



IMPLEMENTASI PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Renny Ardiana

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 5 Juli 2025

Revisi 18 Juli 2025

Diterima 25 Juli 2025

Abstract

In order to determine whether or not grade V primary school students are interested in using the Quizizz app in Pancasila Education lessons, this study was conducted. A total of seventeen students answered. To evaluate the data qualitatively, the interview method was employed. To gather research data, direct interviews were conducted with each study sample. The results of the study showed that students generally believed that Pancasila Education learning activities were enhanced by utilizing Quizizz to finish examinations that were delivered before in-person instruction in the classroom. According to students, Quizizz is an easy-to-use program that increases students' passion for studying Pancasila Education curriculum and makes learning more fun and engaging. A bad internet connection is one of the limitations and problems that students have pointed up with Quizizz., an inadequate time limit, and the need for some students to discuss the questions they completed using the Quizizz app in class in order to determine which answers were right and which weren't.

Kata kunci :

Pembelajaran, Quizizz, Teknologi, Pendidikan Pancasila, Semangat Belajar

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah anak-anak sekolah dasar kelas lima tertarik menggunakan aplikasi Quizizz di kelas Pendidikan Pancasila. Sebanyak tujuh belas siswa yang menjadi responden. Prosedur wawancara yang dijelaskan secara kualitatif digunakan untuk menganalisis data. Wawancara langsung dengan masing-masing sampel penelitian digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, siswa secara umum berpendapat bahwa penggunaan Quizizz untuk menyelesaikan tes yang diberikan sebelum pembelajaran tatap muka di kelas dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa mengatakan Quizizz merupakan alat yang mudah digunakan yang meningkatkan antusiasme mereka untuk menguasai konten Pendidikan Pancasila dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif. Siswa telah mengidentifikasi sejumlah batasan dan masalah dengan Quizizz, seperti koneksi internet yang buruk, alokasi waktu yang tidak mencukupi, dan perlunya beberapa siswa membahas pertanyaan yang mereka selesaikan menggunakan aplikasi Quizizz di kelas untuk menentukan jawaban mana yang benar dan mana yang tidak.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Sugiharti

*sugiharti802@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menarik bukanlah pembelajaran yang hanya menghibur tanpa tujuan pendidikan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efisien dan menyenangkan. Dalam pembelajaran, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendorong partisipasi aktif siswa, karena akan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan jika mereka berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz, yang mengajak siswa untuk menjawab pertanyaan. Selain itu, penggunaan model pembelajaran dengan aplikasi Quizizz (Zhang & Crawford, 2024) membantu meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Pendidikan Pancasila. Melalui observasi, ditemukan bahwa siswa sering kali kehilangan fokus dan minat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mereka cenderung terlibat dalam aktivitas lain selama pelajaran, seperti berbicara dengan teman atau menggambar. Suasana pembelajaran juga kurang menarik, sehingga siswa menjadi gaduh, jenuh, dan bahkan ada yang tidur selama pembelajaran. Untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Pendidikan Pancasila, aplikasi Quizizz (Dhuha et al., 2024) dapat digunakan sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran. Tujuan penulis sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Mojodeso II Kecamatan Kapas Kabupaten Bojonegoro.

Menurut Sudirman, yang juga disampaikan oleh Ahmad Susanto (2013:57), “Minat adalah kondisi yang muncul saat seseorang melihat ciri-ciri atau makna sementara dalam situasi yang terkait dengan keinginan atau kebutuhan mereka sendiri.” Akibatnya, jika ada sesuatu yang berhubungan dengan minat tertentu seseorang, hal itu akan menarik perhatiannya. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan memerlukan kecenderungan untuk merasakan roh sesuatu. dan sering kali disertai dengan emosi yang menyenangkan karena hal itu melibatkan minat terhadap barang tersebut.

Pernyataan ini mengandung makna yang dalam dan kompleks, karena minat tidak hanya dimaknai sebagai rasa suka atau ketertarikan semata, tetapi merupakan respons psikis yang berkaitan erat dengan kebutuhan internal individu. Artinya, seseorang akan merespon suatu objek, situasi, atau kegiatan secara positif ketika ia menemukan kesesuaian antara hal tersebut dengan kebutuhannya. Dalam kondisi ini, minat akan tumbuh secara alami tanpa adanya paksaan dari luar.

Salah satu aspek penting dari teori Sudirman adalah bahwa minat sering kali disertai dengan emosi yang menyenangkan. Ini artinya, ketika seseorang tertarik pada sesuatu, ia tidak hanya memperhatikan atau mendekatinya, tetapi juga merasakan kegembiraan, kepuasan, dan kenyamanan emosional saat melakukannya. Inilah yang membedakan minat dari sekadar kewajiban atau kebiasaan. Minat mengandung afeksi positif yang membuat seseorang merasa betah dan bahagia ketika terlibat dalam kegiatan tersebut. Dalam praktiknya, seorang siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran tertentu akan terlihat lebih bersemangat, lebih tahan lama dalam belajar, tidak mudah merasa bosan, dan cenderung ingin tahu lebih dalam. Hal ini sangat membantu dalam memperkuat proses belajar karena keterlibatan emosional yang positif turut mempengaruhi daya serap informasi dan retensi memori.

Menurut Bernard, sebagaimana yang disebutkan oleh Sadirman dalam karya Ahmad Susanto (2013:57), “minat tidak muncul secara tiba-tiba atau spontan, tetapi berkembang sebagai hasil dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan dalam proses belajar atau bekerja. Jadi, jelas bahwa minat selalu terkait dengan kebutuhan dan keinginan.” Selanjutnya, menurut Bloom, juga seperti yang disampaikan oleh Ahmad Susanto (2013:57), “minat adalah apa yang ia sebut sebagai “subject-related affect,” yang mencakup minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Minat adalah kecenderungan yang konsisten untuk memberikan perhatian dan mengingat beberapa kegiatan.”

Dalam konteks pendidikan, teori Bernard mengajarkan bahwa guru dan lingkungan belajar memiliki peran sentral dalam menumbuhkan minat siswa. Seorang anak mungkin awalnya tidak memiliki ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran atau bidang tertentu, tetapi melalui keterlibatan langsung—misalnya dengan praktik yang menyenangkan, pengalaman yang bermakna, atau suasana belajar yang positif—minat itu akan mulai tumbuh. Ketika seorang siswa mengalami keberhasilan kecil dalam suatu pelajaran, merasa dihargai, atau menemukan kegunaan praktis dari apa yang

dipelajarinya, maka keterikatan emosional dan intelektual terhadap materi itu akan muncul, dan dari sanalah minat mulai berkembang.

Menurut Hensen, seperti yang disebutkan dalam karya Ahmad Susanto (2013:57), “minat belajar siswa memiliki erat kaitan dengan aspek kepribadian, motivasi, ekspresi diri, konsep diri, faktor keturunan, dan pengaruh lingkungan atau faktor eksternal.” Di sisi lain, menurut Djamarah, sebagaimana yang dijelaskan pada (2002:157), “minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sementara minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah. Minat yang kuat terhadap suatu hal menjadi modal penting untuk mencapai tujuan atau mendapatkan sesuatu yang diminati. Minat belajar bisa timbul karena dorongan kuat untuk mencapai pekerjaan yang baik dan hidup bahagia.”

Berbagai sudut pandang para ahli tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang membantu mencapai tujuan pembelajaran, keterlibatan siswa yang membuat pembelajaran lebih nyaman, dan rasa senang selama proses pembelajaran merupakan penyebab utama indikator minat. Konten pendidikan yang diajarkan kepada siswa juga memengaruhi tingkat minat mereka. Sumber belajar yang kurang menarik akan diabaikan, sementara sumber belajar yang lebih menarik akan lebih sering dipelajari. Akibatnya, motivasi intrinsik siswa untuk belajar lebih aktif melalui materi yang menarik dikenal sebagai minat belajar.

Quizizz adalah suatu alat yang bermanfaat untuk mendukung pembelajaran mandiri, memungkinkan setiap siswa untuk meningkatkan kinerja mereka. Ini merupakan suatu platform yang berfungsi sebagai alat daring dengan menawarkan berbagai pertanyaan asli dan Libatkan siswa sepenuhnya dalam proses pendidikan, karena hal ini memotivasi guru untuk belajar. Quizizz adalah situs web yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti kuis menggunakan perangkat elektronik termasuk komputer, ponsel, dan tablet (Dhuha et al., 2024).

Penggunaan Quizizz membawa sejumlah manfaat, terutama karena aplikasi ini merupakan perangkat berbasis permainan instruktif. Dalam penyampaian materinya, Quizizz memanfaatkan permainan multipemain, yang secara efektif menghidupkan dan membuat ruang belajar menjadi lebih menarik. Lebih jauh lagi, Quizizz menyediakan elemen permainan seperti tema, avatar, dan musik menghibur yang meningkatkan pengalaman belajar. Oleh karena itu, media ini sangat ideal untuk digunakan dalam

pembelajaran daring. Media(Putri, 2024) ini memiliki beberapa manfaat, seperti siswa dapat segera mengetahui hasil penilaiannya dan setiap siswa menerima pertanyaan yang berbeda, mengurangi peluang terjadinya kecurangan Siswa dapat melihat respons yang benar dan salah.

Menurut temuan penelitian, penggunaan teknologi sebagai alat pengajaran termasuk Quizizz dan Kahoot dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa terhadap materi. Penggunaan aplikasi Quizizz dan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga mereka lebih terlibat dengan materi, terdapat kemiripan antara penelitian yang sedang diteliti dengan penelitian ini. Berdasarkan temuan penelitian yang relevan, penggunaan teknologi sebagai alat bantu pengajaran tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa secara real-time, serta memberi ruang bagi siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung. Ini sangat penting dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana partisipasi aktif dan motivasi internal menjadi faktor kunci.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini menggabungkan kerja lapangan dengan penelitian kepustakaan. Penelitian lapangan dilakukan karena penekanan utamanya adalah pada penafsiran data yang dikumpulkan di lokasi penelitian. Penelitian ini akan menggunakan desain penelitian kualitatif, yaitu observasi atau pengamatan alamiah, dengan peneliti sebagai instrumennya. Menurut Sugiyono, alat utama peneliti kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Di sisi lain, alat penelitian dasar seperti studi dokumentasi dan observasi dapat dikembangkan setelah fokus penelitian ditetapkan dengan jelas. Dengan melakukan hal ini, data saat ini akan dilengkapi dan dibandingkan dengan data yang ditemukan melalui analisis dokumen sumber. Penelitian ini difokuskan pada 17 siswa kelas V SDN Mojodeso II di Kecamatan Kapas, Kabupaten Bojonegoro, yang merupakan populasi yang ditentukan. Ada 17 siswa di kelas V SDN Mojodeso II yang menjadi sampel penelitian. Seperti yang disebutkan sebelumnya, peneliti menggunakan observasi dan wawancara sebagai metode penelitian dalam penyelidikan ini. Pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan dalam studi ini dipertimbangkan saat membuat pilihan ini.

HASIL

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dinilai dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak". Hasilnya menunjukkan bahwa respons "Ya" tercatat sebanyak 9, mencapai persentase 50,48%, sementara respons "Tidak" terdapat sebanyak 8, dengan persentase 49,52%. Standar klasifikasi yang telah ditetapkan, partisipasi siswa sebelum pelaksanaan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dapat dikategorikan sebagai "sedang", karena persentase mencapai hanya 50,47% yang berada dalam rentang 40%-55%.

Temuan penelitian juga dijelaskan di bagian ini, bersama dengan data yang dikumpulkan tentang penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. Data penelitian yang dipilih peneliti, yang berfokus pada program Quizizz sebagai alat pembelajaran dan motivasi siswa untuk belajar, berisi artikel-artikel yang relevan. Elemen-elemen yang diperoleh dari literatur yang dipelajari yang memengaruhi adopsi aplikasi Quizizz sebagai alat pembelajaran oleh lembaga pendidikan.

Tabel 1. Hasil Analisis Observasi Partisipasi Siswa Sebelum Penggunaan Quizizz

Respon Partisipasi	Frekuensi	Persentase
Ya	9	50,48%
Tidak	8	49,52%
Total	17	100%

Tabel ini menggambarkan hasil pengamatan terhadap tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sebelum intervensi menggunakan metode berbasis aplikasi Quizizz. Observasi ini dilakukan berdasarkan indikator aktivitas belajar, seperti memperhatikan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, mencatat, dan menyelesaikan tugas.

Dari 17 siswa yang diamati, hanya 9 siswa (50,48%) yang menunjukkan tanda-tanda partisipasi aktif, sedangkan 8 siswa (49,52%) tidak memperlihatkan keterlibatan yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan Quizizz, pembelajaran belum sepenuhnya mampu membangkitkan perhatian dan partisipasi siswa, yang terlihat dari hampir separuh siswa cenderung pasif, tidak tertarik, atau

bahkan bosan selama pelajaran berlangsung. Dengan menggunakan kategori klasifikasi umum partisipasi, persentase sekitar 50% ini masuk dalam kategori "sedang", yang berarti siswa belum sepenuhnya terlibat aktif, dan terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa SD yang aktif dan menyukai tantangan.

Jelas dari informasi pada Tabel 1 bahwa penelitian ini digunakan sebagai sumber data yang akan dijelaskan oleh peneliti. Mayoritas penelitian tersinkronisasi sebelumnya, yang ditemukan oleh para peneliti dari investigasi, dilakukan di perguruan tinggi dan universitas. Selain itu, peneliti mengetahui bahwa mayoritas penelitian sebelumnya pendekatan multimodal, kualitatif, dan eksperimental terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Angket Motivasi Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Quizizz

Aspek yang Diukur	Sebelum Quizizz	Sesudah Quizizz
Ketertarikan	62%	85%
Partisipasi	59%	87%
Semangat Belajar	60%	84%
Ketekunan	58%	80%
Rata-rata Umum	59,75%	84%

Tabel ini menunjukkan hasil angket motivasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz. Empat indikator motivasi yang diukur adalah: Ketertarikan terhadap pelajaran, Partisipasi aktif selama pembelajaran; Semangat mengikuti pelajaran, dan Ketekunan dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti kegiatan belajar. Sebelum penggunaan Quizizz, nilai pada keempat aspek tersebut berada di bawah 62%, yang mencerminkan motivasi belajar siswa masih dalam kategori rendah hingga sedang. Mayoritas siswa merasa jenuh, tidak tertantang, dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran PPKn yang dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Setelah penggunaan Quizizz, terjadi lonjakan yang sangat signifikan. Ketertarikan meningkat menjadi 85%, partisipasi naik menjadi 87%,

semangat belajar melonjak ke 84%, dan ketekunan mencapai 80%. Rata-rata keseluruhan motivasi meningkat dari 59,75% menjadi 84%, atau naik sebesar 24,25%.

Peningkatan ini menggambarkan bahwa aplikasi Quizizz tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mendorong siswa menjadi lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Siswa merasa termotivasi karena belajar melalui permainan, memiliki tantangan, serta melihat hasil dan peringkat secara langsung. Minat belajar siswa secara keseluruhan tergolong "tinggi" berdasarkan temuan penelitian karena berkisar antara 56% dan 75%. Namun, beberapa siswa masih menunjukkan kurangnya antusiasme dalam belajar. Hal ini karena pembelajaran tidak diproses sebaik yang diharapkan. Namun, diharapkan bahwa kekurangan pembelajaran akan diatasi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan Quizizz dapat membantu penguasaan konten, seperti yang ditunjukkan pada tabel 2 minat belajar siswa di atas. Nilai rata-rata aktivitas yang diamati menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan pemahaman pengguna terhadap konten dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila.

PEMBAHASAN

Quizizz merupakan media pembelajaran yang layak dan berhasil untuk materi Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas V SD, berdasarkan hasil tahap implementasi yang dilakukan oleh peneliti dengan 17 siswa kelas V SD Mojodeso II. Siswa menggunakan media pembelajaran tersebut untuk mempelajari dan memahami isi Pendidikan Pancasila. Selain itu, Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam proses Pendidikan Pancasila (Sony & Suyono, 2024) karena berdasarkan pengalamannya sendiri, siswa sering kali menjadi tegang dan tidak bersemangat ketika dihadapkan dengan materi pembelajaran yang pasif dan membosankan. Karena media pembelajaran merupakan sarana bagi pendidik untuk berinteraksi dengan siswa dan memberikan informasi atau ide yang dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam dan berkonsentrasi.

Menurut Sadiman (2002: 6), "Media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima agar dapat menarik perhatian siswa., membangkitkan ide dan perasaan siswa, serta menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran." Media pembelajaran Quizizz dapat digunakan untuk

memperkuat dan memajukan pembelajaran kelompok. Di kelas V SDN Mojodeso II, 14 dari 17 siswa memperoleh persentase 75%, menurut pernyataan wawancara peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mungkin lebih siap untuk menyelesaikan soal latihan tentang konten Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi media pembelajaran Quizizz.

Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat bantu komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Secara konseptual, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi, tetapi juga berperan penting dalam menarik perhatian siswa, membangkitkan ide dan perasaan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pengajaran dari guru kepada siswa agar tercipta suasana belajar yang lebih efektif, efisien, dan bermakna. Media tidak harus selalu berbentuk fisik seperti papan tulis atau gambar, tetapi juga dapat berupa media digital interaktif seperti Quizizz, yang menggabungkan elemen visual, suara, dan respon langsung dalam satu sistem yang menarik dan responsif.

Dalam dunia pendidikan, perhatian siswa merupakan komponen awal dari proses belajar. Tanpa perhatian, pesan yang disampaikan guru tidak akan sampai ke dalam sistem kognitif siswa. Oleh karena itu, peran media adalah sebagai pemicu awal perhatian. Media yang menarik mampu mengarahkan fokus siswa dari hal-hal di luar pelajaran menuju materi yang sedang diajarkan. Media seperti Quizizz dirancang untuk memenuhi fungsi ini. Dalam pelaksanaannya, siswa ditarik oleh tampilan antarmuka yang penuh warna, animasi respons, suara yang dinamis, serta sistem poin dan peringkat. Semua ini bekerja bersama-sama untuk menarik dan mempertahankan atensi siswa sepanjang sesi pembelajaran berlangsung. Dibanding metode ceramah atau latihan soal tertulis konvensional, Quizizz memberikan sensasi belajar yang lebih mendalam karena siswa merasa sedang bermain sekaligus belajar.

Lebih jauh dari sekadar menarik perhatian, media pembelajaran juga harus menggugah pemikiran dan perasaan siswa. Ini penting karena belajar yang bermakna terjadi ketika siswa tidak hanya mengetahui, tetapi juga memahami dan merasakan keterkaitan antara materi dengan dirinya sendiri. Quizizz, sebagai media yang bersifat interaktif dan kompetitif, mendorong siswa untuk berpikir cepat, mengingat informasi,

dan membuat keputusan dalam waktu singkat. Tantangan yang diberikan melalui soal-soal dalam Quizizz merangsang otak siswa untuk aktif, sekaligus memunculkan perasaan seperti semangat, penasaran, dan ingin menang. Hal ini membuktikan bahwa pengalaman emosional positif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara keseluruhan.

Selain bekerja secara individual, Quizizz juga sangat efektif diterapkan dalam skema pembelajaran kelompok. Dalam format kelompok, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga berdiskusi, bekerja sama, dan belajar dari satu sama lain untuk mencapai hasil terbaik. Di kelas V SDN Mojodeso II, penerapan Quizizz dalam pembelajaran kelompok menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan wawancara peneliti, 14 dari 17 siswa (sekitar 82%) memperoleh nilai minimal 75% dalam latihan soal Pendidikan Pancasila menggunakan Quizizz. Capaian ini mencerminkan bahwa siswa mampu bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi, siswa lebih termotivasi untuk menyelesaikan latihan karena merasa bagian dari tim, adanya semangat kompetisi antarkelompok menambah daya dorong untuk menjawab dengan benar dan cepat, serta peran teman sebaya memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Kondisi ini sangat sejalan dengan prinsip konstruktivisme sosial, di mana pembelajaran yang terjadi secara kolaboratif memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman melalui interaksi dan diskusi.

Hasil ini memberikan implikasi yang signifikan terhadap strategi pengajaran Pendidikan Pancasila (Marzuki et al., 2025). Materi yang biasanya bersifat abstrak, normatif, dan sulit untuk ditangkap oleh siswa SD kini dapat disajikan secara lebih konkret, dengan pertanyaan pilihan ganda yang langsung menguji pemahaman situasi, lebih menarik, karena disertai warna dan ilustrasi, serta lebih efektif, karena siswa langsung melihat hasil dan peringkat siswa. Dengan pendekatan seperti ini, pembelajaran PPKn (Asmaroini & Utami, 2017) yang selama ini kurang disukai siswa bisa menjadi pelajaran yang dinantikan, sekaligus membentuk karakter aktif dan kompetitif secara positif.

Secara keseluruhan, media pembelajaran terutama media berbasis digital interaktif (Nikmati, 2024) seperti Quizizz memegang peranan strategis dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan partisipatif. Kemampuannya dalam menyampaikan pesan pengajaran sekaligus membangkitkan ide dan emosi siswa

menjadikannya alat penting dalam menghadirkan proses belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Konteks temuan di SDN Mojodeso II menunjukkan bahwa media Quizizz tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi, menumbuhkan kesiapan akademik, dan menjadi jembatan efektif antara konsep Pendidikan Pancasila yang abstrak dengan dunia nyata siswa SD.

SIMPULAN

Pembelajaran yang hanya menghibur tanpa menekankan pada pendidikan bukanlah pembelajaran yang menarik. Memastikan bahwa siswa secara efektif mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menarik dan efektif adalah tujuannya. Menciptakan suasana yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif sangat penting bagi proses pembelajaran karena siswa yang terlibat akan merasa lebih mudah memahami kontennya. Dengan demikian, salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konten Pendidikan Pancasila adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat pengajaran yang meminta mereka untuk menjawab pertanyaan. Mengingat Quizizz adalah alat pengajaran berbasis permainan, ada sejumlah manfaat dalam menggunakannya. Quizizz berhasil memasukkan keterlibatan dan minat ke dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan materi melalui permainan kooperatif. Selain itu, Quizizz menyediakan elemen permainan seperti tema, avatar, dan musik yang ceria yang meningkatkan proses pendidikan dalam sejumlah cara yang menarik. Karena itu, konten ini ideal untuk digunakan dalam pendidikan daring atau Ada beberapa keuntungan menggunakan Quizizz, terutama karena ini adalah alat pengajaran berbasis permainan. Quizizz menggunakan permainan kooperatif untuk menyampaikan konten, yang berhasil menambah minat dan interaksi pada proses pembelajaran. Lebih jauh, Quizizz menawarkan fitur permainan seperti tema, avatar, dan musik menghibur yang menambahkan berbagai faktor menarik pada pengalaman belajar. Karena itu, konten ini ideal untuk digunakan dalam pendidikan daring.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan secara signifikan memajukan pengetahuan kita tentang seberapa banyak minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang menggunakan aplikasi Quizizz. Hasilnya, penelitian ini dapat

berkontribusi pada pemahaman kita tentang pentingnya model pembelajaran dalam meningkatkan pengalaman pendidikan siswa.

REFERENSI

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Cahyani Amildah Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz...” 8 (2020): 262.
- Purnama Syae Purrohman, “Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V” 7, No. 3 (2021): 811.
- Sarah Amaliyah, “Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta”. T.T., 845.
- Asmaroini, A. P., & Utami, P. S. (2017). Pelaksanaan Pendidikan Demokrasi Siswa SMA di Kabupaten Ponorogo. *JPPKn (Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 2(1), Article 1. <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/jppkn/article/view/138>
- Dhuha, S. H. D., Kurniati, N., Lu’luilmaknun, U., & Soepriyanto, H. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(2), 775–784. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i2.8215>
- Marzuki, M., Putri, L. R. R., Siregar, S. M., & Harahap, M. R. (2025). Analisis Pancasila sebagai Ideologi Negara di Era Globalisasi. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.58192/populer.v4i1.2992>
- Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Aksiologi : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.270>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>

- Sony, B. J., & Suyono, S. (2024). Meneguhkan Pancasila sebagai Ideologi Bernegara Mahasiswa Prodi Teknik Industri Universitas PGRI Adi Buana Surabaya: Indonesia. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(3), 355–366. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i3.4076>
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29(5), 6217–6239. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12034-7>
- Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, Dan Selamat Selamat, “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,” Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam 17, No. 1 (9 Oktober 2020): 117–32, <https://doi.org/10.36667/Bestari.V17i1.474>.
- Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(07), 2816-2826.