

## **Integrasi QuizWhizzer dalam Pembelajaran Pancasila untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik**

**Moh. Sholeh<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

Surel Penulis Koresponden: [moh.soleh.2331139@students.um.ac.id](mailto:moh.soleh.2331139@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi Integrasi penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Peserta didik lebih berani bertanya, berdiskusi, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, platform ini juga meningkatkan motivasi belajar, dengan peserta didik menunjukkan antusiasme dan fokus yang lebih tinggi. Peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila tercermin dari hasil evaluasi yang lebih baik setelah menggunakan QuizWhizzer. Guru dan kepala sekolah memberikan respons positif, bahwa QuizWhizzer mempermudah pengelolaan pembelajaran dan memberikan umpan balik langsung yang bermanfaat. Penelitian ini menegaskan potensi gamifikasi, khususnya QuizWhizzer, sebagai inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif.*

**Kata Kunci:** Integrasi QuizWhizzer, Pembelajaran Pancasila, Partisipasi Aktif

### **Abstract**

*This study aims to explore the integration of using QuizWhizzer in learning Pancasila Education in elementary schools, especially in increasing learners' active participation and internalizing Pancasila values. Using a qualitative approach with a case study design, data was collected through semi-structured interviews, observation, and documentation. The results showed that the use of QuizWhizzer significantly increased learners' active participation. Learners are more willing to ask questions, discuss, and actively engage in learning. In addition, the platform also increased learning motivation, with learners showing higher enthusiasm and focus. Improved understanding of Pancasila values is reflected in better evaluation results after using QuizWhizzer. Teachers and principals responded positively, stating that QuizWhizzer made it easier to manage learning and provided useful immediate feedback. This research confirms the potential of gamification, particularly QuizWhizzer, as an innovation in Pancasila Education learning to create an interactive and effective learning experience.*

**Keywords:** QuizWhizzer Integration, Pancasila Learning, Active Participation

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan sikap kebangsaan peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar adalah rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurizka & Rahim, 2020). Peserta didik sering kali berperan sebagai penerima materi secara pasif, sementara keterlibatan aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan kegiatan lainnya masih kurang optimal. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Nur et al., 2023).

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik adalah dengan menerapkan gamifikasi (Tambusai, 2023). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Jusuf, 2020). Salah satu platform gamifikasi yang terbukti efektif adalah QuizWhizzer, sebuah media digital interaktif yang mengharuskan guru untuk mengintegrasikan fitur permainan seperti kuis, papan permainan, dan tantangan kelompok ke dalam aktivitas belajar mengajar (Faijah et al., 2022).

Integrasi teknologi seperti QuizWhizzer dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis (Riyadi & Zulfiati, 2024). Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat lebih aktif berinteraksi dengan materi pelajaran dan teman sekelas, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif (Amiruddin, 2019). Selain itu, elemen permainan dalam QuizWhizzer dapat membantu peserta didik mengatasi kejenuhan, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep yang diajarkan (Rachmasari, 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Kusnadi & Azzahra, 2024). Hasil serupa juga ditemukan oleh Priyono & Junanto (2022), yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan, terutama dalam aktivitas diskusi dan kuis. Selain itu, penelitian Sodikin & Solikhah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi seperti QuizWhizzer tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membantu memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Temuan lain dari Prayogi (2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran berkontribusi pada peningkatan hasil belajar

peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual dan kolaborasi aktif di kelas.

Namun, meskipun banyak penelitian telah membahas manfaat gamifikasi dalam pembelajaran, kajian yang secara khusus mengulas penerapan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran Pancasila di tingkat Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Kebanyakan penelitian sebelumnya lebih fokus pada mata pelajaran eksakta seperti matematika atau sains, sehingga belum mengungkap secara mendalam bagaimana gamifikasi dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebangsaan dalam Pancasila.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada eksplorasi khusus terhadap dampak integrasi *QuizWhizzer* dalam pembelajaran Pancasila. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek peningkatan partisipasi dan motivasi peserta didik, tetapi juga pada bagaimana media gamifikasi dapat membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang relevan untuk pembelajaran karakter dan nilai-nilai kebangsaan.

Selain itu, penerapan *QuizWhizzer* dalam pembelajaran Pancasila dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan bagi peserta didik (Kurniyawati & Suneki, 2024). Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktifnya, *QuizWhizzer* memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai Pancasila (Septiani, 2024). Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang semuanya dapat difasilitasi melalui media digital interaktif (Semuel, 2024). Hal ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, tetapi juga membantu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan *QuizWhizzer* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pancasila. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis, praktis, maupun sosial. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengintegrasikan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Sementara itu, secara sosial, penelitian ini mendukung upaya pembentukan karakter peserta didik melalui pembelajaran Pancasila yang lebih

menarik dan partisipatif, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat lebih mudah diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pembelajaran Pancasila yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menggali pemahaman tentang pengaruh integrasi QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila terhadap partisipasi aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan aplikasi QuizWhizzer dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Pancasila.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan guru, peserta didik, dan kepala sekolah untuk menggali persepsi mereka tentang penerapan QuizWhizzer dan dampaknya terhadap partisipasi peserta didik. Observasi langsung di kelas akan dilakukan untuk mencatat interaksi peserta didik selama penggunaan QuizWhizzer, serta mengamati dinamika keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, dokumentasi berupa catatan pembelajaran, hasil kuis, dan evaluasi pembelajaran akan dikumpulkan untuk mendukung data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik. Data yang terkumpul akan dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang muncul, seperti pengalaman peserta didik, pengaruh QuizWhizzer terhadap motivasi belajar, dan tingkat partisipasi peserta didik. Proses analisis meliputi pengorganisasian data, pengkodean data untuk mempermudah identifikasi pola, dan penarikan tema untuk menjawab pertanyaan penelitian. Dengan cara ini, penelitian ini bertujuan memberikan wawasan praktis mengenai penerapan QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila dan kontribusinya terhadap peningkatan partisipasi aktif peserta didik.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menemukan bahwa integrasi QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Berdasarkan wawancara dengan guru, peserta didik, dan kepala sekolah, aplikasi ini diterima dengan baik, meningkatkan motivasi, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta

didik lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah menggunakan QuizWhizzer, dengan peningkatan motivasi dan keterlibatan dibandingkan pembelajaran tanpa aplikasi.

### **1. Peningkatan Partisipasi Aktif**

Peningkatan partisipasi aktif peserta didik terlihat jelas dengan diterapkannya QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan mereka, seperti lebih sering mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan selama sesi pembelajaran setelah mengikuti kuis berbasis QuizWhizzer. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan, dengan minat yang lebih tinggi untuk mengikuti diskusi kelas.

Seperti yang diungkapkan oleh salah satu guru, "Setelah menggunakan QuizWhizzer, saya melihat peserta didik menjadi lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat mereka. Kuis ini tidak hanya menyajikan tantangan, tetapi juga membuat mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Hal yang serupa juga diungkapkan oleh salah satu peserta didik bernama AN,

"Saya merasa lebih senang belajar Pancasila dengan QuizWhizzer karena saya bisa langsung tahu seberapa jauh saya memahami materi. Selain itu, setelah kuis, saya jadi lebih semangat berdiskusi dengan teman-teman tentang nilai-nilai Pancasila."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik, yang menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan.

### **2. Peningkatan Motivasi Belajar**

Peningkatan motivasi belajar terlihat dengan jelas setelah penggunaan QuizWhizzer. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik, banyak dari mereka merasa lebih semangat untuk belajar. Mereka mengungkapkan bahwa format kuis yang digunakan dalam aplikasi ini memberi mereka tantangan yang menyenangkan. Selain itu, interaksi yang terjadi selama permainan membuat mereka merasa lebih terlibat dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

Hasil observasi juga mengonfirmasi hal ini, di mana peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti materi Pancasila setelah menggunakan QuizWhizzer. Banyak dari mereka yang sebelumnya kurang tertarik dengan pembelajaran Pancasila, sekarang menjadi lebih terlibat. Mereka lebih fokus dan bersemangat untuk mengikuti setiap sesi, bahkan jika itu adalah kuis yang menguji pemahaman mereka tentang materi. Salah satu guru, EL, juga memberikan pendapatnya mengenai hal ini:

"Sejak menggunakan QuizWhizzer, saya melihat peserta didik jadi lebih termotivasi. Mereka tidak hanya lebih semangat mengerjakan kuis, tetapi juga lebih aktif bertanya dan memberikan pendapat setelahnya. Ini menunjukkan bahwa aplikasi ini benar-benar membuat mereka lebih tertarik untuk belajar."

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa penggunaan QuizWhizzer tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tantangan dalam kuis dan interaksi yang menyenangkan, peserta didik merasa lebih termotivasi dan termotivasi untuk mempelajari materi Pancasila dengan lebih baik.

### **3. Keefektifan Pembelajaran Pancasila**

Keefektifan pembelajaran Pancasila meningkat dengan adanya penggunaan QuizWhizzer, yang membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat dan memahami nilai-nilai Pancasila. Hasil dokumen kuis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik, yang terlihat pada skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan evaluasi yang dilakukan sebelum penggunaan aplikasi ini. Hal ini menunjukkan bahwa QuizWhizzer tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pancasila. Dalam wawancara dengan kepala sekolah, beliau mengungkapkan,

"Setelah penerapan QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila, saya melihat adanya perubahan positif pada hasil belajar peserta didik. Mereka lebih cepat memahami konsep-konsep penting dalam Pancasila, dan ini terlihat jelas pada nilai mereka yang lebih baik setelah kuis dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi ini."

Pernyataan ini menguatkan temuan bahwa penggunaan QuizWhizzer memiliki dampak yang nyata terhadap efektivitas pembelajaran Pancasila, khususnya dalam membantu peserta didik memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini membuktikan bahwa teknologi seperti QuizWhizzer dapat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, membuat mereka lebih mudah menyerap dan mengingat materi yang diajarkan.

### **4. Persepsi Positif dari Guru dan Kepala Sekolah**

Persepsi positif mengenai penggunaan aplikasi QuizWhizzer datang dari berbagai pihak, termasuk guru dan kepala sekolah. Penggunaan aplikasi QuizWhizzer terbukti mempermudah pengelolaan pembelajaran dengan menciptakan suasana yang lebih terstruktur dan menyenangkan. Aplikasi ini memberi guru cara baru untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya



menarik, tetapi juga lebih terfokus. Dengan adanya kuis yang langsung menguji pemahaman peserta didik, mereka menjadi lebih terlibat dan fokus pada materi yang diajarkan. Salah satu keuntungan utama dari QuizWhizzer adalah peserta didik dapat melihat hasilnya secara langsung, yang memberikan umpan balik langsung tentang pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini meningkatkan motivasi belajar dan membantu guru untuk lebih mudah mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik. Aplikasi ini tidak hanya memperbaiki pengelolaan kelas, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran.

Penggunaan aplikasi ini memungkinkan guru untuk lebih mudah mengukur pemahaman peserta didik, tanpa harus mengandalkan metode evaluasi konvensional yang cenderung monoton. Kepala sekolah juga memberikan pandangan positif mengenai aplikasi QuizWhizzer. Menurut beliau, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan fokus peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

"QuizWhizzer membawa suasana baru yang lebih hidup dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih terlibat, dan guru pun lebih mudah untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung," ungkap kepala sekolah.

Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi peserta didik, serta memberi ruang bagi guru untuk berinteraksi lebih intens dengan peserta didik.

Namun, kepala sekolah juga menyadari adanya beberapa tantangan terkait dengan infrastruktur teknologi yang ada di sekolah. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan teknis saat menggunakan aplikasi, terutama yang berkaitan dengan koneksi internet dan perangkat yang tersedia. Meskipun demikian, beliau menilai bahwa tantangan tersebut tidak mengurangi manfaat yang diperoleh dari penggunaan QuizWhizzer.

"Meskipun ada beberapa kendala teknis, saya melihat aplikasi ini sebagai langkah positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kami akan terus berusaha memperbaiki infrastruktur untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat merasakan manfaatnya," tambahnya.

Secara keseluruhan, baik guru maupun kepala sekolah sepakat bahwa penggunaan QuizWhizzer memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran Pancasila. Meskipun terdapat tantangan terkait infrastruktur, aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mempermudah pengelolaan pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang terus berlanjut, diharapkan penggunaan aplikasi semacam ini akan

semakin meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dan memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Secara teoritis, temuan penelitian ini selaras dengan pembelajaran berbasis teknologi yang mengutamakan interaktivitas dan keterlibatan aktif peserta didik (Andi, 2024). Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar, baik melalui diskusi, eksplorasi, maupun refleksi terhadap materi yang dipelajari (Toner et al., 2016). Dalam hal ini, QuizWhizzer berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi keterlibatan peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan menantang, yang sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif yang diperkenalkan oleh Vygotsky (1978) melalui konsep zona perkembangan proksimal (ZPD) (Siregar, Eveline, Dra. & Nara, 2010).

Penerapan QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pada peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Khasanah & Hadi, 2024). Menurut penelitian oleh Wulandari (2020), teknologi pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui media yang menarik dan interaktif, yang dapat merangsang rasa ingin tahu mereka dan membuat pembelajaran lebih menarik. Aplikasi seperti QuizWhizzer, yang menyediakan kuis dengan umpan balik instan, memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi pemahaman secara langsung dan memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran (Janah, 2024). Hal ini mendukung teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Ryan & Deci, (2000) yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif (Nurachmy et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan Pancasila, penggunaan QuizWhizzer tidak hanya memfasilitasi peningkatan pengetahuan tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga membentuk karakter peserta didik melalui interaksi yang terstruktur dan berbasis nilai (Kurniasari & Wathon, 2019). Sebagaimana dikemukakan oleh Dewey (1938), pendidikan harus berfokus pada pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam konteks sosial (Prajati & Fardani, 2023). QuizWhizzer mendukung pencapaian ini dengan mendorong peserta didik untuk merenung, berdiskusi, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak hanya belajar konsep-konsep teoritis, tetapi juga mengalami penerapannya dalam konteks sosial yang lebih luas (Prajati & Fardani, 2023). Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik, yaitu membentuk pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang dalam karakter dan perilaku sosial.



Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa gamifikasi dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik (Nugroho et al., 2022). Penelitian oleh Hidayat (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pendidikan berbasis game, seperti QuizWhizzer, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kelas. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pancasila setelah menggunakan QuizWhizzer. Hasil observasi yang mencatat peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif bertanya serta berdiskusi setelah kuis, menggambarkan bagaimana teknologi, dalam hal ini aplikasi kuis, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nurlaila (2024) juga mendukung hasil temuan ini, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam materi pelajaran yang bersifat abstrak atau kompleks, seperti halnya pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Dengan bantuan QuizWhizzer, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diberikan kesempatan untuk aktif berpartisipasi dan menguji pemahaman secara langsung, yang memperkuat pembelajaran (Sahara, 2023).

Sementara itu, temuan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun terdapat tantangan terkait infrastruktur teknologi, seperti keterbatasan perangkat dan masalah koneksi internet, penggunaan QuizWhizzer tetap dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Dooly (2021), yang menekankan pentingnya kesiapan infrastruktur dalam penerapan teknologi pendidikan (Ningsih, 2024). Meskipun kendala teknis tetap ada, hal tersebut tidak mengurangi manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi ini, yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman materi oleh peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa integrasi QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif peserta didik, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang mengarah pada pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh. Namun, penting untuk terus memperbaiki infrastruktur dan aksesibilitas teknologi untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat merasakan manfaat yang maksimal dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

## **D. KESIMPULAN**

Penelitian ini menemukan bahwa integrasi aplikasi QuizWhizzer dalam pembelajaran Pancasila memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif, motivasi belajar, dan pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, aplikasi ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta didik, yang terlihat dari peningkatan frekuensi mereka dalam bertanya, berdiskusi, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran. QuizWhizzer juga mendorong motivasi belajar dengan menghadirkan tantangan yang menarik dan umpan balik langsung, sehingga peserta didik lebih fokus dan bersemangat dalam memahami materi.

Dari segi efektivitas, data menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila meningkat, yang tercermin dalam hasil evaluasi yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penerapan aplikasi ini. Hal ini membuktikan bahwa gamifikasi melalui QuizWhizzer mampu memperkaya pengalaman belajar secara interaktif dan menghidupkan suasana pembelajaran.

Selain manfaat yang diperoleh, penelitian ini juga mencatat tantangan terkait infrastruktur, seperti keterbatasan perangkat dan masalah koneksi internet. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi manfaat signifikan yang diberikan oleh aplikasi ini terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan infrastruktur dan aksesibilitas teknologi agar seluruh peserta didik dapat merasakan dampak positif dari penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Secara teoritis, temuan penelitian ini mendukung prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan teknologi pendidikan yang mengedepankan motivasi intrinsik, keterlibatan aktif, serta interaktivitas, sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori motivasi *Self-Determination*. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi berbasis kuis seperti QuizWhizzer, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan, efektif, dan membentuk karakter serta pemahaman sosial yang lebih dalam pada peserta didik.

## **E. REFERENSI**

- Amiruddin, A. (2019). Pembelajaran kooperatif dan kolaboratif. *Journal of Education Science*, 5(1) <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2020.104699>
- Andi Setiawan. (2024). Memodifikasi Sistem Pendidikan di Sekolah Menengah dengan Pemberdayaan Media Digital dan Keterampilan Informasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(6), 23–38. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i6.587>

- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektiiivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- hidayat fahrul, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Quizwhizzer Pada Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Pbl) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Sistem Pencernaan Dikelas Viii Mtsn 4 Aceh Barat Daya. (Vol. 4, Issue 1, pp. 31–41). UIN Ar-Raniry.
- Janah, S. R. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz, Fitur Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Al-Hasra Kota Depok* (p. 112). FITK.
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Khasanah, R. khasanah, & Hadi, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran PBL Berbasis STEAM dengan bantuan media Quartet Card Inovation untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi pada pembelajaran IPA. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 4(2), 213–227. <https://doi.org/10.21154/jtii.v4i2.3786>
- Kurniasari, R., & Wathon, A. (2019). Pembelajaran konstruktif melalui alat permainan edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(2), 96–112.
- Kurniyawati, I. C., & Suneki, S. (2024). Aplikasi Quizwhizher Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Xi Smkn 4 Semarang Sebagai Implementasi Media Belajar .... *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD ...*, 10(1), 1724–1733.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>
- Nugroho, H. W., Utami, R., & Nugraha, R. A. (2022). Experiential Learning Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Demokrasi dan Pancasila. *Jurnal Filsafat*, 32(2), 255. <https://doi.org/10.22146/jf.70601>
- Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan

- Implikasi. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510.
- Nurachmy Sahnir, Jamilah, & Heriyati Yatim. (2023). Pengenalan Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Seni di Era Digitalisasi Pendidikan. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 245–256. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.811>
- Nurizka, R., & Rahim, A. (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta didik Melalui Budaya Sekolah. *Elementary School*, 7(1), 38–49.
- Nurlaila, E., Fauziah, E. N., & Rosyidah, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 10(1).
- Prajati, N., & Fardani, D. N. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di Sman .... *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(7), 60–67.
- Prayogi, S., Sukaisih, R., Muhali, M., & Asy'ari, M. (2024). Dampak Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Peserta didik dalam Mata Pelajaran Fisika. *Journal of Authentic Research*, 3(2), 156–173. <https://doi.org/10.36312/jar.v3i2.2126>
- Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(2), 247.
- Rachmasari, S. A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 253 Panggungsari Kota Bandung* (pp. 13–41). FKIP UNPAS.
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). Eksplorasi Potensi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Ips Kelas 5 Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 58–66.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sahara, W. (2023). *Pengaruh Aplikasi Quiz Whizzer Terhadap Hasil Belajar Ips Di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Semuel, S. (2024). *Analisis Korelatif Pendekatan Interaktif Learning dan Psikologi*

*Progresif terhadap Transformasi Belajar Peserta didik di SMPN 5 Mamasa.*  
Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja.

Septiani, I. A. (2024). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Peserta didik Kelas V DI SDN Andir Ciparay: Penelitian Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar.* Universitas Pendidikan Indonesia.

Siregar, Eveline, Dra., M. P., & Nara, H. M. S. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *LPP Unismuh Makassar (Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar)* (Issue Bogor: Ghalia Indonesia). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sodikin, A., & Solikhah, S. (2022). Peran Media Sosial Dalam Berdakwah. In *Syiar | Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* (Vol. 2, Issue 1, pp. 29–40). CV. Istana Agency. <https://doi.org/10.54150/syiar.v2i1.55>

Tambusai, T. (2023). Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Peserta didik di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.

Toner, J., Moran, A., & Gale, L. (2016). Jean Piaget: Learning and the stages of athlete development. In *Learning in Sports Coaching: Theory and Application* (pp. 89–100). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315746012>

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Peserta didik Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>