



Pengembangan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Game untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Puji Rahayu^{*1}, Sutrisna Wibawa²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

E-mail: iputcuput588@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-01 Keywords: Quizizz; Game-Based Learning; Pancasila Education; Elementary School.	This research aims to develop Quizizz-based digital learning media in the subject of Pancasila Education to improve the involvement and learning outcomes of elementary school students. The problem of this research is the limited interactive digital learning media that can concrete abstract Pancasila Education materials. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, involving 30 elementary school grade V students as research subjects. Data collection techniques include observation, questionnaires, and learning outcome tests. The results of the study showed that the learning media developed met the criteria of feasibility (valid), ease of use (practical), and learning effectiveness. Student learning outcomes improved and earned a learning improvement score ($N\text{-Gain} = 0.57$), and student responses showed a high acceptance rate and a desire to learn more about media. The novelty of this research lies in the systematic integration of game-based Quizizz into the pedagogical design of Pancasila Education which is oriented towards the formation of attitudes and values, not just cognitive mastery. Game-based Quizizz can be considered an innovative alternative to digital learning in Pancasila Education subjects in elementary schools.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-01 Kata kunci: Quizizz; Pembelajaran Berbasis Game; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar.	Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Permasalahan penelitian ini terbatasnya media pembelajaran digital interaktif yang mampu mengkonkretkan materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE, melibatkan 30 siswa kelas V sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan (valid), kemudahan penggunaan (praktis), dan efektivitas pembelajaran. Hasil belajar siswa meningkat dan mendapatkan skor peningkatan belajar ($N\text{-Gain} = 0,57$), dan respons siswa menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi dan keinginan untuk belajar lebih banyak tentang media. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi sistematis Quizizz berbasis <i>game</i> ke dalam desain pedagogis Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada pembentukan sikap dan nilai, bukan sekadar penguasaan kognitif. Quizizz berbasis <i>game</i> dapat dianggap sebagai alternatif inovatif untuk pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membuka peluang lahirnya inovasi media pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital. Tantangan utama di sekolah dasar adalah menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, partisipatif, dan kolaboratif (Apriliani dkk., 2024; Restiani, 2024). Melalui pengalaman langsung serta media visual dan interaktif, siswa kelas V yang berada dalam fase perkembangan kognitif konkret operasional lebih mudah memahami konsep dan nilai secara bermakna.

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran inti berperan penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan siswa (Julfian dkk., 2023; Utami & Wibawa, 2023). Namun, dominasi penyampaian materi secara teoritis menyebabkan konsep-konsep Pancasila yang bersifat abstrak sulit dipahami secara kontekstual oleh siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam proses internalisasi nilai-nilai Pancasila.

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, platform *edutainment* berbasis gamifikasi hadir sebagai alternatif pendekatan

pembelajaran inovatif. Quizizz merupakan salah satu aplikasi kuis digital berbasis permainan (*learning based game*) dengan fitur gamifikasi seperti sistem poin, *power-ups*, kustomisasi avatar, dan *leaderboard* dinamis. Secara psikologis, fitur-fitur ini mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, membangun kompetisi yang sehat, serta menurunkan kecemasan belajar yang sering muncul pada evaluasi konvensional (Rahmania dkk., 2023); Risky dkk., 2024).

Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sangat terbatas (Kurniawan dkk., 2025). Seringkali digunakan hanya sebagai alat evaluasi akhir, atau kuis, tanpa diintegrasikan secara sistematis dalam desain pembelajaran. Padahal, potensinya jauh lebih besar jika digunakan sebagai media pembelajaran utuh yang mengintegrasikan materi, simulasi nilai, dan evaluasi formatif. Tidak banyak penelitian pengembangan (R&D) yang secara khusus mengembangkan dan menguji media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Quizizz secara komprehensif.

Observasi awal di sekolah dasar menunjukkan bahwa metode konvensional, seperti ceramah dan ketergantungan pada buku teks, masih mendominasi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Metode ini membatasi ruang interaksi, partisipasi aktif, dan pengalaman kontekstual siswa dalam memaknai nilai-nilai Pancasila. Dampaknya, terjadi penurunan minat belajar, lemahnya pemahaman konseptual, serta rendahnya capaian hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif.

Penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran digital Pendidikan Pancasila berbasis Quizizz untuk siswa di kelas V sekolah dasar berdasarkan masalah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) menciptakan produk media pembelajaran Quizizz yang sistematis dan terstruktur; 2) menguji validitas dari aspek materi dan media; 3) menguji kepraktisan media berdasarkan respons pengguna (siswa); dan 4) menguji seberapa efektif media dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Produk yang dirancang untuk penelitian ini adalah media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang menggabungkan materi, aktivitas interaktif, dan materi. Fokus pengujian penelitian adalah validitas, kepraktisan, dan efektivitas sebagai indikator kelayakan penerapan media dalam pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif secara empiris. Model ADDIE dianggap sistematis dan iteratif, dan mencakup lima tahap utama: 1) *Analysis*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; dan 5) *Evaluation*. Setiap tahap dirancang secara berurutan untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Rayanto, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka kerja utama.

Pada tahap analisis, analisis literatur dan observasi awal digunakan untuk menentukan kebutuhan. Ini meliputi masalah pembelajaran Pancasila, karakteristik siswa kelas V, dan kemungkinan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital. Pemetaan kompetensi dasar, penyusunan alur materi, desain soal dan tantangan kuis, dan penentuan fitur gamifikasi Quizizz yang akan digunakan adalah semua bagian dari tahap desain produk. Mengubah desain menjadi produk nyata, media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang terintegrasi dengan instrumen evaluasi dan konten materi, dikenal tahap pengembangan.

Setelah produk dinyatakan layak secara awal, tahap penerapan dilakukan dengan menggunakan media dalam konteks pembelajaran nyata. Metode *purposive sampling* digunakan untuk mempelajari 30 siswa kelas V di salah satu sekolah dasar. Di kelas, media Quizizz digunakan secara langsung untuk mengajar Pendidikan Pancasila. Pada setiap tahap pengembangan, tahap evaluasi dilakukan secara formatif untuk menentukan keperluan revisi produk dan secara keseluruhan untuk mengukur keberhasilan produk.

Perlu ditegaskan bahwa karena subjek penelitian terbatas pada satu kelas dan satu sekolah, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan. Oleh karena itu, hasil penelitian dapat dipahami dengan lebih baik dalam konteks implementasi terbatas, atau konteks implementasi terbatas, dan menjadi dasar untuk pengujian lebih lanjut pada skala yang lebih luas.

Instrumen penelitian meliputi: 1) lembar validasi ahli materi untuk menilai kelayakan isi, ketepatan konsep, dan kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka; 2) lembar validasi ahli media untuk menilai aspek grafis, kemudahan penggunaan (*usability*), kemenarikan, dan penerapan prinsip gamifikasi; 3) angket respons

siswa untuk mengukur persepsi kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna; serta 4) tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi untuk mengukur peningkatan pemahaman kognitif siswa.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Interval	Keterangan
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
≤ 40%	Kurang layak

Selain itu, data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan teknik *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Rumus *N-Gain* yang digunakan adalah:

$$N - Gain = \frac{(\text{Skor post} - \text{test} - \text{Skor pre} - \text{test})}{(\text{Skor maksimum} - \text{Skor pre} - \text{test})}$$

Dengan kriteria interpretasi:

- $g \geq 0,70$ = Tinggi
- $0,30 \leq g < 0,70$ = Sedang
- $g < 0,30$ = Rendah

Analisis ini digunakan untuk menentukan secara empiris efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Untuk siswa kelas V sekolah dasar, media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *game* menggunakan platform Quizizz berhasil dikembangkan melalui tahapan Research and Development (R&D) model ADDIE. Tahapan pengembangan mencakup *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.

Sebagai hasil dari proses ini, dihasilkan sebuah produk media pembelajaran digital terstruktur yang memuat materi Pendidikan Pancasila sesuai dengan kompetensi dasar kelas V. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai instrumen evaluasi, tetapi sebagai modul pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan materi, visual interaktif, serta kuis berbasis gamifikasi. Setiap konten telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan kognitif siswa (Uktolseja & Wibawa, 2022).

Kevalidan media sebagai produk pembelajaran diuji melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan capaian persentase yang berada pada kategori "Sangat Layak" pada seluruh aspek penilaian.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Maks	Skor Diperoleh
Kesesuaian isi dengan KD	25	23
Kedalaman konsep	25	22
Akurasi nilai Pancasila	25	24
Kesesuaian tujuan pembelajaran	25	23
Total	100	92

Persentase = 92% (Kategori: Sangat Layak)

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Maks	Skor Diperoleh
Desain antarmuka	25	22
Navigasi	25	23
Interaktivitas	25	24
Fitur gamifikasi Quizizz	25	23
Total	100	92

Persentase = 92% (Kategori: Sangat Layak)

Data validasi ini menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan secara substansi materi dan kualitas teknis media. Respon pengguna langsung (siswa kelas V) digunakan untuk mengukur kepraktisan dan keberterimaan media. Hasil angket respons siswa menunjukkan skor rata-rata pada kategori "Sangat Praktis".

Tabel 4. Hasil Angket Respons Siswa

Jumlah responden: 24 siswa

Skala Likert 1-5

Skor maksimal per aspek = 120

Aspek	Skor Maks	Skor Diperoleh
Kemenarikan media	120	108
Kemudahan penggunaan	120	110
Motivasi belajar	120	106
Kenyamanan belajar	120	109
Total	480	433

Persentase = 90,2% (Kategori: Sangat Praktis)

Efektivitas media diukur melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, serta analisis *N-Gain*. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

Tabel 4. Hasil Angket Respons Siswa
Jumlah siswa: 24 orang

Indikator	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	58,40
Rata-rata <i>Posttest</i>	82,30
Selisih	23,90
Skor maksimum ideal	100

Data menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori *N-Gain* "Sedang".

$$N - Gain = \frac{(post - test - pre - test)}{(Skor maks - pre - test)}$$
$$N - Gain = \frac{(82,30 - 58,40)}{(100 - 58,40)}$$

N-Gain = 0,57 (Kategori Sedang)

B. Pembahasan

Keberhasilan produk ini tidak hanya ditentukan oleh tingkat kelayakan media, tetapi juga oleh kesesuaian integrasi antara desain pedagogis, karakteristik peserta didik, dan teknologi pembelajaran yang digunakan. Capaian validasi ahli materi dan ahli media sebesar 92% (kategori "Sangat Layak") menunjukkan bahwa konten Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak berhasil diterjemahkan ke dalam struktur pembelajaran digital yang sistematis dan bermakna. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, kedalaman konsep, dan akurasi nilai Pancasila, sedangkan ahli media menilai desain antarmuka, navigasi, interaktivitas, dan fitur gamifikasi Quizizz. Konsistentitas produk selama penilaian kedua validator menunjukkan bahwa itu tidak terbatas pada hiburan. Sebaliknya, itu mengintegrasikan tujuan pendidikan afektif, kognitif, dan karakter secara seimbang. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital berbasis gamifikasi berfungsi dengan baik ketika mereka memiliki tujuan pembelajaran yang terukur dan struktur pedagogis yang jelas (Awalia dkk., 2024; Pakudu & Safaat, 2024).

Respons siswa yang sangat positif, yang ditunjukkan oleh skor angket 90,2% (kategori "Sangat Praktis") menunjukkan bahwa mekanisme gamifikasi bekerja sebagai pemicu motivasi belajar internal dan eksternal secara simultan. Fitur Quizizz seperti sistem poin, *leaderboard*, dan umpan balik langsung (*immediate feedback*) menciptakan lingkungan belajar berbasis tantangan (*challenge-based*

learning) yang mendorong partisipasi aktif siswa (Muhamad & Aliyyah, 2025).

Secara pedagogis, mekanisme ini bekerja melalui tiga proses utama, yaitu: (1) peningkatan atensi (*attention*), (2) penguatan motivasi (*motivation*), dan (3) penguatan memori (*memory reinforcement*). Interaksi berulang melalui kuis dan umpan balik langsung memungkinkan terjadinya *retrieval practice*, yaitu proses penguatan memori melalui pengambilan kembali informasi secara aktif (Nurhasanah, 2025). Inilah yang menyebabkan pembelajaran tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna secara kognitif.

Bukti empiris utama tentang efektivitas media tidak hanya terlihat dari respons siswa, tetapi juga dari peningkatan hasil belajar. Peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* 58,40 menjadi *posttest* 82,30 dengan *N-Gain* sebesar 0,57 (kategori sedang) menunjukkan bahwa media tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga efektivitas transfer pengetahuan secara nyata.

Game-based learning berfungsi sebagai alat untuk konkretisasi nilai dalam pendidikan Pancasila yang sarat dengan nilai abstrak. Di sini, konsep moral, norma, dan sikap kewarganegaraan tidak hanya dipelajari secara teoretis, tetapi juga dialami melalui skenario, pertanyaan kontekstual, dan simulasi sosial sederhana. Hal ini terkait dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa siswa kelas V berada di tahap operasional konkret, yang berarti mereka perlu memahami konsep abstrak melalui contoh nyata.

Oleh karena itu, Quizizz berfungsi dengan baik dalam pendidikan Pancasila bukan hanya karena sifat "game"-nya; itu mampu memasukkan konstruktivisme, pembelajaran aktif, dan penguatan nilai ke dalam pengalaman belajar digital yang menarik. Hasil penelitian sebelumnya memperkuat temuan ini: media berbasis *game* yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran nilai dan karakter bukan hanya prestasi akademik (Rahmania dkk., 2023; Risky dkk., 2024).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis *game* melalui Quizizz, memenuhi persyaratan teoretis dan teknis yang layak, seperti yang ditunjukkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan kategori yang sangat layak. Ini menegaskan dengan menggabungkan gamifikasi dan desain pedagogis, media pembelajaran digital yang sah secara akademik dapat dibuat.
2. Penggunaan media Quizizz berbasis *game* menunjukkan peningkatan kualitas pendidikan, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa, skor *N-Gain* kategori sedang, dan peningkatan dorongan dan keterlibatan siswa dalam kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga meningkatkan efektivitas transfer pengetahuan dan pemahaman konsep.
3. Secara praktis, media ini berfungsi sebagai alternatif strategis bagi guru sekolah dasar untuk mengubah pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan fitur generasi digital. Ini akan mengubah pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna daripada hanya teoritis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bahwa:

1. Untuk mendapatkan validitas eksternal dan generalisasi hasil yang lebih kuat tentang seberapa efektif Quizizz sebagai media pembelajaran, penelitian selanjutnya harus melakukan uji coba yang lebih besar pada berbagai subjek, variasi sekolah, dan konteks sosial-budaya yang berbeda.
2. Pengembangan lebih lanjut dari media Quizizz harus mempertimbangkan berbagai fiturnya, seperti simulasi nilai, skenario berbasis masalah sosial, narasi kontekstual, dan tantangan berbasis proyek (mini project challenge). Dengan demikian, Quizizz tidak hanya menjadi kuis interaktif tetapi juga menjadi ekosistem pembelajaran digital yang lengkap.
3. Untuk membentuk pembelajaran kolaboratif dan interdisipliner yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, media pembelajaran ini disarankan untuk diintegrasikan secara sistematis dengan kurikulum dan mata pelajaran lain, khususnya literasi digital, pendidikan

kewarganegaraan lintas disiplin, dan pembelajaran berbasis karakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui model pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9-9.
- Awalia, R., Mustofa, A., & Lailiyah, N. (2024). Media pembelajaran game quiz edukasi di era digital untuk meningkatkan prestasi siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 2(4), 839-848.
- Julfian, J., Rejeki, S., Handayani, S., Sarilan, S., Rizki, A. N., & Lasmi, L. (2023). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Rasa Cinta Tanah Air pada Siswa. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 210-224.
- Kurniawan, A. D., Sahari, S., & Astutik, E. S. (2025). Quizizz Mode Kertas: Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Bangsal 3. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 9-9.
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada Mata Pelajaran IPAS. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 752-759.
- Nurhasanah, S. E. (2025). *Menyulut Api Semangat: Mengatasi Kelas yang Menyusutkan Motivasi dan Empati*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Development of interactive learning media based on quizizz games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 4(1), 56-83.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan islam*, 11(2), 114-133.

- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Restiani, H. (2024). Strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(2), 272-279.
- Risky, E. A., Widyatama, P. R., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Pemanfaatan platform Wordwall sebagai sarana pembelajaran dalam mendorong motivasi belajar Pendidikan Pancasila kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1429-1439.
- Uktolseja, N. F., & Wibawa, S. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Wawasan Nusantara Di Sekolah Dasar. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 1744-1749.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.