 2025), p.1-19.

model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh atas pencapaian pembelajaran, khususnya dalam memenuhi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mahasiswa. Kognitif berkaitan dengan pemahaman konsep hukum, afektif berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai hukum yang dibentuk melalui proses belajar, sedangkan kemampuan mahasiswa menerapkan pengetahuan hukum dalam penyelesaian berbagai persoalan hukum.

Penelitian hukum normatif biasanya digunakan sebagai landasan utama dalam penelitian karena digunakan dalam penelitian ini sebagai mengkaji substansi hukum melalui analisis terhadap norma hukum, asas hukum, doktrin serta peraturan perundang-undangan yang relevan. Penelitian hukum normatif merupakan pendekatan doktrinal yang bersifat normatif yang pada dasarnya mengkaji aspek internal dari hukum positif.[20] Pada kerangka ini, materi pembelajaran berbasis gamifikasi tidak di nilai dari aspek teknologinya semata, tetapi harus di uji kesesuaiannnya dengan prinsip legalitas, asas keadilan, asas kepastian hukum, serta kontruksi norma hukum yang berlaku serta berbagai regulasi yang berkaitan dengan pendidikan hukum. Analisis normatif yang dilakukan yaitu dengan memanfaatkan bahan hukum primer berupa peraturan perundang undangan yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran hukum, bahan hukum sekunder berupa literatur akademik, jurnal ilmiah serta pendapat dari para ahli dan bahan bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan ensiklopedia.[21]

Sedangkan *Socio-legal* digunakan dalam penelitian ini sebagai pelengkap analisis normatif dengan melihat bagaimana mahasiswa memaknai, menerima serta menilai efektivitas materi hukum yang disajikan secara digital. *Social legal* merupakan modifikasi pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum normatif dengan penelitian hukum empiris. Sosio merupakan pendekatan *social*,

---

[20] K. Benuf, S. Mahmudah dan E. A. Priyono, *Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Konsumen Financial Technology di Indonesia*, Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum, Vol.3, No.2 (Agustus 2019).

[21] *Chris Leo Yonatal dan Christin Septina Basani Gurning, Analisis Penegakan Hukum dan Perlindungan Konsumen terhadap Praktik Penagihan dalam Layanan Pendanaan Bersama Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol.6, No.12 (Desember 2025), p.1–23.

society dan analisis dan teori hukum dan Legal merupakan positivisme hukum dan representasi fenomena hukum yang dinamis.[22] Dalam pendekatan ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa sebagai subjek pembelajaran menilai relevanasi gamifikasi, sejauh mana dapat memahami materi hukum ketika diberikan dalam bentuk interaktif, pendekatan *socio-legal* dapat melihat aspek prilaku, pengalaman serta kebutuhan mahasiswa terhadap inovasi pembelajaran hukum. Maka dengan kedua pendekatan yang digunakan dapat bekerja secara komplementer, dimana penelitian normatif sebagai penilai kebenaran hukum, sedangkan *socio-legal* menilai efektivitas dipengembangan media pembelajaran digital oleh mahasiswa.[23]

Sosial-legal juga menghasilkan temuan empiris yang dapat menjawab permasalahan mengenai efektivitas, implementasi serta konsekuensi sosial dari suatu kebijakan atau metode. Adapun data yang digunakan adalah perolehan dari data empiris yang berasal dari teknik pre-test, angket (kuesioner), wawancara dan observasi yang diolah dengan analisis dekriptif kualitatif. Instrumen penelitian digunakan sebagai mengukur tingkat pemahaman awal mahasiswa terhadap materi hukum serta mengidentifikasi kebutuhan, persepsi dan tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran hukum berbasi gamifikasi. Responden penelitian berjumlah 140 mahasiswa di Program Studi Hukum yang dipilih menggunakan teknik random sampling, agar memberikan distribusi responden partisipasi yang proporsional terhadap seluruh mahasiswa hukum yang menjadi responden.[24] Analisis dilakukan menggunakan metode kualitatif yaitu mengintepretasikan hasil *pre-test*, persepsi mahasiswa, tingkat kesulitan yang dihadapi mahasiswa, serta kesiapan mahasiswa menerima pembelajaran berbasis gamifikasi.

---

[22] D. Rositawati, dkk., *Modul Pelatihan Socio-Legal Approach in Criminal Law*, Lembaga Kajian dan Advokasi Independensi Peradilan (LeIP), Jakarta, 2025.

[23] Tengku Chintya Khairunnisa dan Muhammad Hadzami Alma'arif, *Rekonstruksi Perlindungan Hukum Korban Kekerasan Seksual di Lingkungan Perguruan Tinggi: Analisis Ketimpangan Relasi Kuasa dan Paradoks Locker Room Talk di Era Digital*, Jurnal Hukum Lex Generalis, Vol.7, No.10 (Oktober 2026), p.1–14.

[24] Novitasari, Yasnanto dan S. Mazid, *Penerapan Penggunaan Buku Kegiatan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Civic Disposition Mahasiswa*, JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan, Vol.9, No.2 (Juli 2024).

Hasil angket dipresentasikan dalam bentuk diagram *pie*, sebagai media gambaran tingkat pemahaman dan persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran hukum berbasis gamifikasi. Analisis ini dimungkinkan agar dapat melihat sejauh mana gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman konseptual hukum, serta bagaimana mahasiswa menilai relevansi materi dalam bentuk interaktif. Dengan integrasi kedua pendekatan tersebut, diharapkan penelitian ini memberikan Gambaran komprehensif mengenai kesesuaian norma hukum dalam media pembelajaran digital sekaligus menilai efektivitas implementasinya dalam konteks pendidikan hukum.

Sebagaimana tertuang dalam undang – undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 4 ayat 4 sehingga diperlukan suatu kreativitas dalam pengembang agar mempermudah bagi mahasiswa dalam memahami secara konseptual materi yang diberikan. Gamifikasi ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik sebagai peningkatan keaktifan belajar para mahasiswa dan membuat lebih aktif karena adanya beberapa elemen yang digunakan sebagai feedback dan point sehingga memberikan pemahaman secara mendalam mengenai materi yang di ajarkan. pada masa saat ini pendidikan dengan berbasis digital sudah banyak menerapkan media pembelajaran secara digital.

B. PEMBAHASAN

Pemanfaatan digital juga telah disesuaikan dengan prinsip dasar pendidikan nasional dalam UU Nomor 20 tahun 2003, bahwa teknologi harus meningkatkan kreativitas dan mendukung proses belajar yang bermakna. Berikut adalah tabel kumpulan beberapa jumlah para mahasiswa yang dijadikan sebagai ajuan untuk pengembangan metode pembelajaran menggunakan gamifikasi.

No	Pertanyaan 2
1	Tidak
2	Cukup setuju

3	Saya setuju dengan metode gamitifikasi dikarenakan mendorong partisipasi mahasiswa lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar dan saya rasa proses belajar akan lebih menyenangkan dan lebih mudah memahami materi yang diberikan dosen
4	Setuju karna masih banyak yg harus dirubah sistemnya
5	Ya, untuk meningkatkan keterlibatan dan mengurangi rasa jenuh
6	Ya sangat perlu, jika perlu sesuai dengan mata kuliah tersebut maka berikan penyampaian yang sesuai dari mana harusnya di mulai mata kuliah tersebut tidak melompat-lompat harus berurut agar mudah dipahami dan kurangi untuk tugas kelompok presentasi karna percuma tidak akan di pahami, lebih baik tugas di kerjakan pribadi dari pada kelompok karena juga yang bertugas bisa saja hanya satu orang
7	Perlu juga terkadang seperti itu. Agar semua bisa bekerja secara profesional
8	Tidak setuju
9	perlu karena agar tidak membosankan pada saat menjelaskan materi
10	Karena agar tidak bosan
11	ya setuju dengan metode gamifikasi
12	Ya saya setuju
13	Saya setuju
17	boleh juga di gabungkan dengan metode gamifikasi
18	Setuju
	……..
19	Saya setuju jika diterapkan metode gamifikasi, karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif dan membantu memahami konsep hukum melalui simulasi atau tantangan yang lebih praktis.

Tabel : 1.1 Pendapat Mahasiswa

Sumber : Diolah oleh peneliti

No	Score	Sem	Pertanyaan1
1	10 / 100	V	Tidak
2	10 / 100	V	Mungkin
3	10 / 100	III	Ya
4	0 / 100	V	Ya
5	15 / 100	III	Mungkin
6	10 / 100	III	Ya
7	10 / 100	V	Ya
8	10 / 100	V	Ya
9	10 / 100	III	Ya
10	15 / 100	III	Ya
11	10 / 100	III	Mungkin
12	10 / 100	III	Ya
13	10 / 100	III	Ya
14	10 / 100	V	Tidak
15	10 / 100	V	Ya
16	10 / 100	V	Ya
17	80 / 100	V	Mungkin
18	90 / 100	V	Ya
……	…..	…..	…….
139	90 / 100	V	Ya

Sumber: Data diolah peneliti

Dari tabel yang ditampilkan bahwa hampir 70 % mahasiswa setuju dengan pembaharuan dalam pembelajaran hukum karena dinilai sangat abstrak dan metode ceramah yang digunakan terkadang sulit untuk dipahami dan cenderung kurangnya fokus, dalam artinya motivasi sistem pembelajaran kurang berdampak kepada mahasiswa sehingga membuat jenuh. Hal tersebut tertuang dalam tabel kuisoner pernyataan meneganai pendapat mahasiswa. Dengan demikian diperlukannya pengembangan model pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan gamifikasi.

Agar tidak terjadinya penyimpangan dan salah dalam pemberian materi, seluruh pembelajaran yang dimodelkan dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi akan dianalisis berdasarkan ketentuan hukum positif, seperti Kitab Undang-Undang Hukum dan doktrin para ahli. Pendekatan normatif ini menjadi penting dikarenaka media pembelajaran dalam bidang hukum tidak boleh menghasilkan kekeliruan interpretasi yang dapat membuat pengaruh terhadap pemahaman hukum mahasiswa. Penelitian hukum normatif (*legal research*) juga menggunakan bahan hukum primer,sekunder dan tersier. Dengan menggunakan pendekata ini keberadaan gamifikasi sebagai media pembelajaran tidak hanya akan di uji dari manfaatnya tetapi juga ketepatan konten hukum yang disajikan sesuai dengan prinsip legalitas, asas keadilan dan struktur norma hukum yang berlaku.

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan dua landasan utama yaitu analisis hukum normatif terhadap relevansi model pembelajaran hukum berbasis gamifikasi dan temuan empiris melalui pendekatan *socio-legal* yang digunakan instrument *pre-test*, angket persepsi, pedoman wawancara, serta observasi awal terhadap mahasiswa hukum. Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis gamifikasi belum diterapkan secara langsung kepada mahasiswa karena penelitian ini berfokus pada proses *needs assessment* sebagai unsur untuk mengetahui sejauh mana perlunya peningkatan pemahaman awal mahasiswa terhadap materi hukum, kesulitan apa yang dihadapi oleh mereka serta persepsi dan kesiapan mereka terhadap penggunaan gamifikasi sebagai media pembelajaran digital. Maka dengan itu penelitian ini dilakukan sebagai landasan kuat bagi pengembangan model gamifikasi yang selaras dengan kebutuhan mahasiswa sekaligus sesuai dengan prinsip dan norma pendidikan sebagaimana telah di atur oleh hukum.

Secara normatif bahwa hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran berbasis digital memiliki dasar legitimasi yang kuat dalam sistem pendidikan nasional. Hal ini dikarenakan sudah diaturnya dalam undang-undangan pasal 4 ayat (4) Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan harus memberikan keteladanan membangun kemauan, serta mengembangkan kreativitas peserta didik. Kententuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu,

melainkan instrument penting sebagai pencipataan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Selaras dengan PP No.57 Tahun 2021 serta Revisi PP No.4 Tahun 2022 yang ditekankan bahwa proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik. Maka diharapkan dengan inovasi model pembelajaran melalui gamifikasi merupakan pilihan yang sangat sah secara normatif dan relevan secara pedagogis.[25]

Hasil penelitian ini diperkuat dari literatur sebelumnya yang menyaakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen esensial yang ditentukan kualitas pemahamana mahasiswa terhadap materi. Oleh sebab itu, hasil kajian hukum normatif dapat mengambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran hukum berbasis gamifikasi tidak bertentangan dengan norma hukum pendidikan, bahkan sangat dianjurkan menurut ketentuan dari mandat regulasi nasional. Temuan empiris penelitian memperkuat urgensi tersebut. Berdasarkan hasil pre-test yang disebarkan kepada mahasiswa hukum di universitas battuta medan Angkatan 2023 da 2024 memperoleh gambaran awal bahwa pemahaman konseptual mahasiswa terhadap materi hukum masih berada di tingkat sedang hingga rendah. Berikut tabel persentase *pre-test* yang dilakukan terhadap 140 mahasiswa dengan total soal yang diberikan adalah 16 soal :

No	Persentase (%)	Jumlah Benar	Keterangan
1	84.2%	117	Tinggi
2	69.3%	95	Cukup
3	28.8%	40	Rendah
4	72.1%	101	Cukup
5	84.3%	118	Tinggi
6	10.7%	15	Rendah
7	41.9%	57	Rendah
8	97.8%	136	Tinggi
9	68.3%	95	Cukup
10	90.6%	126	Tinggi

[25] Indonesia, *Peraturan Pemerintah tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*, UU No.4 Tahun 2022, LN Tahun 2022 No.14, TLN No.6762

11	91.2%	125	Tinggi
12	91.4%	127	Tinggi
13	92.1%	129	Tinggi
14	91.4%	128	Tinggi
15	63.5%	87	Cukup
16	90%	126	Tinggi

Tabel 1.2 Tabel Indikator pengetahuan mahasiswa pre-test

Sumber : Diolah oleh peneliti

Keterangan :

- Tinggi
- Cukup
- Rendah

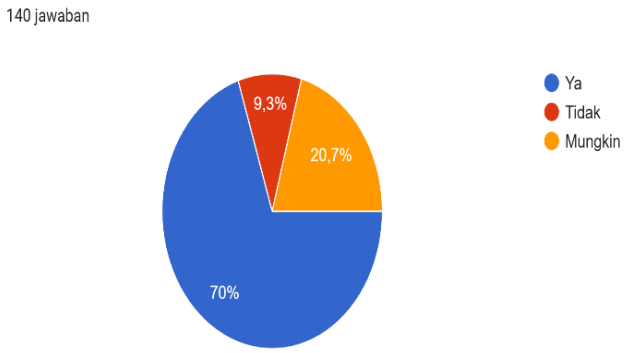
Berasal dari perhitungan yang menentukan sebagai indikator awal tingkat pemahaman mahasiswa berdasarkan materi hukum yang telah disuguhkan melalui kuisoner. Dengan rumus perhitungan:

$$\text{Persentase} = \frac{Jumlah\ jawaban\ benar}{140\ mahasiswa}\ x\ 100\%$$

Nilai rata rata *pre-test* menunjukkan bahwa sebagai besar mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahamai asas-asas berbagai materi hukum yang memerlukan kemampuan analisis. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesengajangan antara metode pembelajaran konvensioanl dan kebutuhan mahasiswa sebagai generasi digital yang lebih terbiasa dengan model pembelajaran visual, interaktif dan berbasis simulasi. Jika dilakukan validasi secara analisis empiris mengenai tingkat mahasiswa berdasar tabel 1.2 maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$Pemahaman\ = \frac{\sum Jumlah\ benar}{16x140}\ x\ 100\%$$

Maka indikator tingkat pemahaman mahasiswa secara keseluruhan adalah 72.41% hasil kepahaman mahasiswa dalam menjawab *pre-test* yang diberikan. Selanjutnya, hasil angket yang disajikan dalam bentuk diagram pie menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mengidentifikasi tiga kendala utama dalam mempelajarai materi hukum, di mana mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep normatif yang bersifat abstrak, kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses serta penyajian materi yang ditampilkan terlalu panjang dan tidak kontekstual. Dari hasil angket yang didapatkan dituangkan dalam *pie chart* berikut ini :



Gambar 1.0 Diagram Pie

Sumber : dikelola oleh peneliti

Dari 140 koresponden mahasiswa bahwa 70% memberikan responden menyatakan “YA” bahwa diperlukannya pengembangan model gamifikasi pada materi hukum dikarenakan selama ini penyampaian materi selalu teoritis tanpa simulasi pemecahan masalah hukum. Dan selalu menggunakan metode ceramah satu arah yang membuat cepat kehilangan fokus. Karena Sebagian mahasiswa memberikan keterangan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui ilustrasi visual, permainan hukum sederhana atau simulasi kasus.Sekitar 20,7% mengatakan “MUNGKIN” dan 9,3% menyatakan “TIDAK”. Dari data ini menungjukkan bawah mahasiswa membutuhkan metode baru yang mampu menghubungkan teori dan pratik hukum secara konkret.

Angket persepsi memperlihatkan bahwa lebih dari 80% mahasiswa menyatakan setuju apabila pembelajaran hukum dilengkapi dengan media digital berbasis gamifikasi. Mereka berpendapat bahwa sistem poin, *leaderboard*,

simulasi kasus, serta kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu mereka memahami hubungan antar norma hukum. Selain itu, mahasiswa merasa bahwa gamifikasi dapat di jadikan sarana untuk melatih kemampuan *legal reasoning* melalui proses pengambilan keputusan dalam studi kasus hukum. Pembahasan lebih lanjut dilakukan dengan wawancara mendalam menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya membutuhkan media digital sebagai pelengkap tetapi sebagai model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur teori dan praktik hukum.

Beberapa mahasiswa menyatakan selama ini mereka mempelajari peraturan perundang-undangan tanpa memahami bagaimana norma tersebut diterapkan dalam konteks praktik hukum dalam kehidupan nyata. Maka demikian, gamifikasi dirancang dalam bentuk simulasi kasus hukum, pemecahan masalah hukum, atau analisis kasus berbasis bukti hukum dipandang relevan sebagai penjembatan kesenjangan tersebut. Ini memperkuat argumentasi bahwa pendekatan *socio-legal* sangat tepat digunakan untuk menilai penerimaan mahasiswa terhadap media gamifikasi sekaligus menilai konteks sosial di balik kebutuhan pembelajaran hukum modern. Berdasarkan observasi yang dilakukan, proses pembelajaran berlangsung dengan lebih responsif terhadap tugas yang bersifat interaktif, seperti studi kasus, diskusi kelompok kecil dan analisis putusan pengadilan. Namun sebaliknya tingkat partisipasi menurun. Ketika dosen menggunakan metode ceramah konvensional dalam durasi yang panjang. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku belajar mahasiswa kontemporer sangat dipengaruhi oleh kebiasaan digital mereka, sehingga model pembelajaran yang terlalu tradisional cenderung kurang efektif. Dari hasil observasi ini menunjukkan bahwa integrasi gamifikasi bukan sekadar inovasi, tetapi *respons* terhadap perubahan karakteristik peserta didik.

Tidak hanya itu saja, dalam perspektif hukum normatif yang dihasilkan dalam penelitian ini juga menegaskan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran hukum sejalan dengan prinsip kehati-hatian dalam penyampaian norma hukum. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran berbasis digital harus tetap mematuhi asas legalitas, sistematika kitab undang-undang, serta doktrin yang sah secara akademik.

Dalam pembahasan metodologisnya bahwa pendekatan normatif digunakan sebagai pemberi kepastian bahwa seluruh konten gamifikasi tetap mengacu pada peraturan perundang-undangan, asas hukum dan doktrin hukum yang relevan. Sehingga gamifikasi ini tidak akan mereduksi substansi hukum, tetapi menjadi alat bantu pedagogik yang memberikan kepahaman konsep hukum secara tepat dan akurat.

Sementara dalam hasil perspektif *socio-legal* menghasilkan pembahasan yaitu bahwa mahasiswa memaknai hukum bukan sekadar teks peraturan, akan tetapi sebagai suatu fenomena sosial yang terhubung dengan interaksi manusia, konflik penyelesaian sengketa dan perilaku hukum di dalam Masyarakat. Mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran hukum seharusnya tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga mengasah keterampilan analitis, argumentasi hukum dan kemampuan mengidentifikasi isu hukum dalam kehidupan nyata. Maka dari itu, model gamifikasi dianggap efektif untuk diberikan ruang pengalaman belajar melalui simulasi peran, alur kausu dan pengambilan keputusan hukum berbasis bukti. Maka dengan integrasi kedua pendekatan tersebut, hasil penelitian menungjukkan bahwa gamifikasi berpotensi menjadi inovasi yang efektif sekaligus sah secara normatif.

Maka dengan mempertimbangkan dari semua hasil tersebut, penelitian ini menyimpulkan bahwa kondisi pembelajaran hukum saat ini, sangat membutuhkan inovasi agar tidak tertinggal dari dinamika perkembangan zaman di dunia pendidikan yang sudah merambah ke dunia digital sebagai media pembalajaran. Meskipun platfrom gamifikasi belum diterapkan, data empiris dan kajian normatif menunjukkan bahwa mahasiswa secara signifikan membutuhkan model pembelajaran yang interaktif, menarik dan relevan dengan praktik hukum. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan fondasai awal yang baik dan kuat sebagai pengembangan di masa depan dalam pengembangan platform gamifikasi pada tahap berikutnya.

Hasil ini sekaligus menegaskan bahwa gamifikasi bukan hanya menjadi alat bantu media belajar secara berteknologi melainkan suatu bentuk implementasi dari amanat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional sebagai menghadirkan pembelajaran yang kreatif, efektif dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi hukum secara lebih mendalam dan aplikatif.

C. PENUTUP

Penelitian ini mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai urgensi transformasi pedagogis dalam Pendidikan hukum di Indonesia, khususnya ketika terkait dengan pengembangan teknologi digital dan kebutuhan pembelajaran hukum yang lebih interaktif, aplikatif dan relevan dengan dinamika praktik hukum kontemporer. Secara yuridis , penelitian ini berdasarkan landansan dari hukum yang kuat tercantum dalam Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 4 Ayat (4), yang menegaskan bahwa penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta mengembangkan kreativitas peserta didik. Dari pasal ini menjadi acuan pertama pada penelitian ini yang menjadi sumber landasan yang kuat agar dilakukannya atau pengembangan yang berdasarkan *needs assessment.* Sehingga menjadi fondasi normatif yang menuntut adanya inovasi dalam penyampaian materi, terutama pada disiplin ilmu hukum yang memiliki karakter abstrak, kompleks dan memerlukan kemampuan analisis yang tinggi. Penegasan mengenai pentingnya kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran memperkuat posisi bahwa inovasi digital yaitu gamifikasi merupakan suatu kewajiban moral, akademik dan konstitusional demi meningkatkan kualitas pembelajaran hukum.

Berdasarkan table kuisoner yang bahwa banyakkan hambatan yang telah dihadapi oleh mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran hukum sehingga tidak berkembangnya pemahamana secara konseptual, penerapan norma ke dalam kasus, serta kemampuan analisis dalam menyelesaikan persoalan hukum. Maka diharapkan dengan menggunakan pendekatan penelitian hukum normatif dan *socio-legal*, penelitian ini memberikan gambaran bahwa kendala tersebut tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga terkait dengan faktor pedagogis, seperti kurangnya variasi metode pembelajaran, minimnya media interaktif, serta rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar.

Pada konteks ini telah sejalan dengan gagasan pengembangan gamifikasi yang akan muncul sebagai solusi inovatif. Diharapkan dalam pengembangan yang akan dilakukan nantinya gamifikasi memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran karena proses penelitian ini dari beberapa responden

mahasiswa yang setuju 88% mengenai perlunya pengembangan dalam pemberian dan inovatif dalam pembelajaran hukum sehingga dapat menumbuhkan rasa antusiasme yang tinggi atas penerapan *game-based learning*. Dari sisi pedagogis, gamifikasi dinilai mampu meningkatkan motivasi, membuat proses belajar lebih *engaging*, dan memberi pengalaman belajar yang lebih aplikatif melalui simulasi kasus, kuis interaktif, visualisasi proses hukum dan sistem poin atau penghargaan. Dari perspektif hukum, gamifikasi memungkinkan mahasiswa memahami hukum bukan hanya sebagai teks, tetapi sebagai mekanisme normatif yang hidup, diterapkan, dan dianalisis dalam konteks kasus nyata. Hal ini sejalan dengan paradigma *case-based learning* yang telah lama diterapkan dalam pendidikan hukum modern di berbagai negara.

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran hukum berbasis gamifikasi sangat relevan dan sangat diperlukan serta mempunyai dasar hukum yang kuat. Karena secara keseluruhan, penelitian ini memberikan fondasi ilmiah untuk pengembangan gamifikasi sebagai model pembelajaran hukum yang modern, kreatif dan sesuai dengan tuntutan era digital serta ketentuan dalam sistem pendidikan nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Muhaimin. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. (Mataram: Mataram University Press).

Rositawati, D., dkk. 2025. *Modul Pelatihan Socio-Legal Approach in Criminal Law*. (Jakarta: Lembaga Kajian dan Advokasi Independensi Peradilan (LeIP)).

Publikasi

Afandi, F. *Penelitian Hukum Interdisipliner Reza Banakar: Urgensi dan Desain Penelitian Sosio-legal*. Undang: Jurnal Hukum. Vol.5. No.1 (Juli 2022).

Amanda, Widya Chantika Tria Amanda. *Analisis Yuridis Regulasi Perlindungan Konsumen terhadap Iklan Menyesatkan Berbasis Data di Platform Tiktok*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.12 (Desember 2025). Hlm.1–19.

Anggraini, Tria dan Ria Ramdhani. *Tinjauan Hukum Perlindungan Konsumen terhadap Praktik Dynamic Pricing pada Platform Digital di Indonesia*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.7. No.4 (April 2026). Hlm.1–19.

Ariani, D. *Gamifikasi untuk Pembelajaran*. Jurnal Pembelajaran Inovatif. Vol.3. No.2 (November 2020).

Astuti, I. I. *Penggunaan Media Sosial Instagram pada Materi Budaya Politik Guna Membangun Civic Participation*. Jurnal Kewarganegaraan. Vol.5. No.1 (Juni 2021).

Ayu, L. dan D. Anugerah. *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Era Digital*. Jurnal Dinamika Sosial dan Sains. Vol.2. No.1 (Maret 2025).

Benuf, K., S. Mahmudah dan E. A. Priyono. *Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Konsumen Financial Technology di Indonesia*. Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum. Vol.3. No.2 (Agustus 2019).

Cahyono, H., P. S. Utami dan P. A. Asmaroini. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Berbasis Youtube Sebagai Reaktualisasi Wawasan Nusantara Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19*. JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. Vol.6. No.2 (Juli 2021).

Fitri, R. dan M. Alhadika. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Numbere Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Belajaran PPKN Kelas VIII-A SMP N 6 Mataram*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPS. Vol.4. No.2 (Agustus 2024).

Hisyam, G. F. dan M. A. Rojabi. *Analisis dan Penerapan Sistem Manajemen Keamanan Aplikasi Point of Sales Menggunakan ISO 27001*. Integrative Perspectives of Social and Science Journal. Vol.2. No.1 (Februari 2025).

Khairunnisa, Tengku Chintya dan Muhammad Hadzami Alma'arif. *Rekonstruksi Perlindungan Hukum Korban Kekerasan Seksual di Lingkungan Perguruan Tinggi: Analisis Ketimpangan Relasi Kuasa dan Paradoks Locker Room Talk di Era Digital*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.7. No.10 (2026).

Luthfia, A. N., D. Safitri dan Sujarwo. *Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Media Truth Or Dare terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 236 Jakarta*. INNOVATIVE: Journal of Social Science Research. Vol.5. No.3 (Juni 2025).

Novitasari, Yasnanto dan S. Mazid. *Penerapan Penggunaan Buku Kegiatan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Civic Disposition Mahasiswa*. JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. Vol.9. No.2 (Juli 2024).

Nugraha, S., E. Fathimah dan Gibtiah. *Perspektif Hukum Perdata dan Hukum Islam tentang Kedudukan Surat Elektronik Sebagai Alat Bukti*. Jurnal Muqaranah. Vol.5. No.1 (Juni 2021).

Nurmaizura, D., L. Sumardi dan E. Kurniawansyah. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII-A SMPN 1 Keruak Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. Vol.10. No.2 (Juli 2025).

Putra, Tegar San, dkk. *Keabsahan Alat Bukti Digital dalam Pembuktian Kasus Phantom Hacker Scam*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.7. No.7 (Juli 2026). Hlm.1–23.

Rosfiani, O., dkk. *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Musyawarah Siswa Kelas II di SDS An-Nuriya*. JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. Vol.10. No.1 (Januari 2025).

Srimuliyani. *Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan. Vol.1. No.1 (November 2023).

Yonatal, Chris Leo dan Christin Septina Basani Gurning. *Analisis Penegakan Hukum dan Perlindungan Konsumen terhadap Praktik Penagihan dalam Layanan Pendanaan Bersama Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.12 (Desember 2025).

Yulianti, Y., Muslimah dan Abdullah. *Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Siswa*. Jurnal Intelektual: Keislaman, Sosial dan Sains. Vol.13. No.2 (Desember 2024).

Yulis Tyaningsih, R., dkk. *Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot*. Griya Journal of Mathematics Education and Application. Vol.2. No.2 (Juni 2022).

Sumber Hukum

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301.

Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 14. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6762