



PENGARUH MEDIA GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SD NEGERI 048072 KABANJAHE

Dina Elvionica Br Siregar^{1*}, Juwita Tindaon², Julius Boy Nesra Basgimata Barus³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Berastagi

*Email: dinasiregarsiangian@gmail.com, wieta.niez@gmail.com, boynesra@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5734>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih didominasi oleh metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah penggunaan media gamifikasi serta menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SD Negeri 048072 Kabanjahe Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain two group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing sebanyak 25 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media gamifikasi berbasis Quizizz, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media gamifikasi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, paired samples t-test, dan independent samples t-test dengan bantuan SPSS pada taraf signifikansi 0,05. Hasil paired samples t-test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai t hitung sebesar 14,584 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,063 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan media gamifikasi. Selanjutnya, hasil independent samples t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,608 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,012 dengan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$. Hasil tersebut membuktikan bahwa media gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media gamifikasi berbasis Quizizz layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Gamifikasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Quizizz, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki posisi strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, karakter, dan keterampilan sosial peserta didik. Pada jenjang ini, proses pembelajaran tidak cukup hanya mengarahkan siswa untuk menguasai materi, tetapi juga perlu membentuk kemampuan berpikir, bekerja sama, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bersama. Kebijakan Kurikulum Merdeka menegaskan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, fleksibel, serta mengembangkan kompetensi dan karakter secara utuh pada setiap jenjang pendidikan (Kemendikbudristek, 2024). Dalam konteks tersebut, Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran penting karena memuat nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial yang harus dipahami sekaligus diterapkan oleh siswa. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar perlu dirancang agar tidak berhenti pada hafalan konsep, tetapi mampu menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman nyata siswa dalam masyarakat yang majemuk dan lingkungan digital yang terus berkembang.

Perubahan lingkungan belajar pada era digital menuntut guru untuk memilih media yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik. Siswa sekolah dasar terbiasa menerima informasi melalui tampilan visual, respons cepat, interaksi, dan pengalaman digital yang beragam, sehingga



pembelajaran satu arah berisiko menurunkan perhatian dan partisipasi mereka. Dalam Pendidikan Pancasila, teknologi dapat membantu guru menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui skenario, pertanyaan kontekstual, umpan balik, dan aktivitas interaktif. Rahayu dan Wibawa (2026) menunjukkan bahwa pengembangan media Quizizz berbasis permainan pada Pendidikan Pancasila kelas V memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, serta menghasilkan peningkatan belajar dengan N-Gain sebesar 0,57. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa teknologi digital dapat digunakan bukan hanya untuk evaluasi, tetapi juga untuk memperkuat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap nilai serta perilaku yang dipelajari. Dengan demikian, pemanfaatan media digital menjadi bagian penting dari upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi persoalan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang didominasi ceramah, pemberian tugas, serta penggunaan buku teks tanpa variasi media membuat sebagian siswa pasif, cepat bosan, dan kurang terdorong untuk mengemukakan pendapat. Penelitian Juniarti, Komariah, dan Furnamasari (2025) menemukan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menghadapi tantangan motivasi belajar yang rendah, sedangkan pembelajaran berbantuan Quizizz mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kondisi serupa ditemukan di SD Negeri 048072 Kabanjahe, tempat pembelajaran masih cenderung berlangsung satu arah dan belum memanfaatkan media digital interaktif secara optimal. Data ulangan harian menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas V-A, hanya 10 siswa atau 40% yang mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 15 siswa atau 60% belum mencapai nilai yang ditetapkan. Kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan capaian aktual tersebut menjadi dasar perlunya intervensi yang dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan penguasaan materi secara bersamaan.

Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan seperti poin, peringkat, tantangan, level, penghargaan, dan umpan balik ke dalam aktivitas pembelajaran. Elemen tersebut dapat membangun rasa ingin tahu, memberikan tujuan yang jelas, serta mendorong siswa untuk memperbaiki pencapaiannya. Kajian sistematis Yusri dan Zainal (2025) terhadap 27 penelitian pada pendidikan dasar menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan performa akademik, motivasi, keterlibatan, dan pengembangan keterampilan. Nurhayati dan Fathurrohman (2025) juga menunjukkan bahwa poin, lencana, papan peringkat, tantangan bertingkat, serta umpan balik langsung merupakan elemen yang paling banyak berkontribusi terhadap motivasi dan hasil belajar. Quizizz merupakan salah satu platform yang memungkinkan prinsip tersebut diterapkan secara praktis melalui skor, batas waktu, peringkat, pengacakan soal, dan umpan balik langsung. Tinjauan Ramírez Ruiz et al. (2024) serta Panjaitan et al. (2026) menegaskan bahwa kuis tergamifikasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, retensi, penguasaan konsep, serta keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa apabila dirancang selaras dengan tujuan kurikulum.

Walaupun banyak penelitian melaporkan manfaat gamifikasi, penerapannya tetap memerlukan desain pedagogis yang hati-hati agar siswa tidak hanya berfokus pada skor dan kompetisi. Efektivitas gamifikasi bergantung pada kesesuaian elemen permainan dengan kebutuhan siswa, tujuan kurikulum, durasi intervensi, kesiapan guru, dan dukungan infrastruktur sekolah (Nurhayati & Fathurrohman, 2025; Ramírez Ruiz et al., 2024). Selain itu, sebagian penelitian pada pendidikan dasar masih berfokus pada matematika, bahasa, dan sains, sedangkan penerapan gamifikasi pada Pendidikan Pancasila, khususnya materi meneladani perilaku Pancasila, masih relatif terbatas. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media gamifikasi serta menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 048072 Kabanjahe Tahun Ajaran 2025/2026. Kebaruan penelitian terletak pada penerapan media Quizizz pada materi meneladani perilaku Pancasila dalam konteks sekolah dasar, dengan membandingkan perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian diharapkan memperkuat bukti penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran nilai dan karakter sekaligus menjadi alternatif



praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, menarik, dan efektif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang diterapkan adalah two group pretest-posttest design dengan melibatkan dua kelas yang telah tersedia di sekolah. Kelas V-B ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan memperoleh pembelajaran menggunakan media gamifikasi berbasis Quizizz, sedangkan kelas V-A menjadi kelas kontrol dan memperoleh pembelajaran menggunakan media video. Kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan untuk mengukur perubahan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi meneladani perilaku Pancasila.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 048072 Kabanjahe, Kelurahan Padang Mas, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara, pada semester ganjil bulan Desember Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 orang dan terbagi ke dalam dua kelas. Sampel menggunakan seluruh anggota populasi, yaitu 25 siswa kelas V-A dan 25 siswa kelas V-B. Penentuan kelas kontrol dan eksperimen mempertimbangkan kondisi kelas yang telah terbentuk serta kesetaraan kemampuan awal yang terlihat dari nilai rata-rata pre-test kedua kelompok.

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (V-B)	O1	X1: Gamifikasi Quizizz	O2
Kontrol (V-A)	O3	X2: Media video	O4

Variabel bebas penelitian adalah media gamifikasi berbasis Quizizz, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes berbentuk pilihan ganda digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar kognitif. Observasi digunakan untuk mencatat pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa, wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung dari guru dan siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, termasuk daftar siswa, proses perlakuan, dan hasil tes.

Instrumen tes mula-mula terdiri atas 25 butir soal. Uji validitas butir dilakukan menggunakan korelasi Product Moment pada taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian menunjukkan 20 butir soal valid dan 5 butir tidak valid. Dua puluh butir valid tersebut dibagi menjadi 10 soal pre-test dan 10 soal post-test. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien 0,921, sehingga instrumen dinyatakan memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Validitas isi juga dipastikan melalui penilaian ahli dan kesesuaian soal dengan indikator materi meneladani perilaku Pancasila.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS. Tahap pertama adalah analisis deskriptif berupa nilai rata-rata dan distribusi frekuensi. Tahap kedua meliputi uji prasyarat, yaitu uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene. Tahap ketiga adalah pengujian hipotesis menggunakan paired samples t-test untuk menilai perubahan pre-test dan post-test pada masing-masing kelas serta independent samples t-test untuk membandingkan hasil belajar kedua kelompok. Keputusan statistik ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05; nilai $p < 0,05$ menunjukkan perbedaan yang signifikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Belajar

Kemampuan awal kedua kelompok relatif sebanding. Nilai rata-rata pre-test kelas kontrol adalah 57,20, sedangkan kelas eksperimen sebesar 55,60. Setelah perlakuan, rata-rata kelas kontrol meningkat menjadi 71,20, sedangkan kelas eksperimen meningkat menjadi 92,80. Kenaikan rata-rata pada kelas kontrol mencapai 14,00 poin, sementara kelas eksperimen mencapai 37,20 poin. Secara deskriptif, peningkatan pada kelas eksperimen 23,20 poin lebih besar daripada peningkatan pada kelas kontrol.



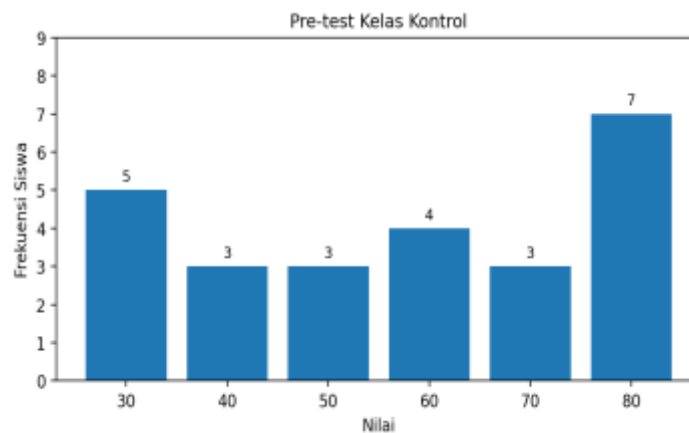
Kelompok	N	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan
Kontrol (V-A)	25	57,20	71,20	14,00
Eksperimen (V-B)	25	55,60	92,80	37,20



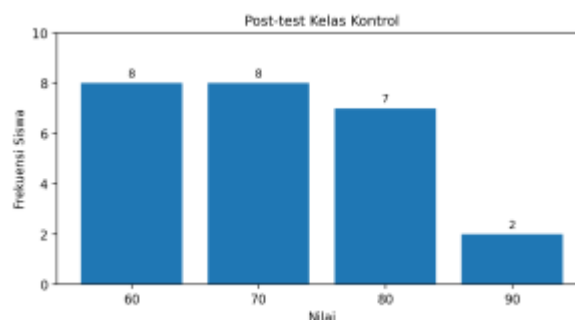
Gambar 1. Perbandingan rata-rata pre-test dan post-test

Distribusi Frekuensi Nilai

Pada pre-test kelas kontrol, nilai tersebar antara 30 dan 80, dengan frekuensi tertinggi pada nilai 80 sebanyak tujuh siswa. Sesudah pembelajaran menggunakan video, distribusi post-test bergeser ke rentang 60-90, dengan nilai 60 dan 70 masing-masing diperoleh delapan siswa. Pergeseran tersebut menunjukkan adanya peningkatan, tetapi sebagian besar skor masih terkonsentrasi pada rentang menengah.

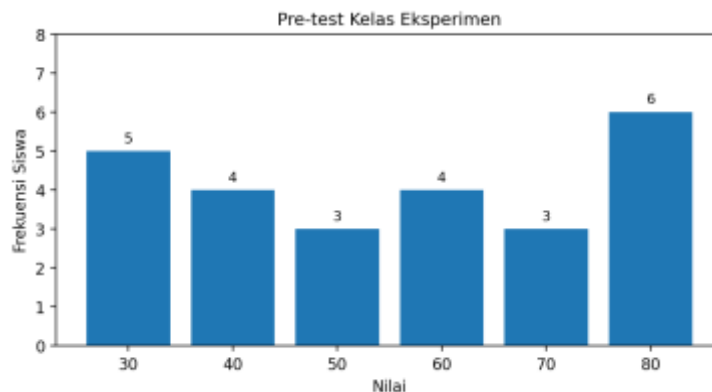


Gambar 2. Histogram nilai pre-test kelas kontrol

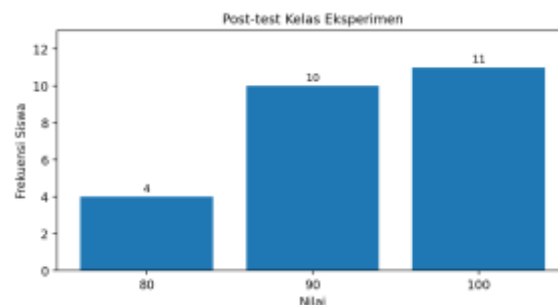


Gambar 3. Histogram nilai post-test kelas kontrol

Pada kelas eksperimen, nilai pre-test berada pada rentang 30-80 dan menunjukkan kemampuan awal yang hampir sama dengan kelas kontrol. Setelah pembelajaran menggunakan Quizizz, seluruh nilai post-test berada pada rentang 80-100. Sebanyak empat siswa memperoleh nilai 80, sepuluh siswa memperoleh nilai 90, dan sebelas siswa memperoleh nilai 100. Distribusi ini menunjukkan pergeseran yang kuat ke kategori nilai tinggi setelah penerapan media gamifikasi.



Gambar 4. Histogram nilai pre-test kelas eksperimen



Gambar 5. Histogram nilai post-test kelas eksperimen

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,170 pada kelas kontrol dan 0,103 pada kelas eksperimen. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas berdasarkan rata-rata menghasilkan nilai Levene sebesar 0,223 dengan signifikansi 0,639. Karena nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05, varians kedua kelompok dinyatakan homogen dan pengujian hipotesis parametrik dapat dilanjutkan.

Pengujian	Kelompok/Dasar	Statistik	Sig.	Keputusan
Normalitas	Kontrol	0,147	0,170	Normal
Normalitas	Eksperimen	0,159	0,103	Normal
Homogenitas	Based on Mean	0,223	0,639	Homogen

Uji Hipotesis

Hasil paired samples t-test pada kelas kontrol menunjukkan perbedaan rata-rata sebesar 14,00 poin, dengan $t = 6,261$, $df = 24$, dan $p = 0,000$. Hal ini menunjukkan bahwa media video juga menghasilkan peningkatan yang signifikan. Pada kelas eksperimen, perbedaan rata-rata mencapai 37,20 poin, dengan $t = 14,584$, $df = 24$, dan $p = 0,000$. Nilai t yang lebih besar dan selisih rata-rata yang lebih tinggi menunjukkan bahwa perubahan hasil belajar pada kelas gamifikasi jauh lebih kuat.

Kelompok	Pre-test	Post-test	Selisih	t	df	p
Kontrol	57,20	71,20	14,00	6,261	24	0,000
Eksperimen	55,60	92,80	37,20	14,584	24	0,000

Independent samples t-test yang dilaporkan dalam skripsi menunjukkan $t = 2,608$, $df = 48$, dan $p = 0,012$, dengan perbedaan rata-rata sebesar 10,00 dan interval kepercayaan 95% antara 2,292 dan 17,708. Karena $p < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga media gamifikasi berbasis Quizizz dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 048072 Kabanjahe.



PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gamifikasi berbasis Quizizz memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kemampuan awal kedua kelas relatif setara, terlihat dari rata-rata pre-test 57,20 pada kelas kontrol dan 55,60 pada kelas eksperimen. Setelah perlakuan, kelas eksperimen mencapai rata-rata 92,80, sedangkan kelas kontrol mencapai 71,20. Perbedaan pola peningkatan tersebut menunjukkan bahwa hasil yang lebih tinggi pada kelas eksperimen bukan semata-mata disebabkan oleh kemampuan awal, tetapi berkaitan dengan pengalaman belajar yang berbeda. Temuan ini selaras dengan tinjauan sistematis Yusri dan Zainal (2025), yang menyimpulkan bahwa gamifikasi pada pendidikan dasar berkontribusi terhadap peningkatan performa akademik, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Peningkatan sebesar 37,20 poin pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik Quizizz yang menyediakan tujuan singkat, skor, batas waktu, peringkat, dan umpan balik langsung. Elemen tersebut membuat siswa mengetahui hasil jawabannya secara segera dan mendorong mereka mempertahankan perhatian sepanjang aktivitas. Ramírez Ruiz et al. (2024) menegaskan bahwa gamifikasi dapat memperkuat keterlibatan akademik, emosional, dan perilaku ketika elemen permainan diintegrasikan secara konsisten dengan tujuan pembelajaran. Nurhayati dan Fathurrohman (2025) juga menemukan bahwa poin, lencana, papan peringkat, tantangan, dan umpan balik merupakan elemen yang paling sering berkaitan dengan peningkatan motivasi dan capaian akademik. Pada penelitian ini, fitur Quizizz berfungsi sebagai penguatan positif yang membantu siswa tetap aktif saat mengerjakan soal mengenai perilaku sesuai nilai Pancasila.

Hasil yang diperoleh juga menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya menciptakan suasana menyenangkan, tetapi dapat mendukung pengolahan informasi. Pertanyaan yang disajikan secara bertahap memberi kesempatan kepada siswa untuk mengingat, memahami, menerapkan, dan mengevaluasi contoh perilaku Pancasila. Umpan balik segera membantu siswa mengenali kesalahan sebelum miskonsepsi menetap, sedangkan pengulangan soal memperkuat penarikan kembali informasi. Panjaitan et al. (2026) melalui telaah 18 penelitian melaporkan bahwa gamifikasi dapat memperkuat hasil belajar sekaligus dimensi kognitif, afektif, sosial, kreativitas, dan keterlibatan bermakna pada siswa sekolah dasar. Hal ini relevan dengan Pendidikan Pancasila karena pemahaman nilai membutuhkan keterlibatan kognitif dan afektif secara bersamaan.

Pada kelas kontrol, penggunaan video juga menghasilkan peningkatan yang signifikan dari 57,20 menjadi 71,20. Video membantu menyajikan contoh perilaku dalam bentuk visual dan dapat memperjelas materi yang abstrak. Namun, kenaikannya lebih rendah daripada kelas eksperimen karena interaksi siswa dengan media cenderung lebih terbatas. Dalam Quizizz, setiap siswa harus memberikan respons, menerima umpan balik, dan mengikuti alur aktivitas sampai selesai, sedangkan dalam pembelajaran video siswa dapat tetap berada pada posisi sebagai penerima informasi. Permana, Hazizah, dan Herlambang (2024) menjelaskan bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh tingkat interaktivitas dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keunggulan kelas eksperimen tidak hanya terletak pada penggunaan perangkat digital, tetapi pada struktur interaksi yang dibangun oleh gamifikasi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Rahayu dan Wibawa (2026), yang melaporkan bahwa media Quizizz berbasis permainan pada Pendidikan Pancasila kelas V memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian Juniarti, Komariah, dan Furnamasari (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan pembelajaran tanpa dukungan media tersebut. Selain itu, studi mengenai Quizizz mode kertas pada Pendidikan Pancasila kelas V menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ketika unsur kuis interaktif diterapkan dalam evaluasi pembelajaran (2024). Konsistensi temuan lintas penelitian memperkuat dugaan bahwa Quizizz dapat diterapkan pada berbagai kondisi teknologi, baik secara daring maupun melalui mode kertas.

Meskipun hasilnya kuat, gamifikasi tidak boleh dipahami sebagai sekadar kompetisi atau pemberian hadiah. Fokus yang berlebihan pada peringkat dapat menimbulkan kecemasan atau menurunkan kepercayaan diri siswa yang terus berada di posisi bawah. Kajian sistematis tahun 2024-



2025 mengingatkan bahwa dampak gamifikasi dapat berbeda bergantung pada desain, durasi, kesiapan guru, akses perangkat, dan karakteristik peserta didik (Ramírez Ruiz et al., 2024; Nurhayati & Fathurrohman, 2025). Oleh sebab itu, guru perlu menyeimbangkan kompetisi dengan kerja sama, menggunakan umpan balik yang mendukung, dan memastikan bahwa skor selalu dikaitkan dengan pemahaman materi. Quizizz sebaiknya digunakan sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya metode.

Secara pedagogis, hasil penelitian mengindikasikan bahwa gamifikasi dapat menjadi jembatan antara karakteristik siswa sekolah dasar dan tuntutan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Materi meneladani perilaku Pancasila dapat diubah menjadi pertanyaan berbasis situasi, pilihan tindakan, atau dilema sederhana sehingga siswa tidak hanya menghafal sila, tetapi belajar memilih perilaku yang sesuai. Implementasi seperti ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan pengembangan kompetensi serta karakter (Kemendikbudristek, 2024). Ketika pertanyaan Quizizz dirancang berdasarkan pengalaman dekat siswa, teknologi berfungsi sebagai sarana refleksi nilai, bukan sekadar alat hiburan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang hanya 50 siswa dari satu sekolah, durasi perlakuan yang relatif singkat, dan fokus pengukuran pada hasil belajar kognitif. Dampak terhadap sikap toleransi, perilaku nyata, retensi jangka panjang, serta pengalaman siswa belum diukur secara mendalam. Selain itu, analisis statistik mengikuti data yang tersedia dalam skripsi sehingga penelitian lanjutan disarankan menggunakan skor post-test atau gain score yang konsisten sebagai dasar perbandingan antarkelompok dan melaporkan ukuran efek. Keterbatasan tersebut tidak menghilangkan arti temuan, tetapi membatasi generalisasi hasil. Penelitian berikutnya dapat melibatkan beberapa sekolah, periode intervensi yang lebih panjang, pendekatan campuran, serta pengukuran aspek kognitif, afektif, dan perilaku secara terpadu.

4. SIMPULAN

Penerapan media gamifikasi berbasis Quizizz menghasilkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang lebih tinggi dibandingkan media video. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 55,60 menjadi 92,80 atau sebesar 37,20 poin, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 57,20 menjadi 71,20 atau sebesar 14,00 poin. Paired samples t-test pada kelas eksperimen menghasilkan $t = 14,584$ dan $p = 0,000$, sedangkan independent samples t-test menghasilkan $t = 2,608$ dan $p = 0,012$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 048072 Kabanjahe pada materi meneladani perilaku Pancasila.

Secara praktis, Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif melalui pertanyaan interaktif, skor, tantangan, peringkat, dan umpan balik langsung. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa sekaligus memperkuat penguasaan materi Pendidikan Pancasila. Namun, efektivitasnya tetap bergantung pada kualitas soal, kesesuaian elemen permainan dengan tujuan pembelajaran, pengelolaan kompetisi, serta ketersediaan perangkat dan jaringan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541-1546.
- Anggraini. (2022). Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan mixed method. RajaGrafindo Persada.
- Gomez, M. J., Ruipérez-Valiente, J. A., & García Clemente, F. J. (2022). A systematic literature review of game-based assessment studies: Trends and challenges. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2207.07369>
- Jannah, M., & Atmojo, S. E. (2022). Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.



- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game pada masa pandemi. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sánchez, A. D., et al. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Direktorat Sekolah Dasar. (2024). Panduan pembelajaran dan asesmen pada pendidikan dasar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.
- Izzah, N., Lena, N. S., Janah, A., & Sofwan, M. (2024). Penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dalam upaya menumbuhkan karakter peserta didik yang Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Quizizz mode kertas: Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. (2024). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Juniarti, I. G., Komariah, & Furnamasari, Y. F. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Aku dan Lingkungan Sekitarku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.31166>
- Nurhayati, & Fathurrohman. (2025). Gamification in school education: A systematic review of its effectiveness in improving student motivation and academic outcomes. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2356-2368. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.6516>
- Yusri, A. A., & Zainal, M. Z. (2025). Unleashing gamification: A systematic review in primary schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(4), 2313-2321.
- Qolbi, L., Lestary, R. A., Yana, D. F., Maulana, P. D., & Candraloka, O. R. (2025). Implementation of Quizizz as a means of technology adaptation in elementary school learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 1-15.
- Implementasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. (2025). *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Panjaitan, A. C., Dewi, P., Subali, B., & Widiyatmoko, A. (2026). Systematic literature review: Developing gamification to enhance elementary school students' learning outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 1211-1221. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.1211-1221>
- Rahayu, P., & Wibawa, S. (2026). Pengembangan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis game untuk siswa kelas V sekolah dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 1572-1577.
- Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. (2026). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.