

# Penerapan Gamifikasi Digital Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Ayu Wandari<sup>1\*</sup>, Arum Mudrika<sup>2</sup>, Windi Pratiwi<sup>3</sup>, Analisa Pauziah<sup>4</sup>, Siti Nurkhasanah<sup>5</sup>,  
Sahilah<sup>6</sup>, Juairiyah<sup>7</sup>

<sup>1\*,2,3,4,5,6,7</sup>Institut Agama Islam Yasni Bungo, Jambi, Indonesia

---

## Article Info

### Article history:

Received Oct 31, 2025

Accepted Dec 18, 2025

Published Online Jan 19, 2026

### Keywords:

Gamifikasi digital

Quizizz

Hasil belajar

Pendidikan Pancasila

Sekolah dasar

---

## ABSTRACT

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sering berlangsung secara konvensional sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar dan keterlibatan siswa. Kondisi ini menuntut penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz di kelas IV SDN 131/II SKB Muara Bungo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari pra siklus hingga siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 40% menjadi 94%. Keaktifan, antusiasme, dan motivasi belajar siswa juga meningkat secara nyata selama penerapan Quizizz. Penelitian ini terbatas pada satu kelas dan dua siklus pembelajaran, sehingga penelitian lanjutan dengan subjek dan konteks yang lebih luas direkomendasikan. Gamifikasi digital berbantuan Quizizz dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi gamifikasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa.

*This is an open access under the CC-BY-SA licence*



---

## Corresponding Author:

Ayu Wandari,

Institut Agama Islam Yasni Bungo, Jambi, Indonesia,

Jl. Lintas Utama Sumatera No.Km.04, Sungai Binjai Kec. Bathin III, Kabupaten Bungo, Jambi 37211,  
Indonesia

Email: [ayuwandariibrahim@gmail.com](mailto:ayuwandariibrahim@gmail.com)

**How to cite:** Wandari, A., Mudrika, A., Pratiwi, W., Pauziah, A., Nurkhasanah, S., Sahilah, & Juairiyah. (2026). Penerapan Gamifikasi Digital Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 85–92. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4036>

## *Penerapan Gamifikasi Digital Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*

### 1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap kewarganegaraan, serta pemahaman nilai kebangsaan sejak dulu. Pada jenjang ini, siswa diharapkan tidak hanya menguasai aspek kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering berorientasi pada hafalan konsep dan penyampaian materi secara verbal. Pola pembelajaran tersebut cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong terjadinya transformasi dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (OECD, 2020). Teknologi digital memungkinkan guru menyajikan materi secara interaktif, visual, dan adaptif sesuai karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal dan cenderung terbatas pada penggunaan media presentasi statis. Kondisi ini mengisyaratkan perlunya inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara pedagogis.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah gamifikasi digital. Gamifikasi memanfaatkan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan umpan balik untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Deterding et al., 2011). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Hamari et al., 2016). Pendekatan ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, gamifikasi berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu platform gamifikasi digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz menyediakan fitur kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar secara kompetitif maupun kolaboratif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Zhao, 2019; Wang & Tahir, 2020). Selain itu, Quizizz memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Oleh sebab itu, Quizizz memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, gamifikasi digital berbantuan Quizizz dapat digunakan untuk menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan aplikatif. Melalui soal berbasis situasi dan kasus sederhana, siswa dapat diajak berpikir kritis dan reflektif terhadap penerapan nilai Pancasila. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi (Trilling & Fadel, 2009). Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang bermakna. Hal ini menunjukkan pentingnya kajian empiris terkait penerapan gamifikasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran, kajian yang secara spesifik menelaah penerapan Quizizz pada Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian lebih banyak difokuskan

pada mata pelajaran eksakta atau bahasa. Padahal, Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik materi yang menuntut pendekatan pedagogis khusus agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dipahami dan diinternalisasi dengan baik. Kesenjangan penelitian ini membuka peluang untuk melakukan studi yang lebih kontekstual dan aplikatif. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk mengisi kekosongan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pembelajaran berbasis gamifikasi serta kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif dan efektif. Atas dasar itulah, penelitian ini perlu untuk dilakukan secara sistematis dan empiris.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Classroom Action Research* (CAR). Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa melalui perbaikan praktik pembelajaran secara sistematis dan reflektif. CAR memungkinkan peneliti untuk mengimplementasikan tindakan pembelajaran, mengevaluasi dampaknya secara langsung, serta melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi. Model penelitian yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dinilai paling relevan untuk mengkaji efektivitas penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 131/II SKB Muara Bungo yang berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, mengingat jumlah siswa relatif terbatas dan seluruh peserta terlibat secara langsung dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Karakteristik peserta yang heterogen dari segi kemampuan akademik memberikan gambaran yang representatif terhadap kondisi pembelajaran di kelas. Guru kelas bertindak sebagai kolaborator selama proses penelitian berlangsung.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi kognitif siswa pada setiap tahap pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berbasis gamifikasi. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan arsip nilai digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan divalidasi sebelum digunakan.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan hasil belajar dianalisis dengan membandingkan hasil antar siklus untuk melihat kecenderungan perubahan yang terjadi. Data kualitatif dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan perilaku dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian diinterpretasikan secara terpadu untuk menilai efektivitas tindakan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, materi Pendidikan Pancasila, serta aktivitas gamifikasi digital menggunakan Quizizz. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Observasi dilakukan secara simultan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Tahap refleksi digunakan

untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa kelas IV SD Negeri 131/II SKB Muara Bungo pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz. Data hasil belajar diperoleh melalui tes, sedangkan keaktifan dan motivasi siswa dianalisis melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

#### Kondisi Awal

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Sebagian besar siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah, kurang fokus, dan hanya beberapa siswa yang aktif berinteraksi dengan guru. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 62, dengan hanya 14 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Selain itu, motivasi dan antusiasme belajar siswa tergolong rendah, ditandai dengan sikap pasif dan kurangnya keterlibatan selama pembelajaran. Temuan ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

#### Hasil Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dengan materi “Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari.” Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat dan keterlibatan siswa, meskipun belum merata. Beberapa siswa masih mengalami kendala teknis dalam penggunaan perangkat digital dan adaptasi terhadap format kuis. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 68, dengan 20 siswa (57%) mencapai KKM. Tingkat keaktifan siswa mencapai 65%, menunjukkan adanya perbaikan dibandingkan kondisi awal, namun hasil ini belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

#### Hasil Siklus II

Perbaikan strategi pembelajaran dilakukan pada siklus II dengan memberikan latihan awal, meningkatkan interaksi, serta menambahkan unsur penghargaan. Hasil observasi menunjukkan perubahan signifikan pada suasana kelas, di mana siswa tampak lebih antusias, aktif berdiskusi, dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Hasil tes akhir siklus II menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 84, dengan 33 siswa (94%) mencapai atau melampaui KKM. Tingkat keaktifan siswa juga meningkat secara signifikan menjadi 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan pada siklus II berjalan secara optimal.

#### Perbandingan Antar Siklus

Peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa terlihat secara konsisten dari pra siklus hingga siklus II. Rata-rata nilai hasil belajar meningkat sebesar 22 poin, sedangkan keaktifan siswa meningkat sebesar 45%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Tabel 1.** Perbandingan Hasil Penelitian Antar Siklus

Komponen yang Diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata nilai hasil belajar	62	68	84
Jumlah siswa mencapai KKM	14 (40%)	20 (57%)	33 (94%)
Keaktifan belajar siswa	45%	65%	90%
Antusiasme dan motivasi	Rendah	Sedang	Tinggi
Suasana kelas	Pasif	Mulai aktif	Sangat aktif dan kondusif

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan peningkatan kolaborasi antar siswa, kemandirian belajar, serta terciptanya suasana kompetitif yang sehat. Peran guru bergeser dari pusat informasi menjadi fasilitator yang mendampingi dan mengarahkan proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi digital berbantuan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa sekolah dasar melalui penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada kedua aspek tersebut dari pra siklus hingga siklus II. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara pedagogis mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (OECD, 2020). Peningkatan hasil belajar tidak hanya mencerminkan keberhasilan kognitif, tetapi juga meningkatnya keterlibatan afektif dan perilaku siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan ketercapaian tujuan penelitian secara empiris.

Peningkatan signifikan hasil belajar pada siklus II menunjukkan efektivitas gamifikasi digital dalam mendukung pencapaian akademik siswa. Elemen permainan seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung mendorong siswa untuk lebih fokus dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan konsep gamifikasi yang menekankan penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan performa dalam konteks non-permainan (Deterding et al., 2011). Meta-analisis yang dilakukan oleh Hamari et al. (2016) juga menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar di berbagai konteks pendidikan. Oleh karena itu, Quizizz terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Selain hasil belajar, peningkatan keaktifan siswa menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Pada siklus II, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dalam bertanya, menjawab soal, dan terlibat dalam diskusi kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan student-centered learning dan keterlibatan aktif peserta didik (Trilling & Fadel, 2009). Dengan demikian, penerapan Quizizz mendukung pembelajaran yang lebih partisipatif dan bermakna.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, gamifikasi digital membantu siswa memahami nilai-nilai abstrak secara lebih konkret dan kontekstual. Soal-soal berbasis situasi yang disajikan melalui Quizizz memungkinkan siswa mengaitkan konsep Pancasila dengan pengalaman sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan kewarganegaraan yang efektif harus mendorong refleksi dan partisipasi aktif siswa (Schuitema et al., 2008). OECD (2020) juga menegaskan bahwa pembelajaran nilai akan lebih efektif jika dikaitkan dengan konteks nyata kehidupan siswa. Oleh karena itu, gamifikasi digital berkontribusi pada penguatan pembelajaran nilai Pancasila.

Penelitian ini juga menemukan peningkatan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa selama penerapan gamifikasi digital. Meskipun Quizizz mengandung unsur kompetisi, siswa tetap menunjukkan perilaku saling membantu dan berbagi strategi dalam menjawab soal. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa platform kuis digital dapat menciptakan keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi (Wang & Tahir, 2020). Selain itu, Licorish et al. (2018) menegaskan bahwa kuis digital mampu meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada dinamika sosial kelas.

Perubahan peran guru juga terlihat jelas dalam penelitian ini, di mana guru berfungsi lebih sebagai fasilitator daripada sumber informasi utama. Peran ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pengelolaan pembelajaran dan pemberian umpan balik yang konstruktif.

Perubahan tersebut sejalan dengan paradigma pembelajaran modern yang menekankan peran guru sebagai pembimbing proses belajar siswa (OECD, 2020). Sailer dan Homner (2020) juga menyatakan bahwa gamifikasi yang dirancang dengan baik dapat mendukung transformasi peran guru dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan Quizizz turut mendorong praktik pembelajaran yang lebih adaptif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini memperkuat bukti empiris bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi pembelajaran yang relevan dan efektif di sekolah dasar (Hamari et al., 2016; Wang & Tahir, 2020). Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi gamifikasi secara terencana dalam pembelajaran nilai. Selain itu, hasil penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan kajian pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini layak dijadikan rujukan bagi praktik dan penelitian selanjutnya.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan gamifikasi digital berbantuan Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang tercermin dari kenaikan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar dari pra siklus hingga siklus II. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan, ditandai dengan partisipasi yang lebih tinggi dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti aktivitas pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna melalui integrasi elemen permainan digital. Dengan demikian, tujuan penelitian telah tercapai secara optimal.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung teori gamifikasi yang menekankan pentingnya elemen permainan, seperti umpan balik langsung dan sistem penghargaan, dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Selain itu, penelitian ini memperluas kajian gamifikasi ke dalam konteks Pendidikan Pancasila yang selama ini relatif terbatas diteliti. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan pembelajaran nilai berbasis teknologi digital di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru untuk mengintegrasikan Quizizz sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam Pendidikan Pancasila. Gamifikasi digital membantu guru menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta mendorong peran guru sebagai fasilitator. Bagi sekolah, temuan ini dapat menjadi dasar pengembangan kebijakan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang inovatif. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu kelas tanpa kelompok pembanding. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan subjek yang lebih luas serta mengkaji dampak gamifikasi terhadap aspek afektif dan karakter kewarganegaraan siswa.

#### 5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

#### 6. Kontribusi Penulis

A.W. berperan sebagai peneliti utama yang bertanggung jawab atas perumusan ide penelitian, desain penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data, serta penulisan draf awal

naskah. A.M. berkontribusi dalam pengembangan instrumen penelitian, pengumpulan data, dan validasi hasil penelitian. W.P. terlibat dalam analisis data dan penyusunan bagian hasil serta pembahasan. A.P. memberikan kontribusi pada kajian literatur dan penyelarasan kerangka teoretis penelitian. S.N. berperan dalam pengolahan data, penyusunan tabel dan visualisasi hasil penelitian. S. berkontribusi dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran dan observasi lapangan. J. berperan dalam penyuntingan naskah, penelaahan substansi akademik, serta persetujuan akhir naskah untuk dipublikasikan. Seluruh penulis berpartisipasi aktif dalam setiap tahap penelitian dan menyetujui versi akhir naskah.

## 7. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, [A.W.], atas permintaan yang wajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.047>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 49th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Isac, M. M., Maslowski, R., Creemers, B., & van der Werf, G. (2014). The contribution of schooling to secondary-school students' citizenship outcomes across countries. *School Effectiveness and School Improvement*, 25(1), 29–63. <https://doi.org/10.1080/09243453.2012.751035>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- OECD. (2020). *Innovating education and educating for innovation: The power of digital technologies and skills*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/cdbf38e5-en>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Schuitema, J., Ten Dam, G., & Veugelers, W. (2008). Teaching strategies for moral education: A review. *Journal of Curriculum Studies*, 40(1), 69–89. <https://doi.org/10.1080/00220270701294210>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

**Biografi Penulis**

	<p>Ayu wandari, S. Pd., M. Pd. Merupakan dosen tetap program studi Tadris IPA di Institut Agama Islam Yasni Bungo. Email: <a href="mailto:ayuwandariibrahim@gmail.com">ayuwandariibrahim@gmail.com</a></p>
	<p>Arum mudrika, merupakan program dosen studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di kampus Institut Agama Islam Yasni Bungo Email: <a href="mailto:arummudrika81@gmail.com">arummudrika81@gmail.com</a></p>
	<p>Windi Pratiwi, merupakan program studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah di kampus Institut Agama Islam Yasni Bungo Email: <a href="mailto:windipr4tiwi@gmail.com">windipr4tiwi@gmail.com</a></p>
	<p>Siti Nurkhasanah, merupakan mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di kampus institut agama Islam Yasni bungo Email: <a href="mailto:snurkhasanah0708@gmail.com">snurkhasanah0708@gmail.com</a></p>
	<p>Analisa Pauziah, merupakan mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di kampus institut agama Islam Yasni bungo Email: <a href="mailto:ana22lisa22@gmail.com">ana22lisa22@gmail.com</a></p>
	<p>Sahilah, merupakan mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di kampus institut agama islam yasni bungo Email: <a href="mailto:lasahi557@gmail.com">lasahi557@gmail.com</a></p>
	<p>Juairiah, merupakan mahasiswa program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah di kampus institut agama islam yasni bungo Email: <a href="mailto:juairiah251201@gmail.com">juairiah251201@gmail.com</a></p>