

## Penerapan Media Quizizz pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Muhamad Iksal Maldini<sup>1</sup>, Yudi Bachtiar<sup>2</sup>, Atep Lesmana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDIT Al Jannah

<sup>2,3</sup>STKIP Purwakarta

E-mail: [muhammadiksal4@gmail.com](mailto:muhammadiksal4@gmail.com)

### Article History:

Submitted : 03-07-2025

Received : 04-07-2025

Revised : 13-01-2026

Accepted : 13-01-2026

Published : 31-03-2026

**Abstract:** This study aimed to improve elementary students' Pancasila Education learning outcomes through the use of Quizizz. The research employed Classroom Action Research based on the Kurt Lewin model, conducted in three cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 22 fourth-grade students of SDIT Al-Jannah Karawang. Data were collected through learning outcome tests, observation, and documentation. The results showed that Quizizz gradually improved students' learning outcomes. Learning mastery increased from 36% in the pre-action stage to 59% in Cycle I, 73% in Cycle II, and 86% in Cycle III. The mean score also increased from 62.4 to 80.6. In addition, Quizizz promoted greater student participation, learning motivation, and understanding of Pancasila values. Therefore, Quizizz was effective in improving Pancasila Education learning outcomes in elementary school.

### Keywords:

Quizizz, learning outcomes, Civic Education, elementary school

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar melalui penerapan media Quizizz. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa kelas IV SDIT Al-Jannah Karawang. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 36% pada pra-tindakan menjadi 59% pada siklus I, 73% pada siklus II, dan 86% pada siklus III. Nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 62,4 menjadi 80,6. Selain itu, penggunaan Quizizz mendorong peningkatan keaktifan, motivasi belajar, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, media Quizizz efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

### Kata Kunci:

Quizizz, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar yang berperan penting dalam membentuk karakter, identitas nasional, dan orientasi moral peserta didik sejak dini (Tunnisa & Alwi, 2024; Citra et al., 2025). Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya mengenal lima sila Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu memahami, menghayati, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan menjadi dasar bagi terbentuknya pribadi yang beradab, bertanggung jawab, dan memiliki kepedulian terhadap kehidupan bermasyarakat (Sianturi & Dewi, 2021). Dalam konteks kebangsaan, Pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai fondasi ideologis untuk membangun ketahanan peserta didik terhadap pengaruh negatif globalisasi dan berbagai paham yang berpotensi melemahkan persatuan bangsa (Bhagaskoro et al., 2019; Fitriani et al., 2024).

Meskipun memiliki fungsi yang sangat strategis, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu masalah yang sering muncul adalah rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi ini juga ditemukan di kelas IV SDIT Al-Jannah Karawang. Data awal menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, hanya 36% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai penguasaan materi yang diharapkan, sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang lebih terarah dan berkelanjutan. Rendahnya capaian ini menjadi indikator bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara optimal.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah, materi yang dianggap abstrak oleh siswa, serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Dominasi metode ceramah menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton, kurang kontekstual, dan tidak memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami maupun menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Padahal, karakter materi Pendidikan Pancasila menuntut tidak hanya penguasaan kognitif, tetapi juga keterlibatan afektif dan perilaku agar nilai-nilai yang dipelajari benar-benar tertanam dalam diri siswa.

Dalam perspektif konstruktivisme, pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa dilibatkan secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial, dan aktivitas yang bermakna (Mutaqin et al., 2021; Azzahra et al., 2025). Siswa tidak diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek yang mengonstruksi pemahaman melalui eksplorasi, diskusi, dan refleksi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, menyenangkan, dan relevan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang potensial untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform kuis daring berbasis gamifikasi yang dirancang untuk menghadirkan aktivitas belajar yang lebih menarik, menantang, dan

memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Rahmania et al., 2023; Awaliyah et al., 2025). Fitur-fitur seperti *leaderboard*, soal interaktif, dan umpan balik instan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sekaligus membantu guru memantau tingkat pemahaman siswa secara cepat. Media ini relevan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, responsif, dan mudah dipahami siswa. Selain itu, gamifikasi dalam Quizizz berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan rasa percaya diri siswa selama proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi, termasuk Quizizz, efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa pada berbagai mata pelajaran (Jati & Mediatati, 2022; Rini & Zuhdi Ulhaq, 2023). Namun, kajian yang secara khusus menelaah penerapan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian yang menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin untuk menguji efektivitas media ini dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila belum banyak ditemukan. Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang penting untuk diisi, terutama untuk menghasilkan temuan yang lebih kontekstual dan aplikatif bagi praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang bersifat siklis dan reflektif. Pendekatan ini memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap melalui proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya diposisikan sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa. Di samping itu, penelitian ini tidak hanya memerhatikan peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mempertimbangkan perubahan pada aspek keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan pandangan *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya dukungan terhadap motivasi intrinsik siswa dalam proses belajar (Kutun et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDIT Al-Jannah Karawang. Secara lebih khusus, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa, mendeskripsikan perubahan keaktifan dan motivasi belajar selama penggunaan Quizizz, serta mengevaluasi kontribusi media tersebut dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Pendidikan Pancasila, sekaligus menjadi rujukan praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna di sekolah dasar.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDIT Al-Jannah Karawang. Subjek penelitian adalah 22 siswa laki-laki kelas IV, yang seluruhnya dijadikan subjek melalui teknik sampling jenuh. Fokus penelitian adalah peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan media Quizizz. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian belajar siswa sebelum tindakan dan setelah setiap siklus, sedangkan observasi digunakan untuk mencatat keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar dan ketuntasan, serta secara deskriptif kualitatif untuk menafsirkan hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi pada setiap siklus.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kurt Lewin.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus pada siswa kelas IV SDIT Al-Jannah Karawang untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan media Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dari pra-tindakan hingga siklus III. Sebelum tindakan dilakukan, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 36%. Setelah penerapan Quizizz pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 59%, kemudian naik menjadi 73% pada siklus II, dan mencapai 86% pada siklus III. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa.

Selain peningkatan ketuntasan, hasil penelitian juga menunjukkan kenaikan nilai rata-rata kelas. Pada tahap pra-tindakan, nilai rata-rata siswa sebesar 62,4, kemudian meningkat secara bertahap hingga mencapai 80,6 pada siklus III. Data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan jumlah siswa yang tuntas, tetapi juga memperbaiki capaian akademik kelas secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil penelitian mengindikasikan bahwa media Quizizz efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Hasil observasi selama tindakan juga menunjukkan adanya perubahan positif pada

proses pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif bertanya, lebih antusias mengikuti kegiatan, dan lebih terlibat dalam pembelajaran dibandingkan sebelum tindakan diberikan. Selain itu, kerja sama, toleransi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Perubahan ini memperlihatkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada aspek afektif yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa media Quizizz mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Kenaikan ketuntasan dari 36% pada pra-tindakan menjadi 86% pada siklus III, disertai peningkatan nilai rata-rata dari 62,4 menjadi 80,6, menegaskan bahwa intervensi yang dilakukan tidak hanya memberi efek sesaat, tetapi mendorong perbaikan belajar secara bertahap dan berkelanjutan. Temuan ini memperlihatkan bahwa ketika pembelajaran dikemas dengan pendekatan gamifikasi, siswa menjadi lebih tertarik untuk terlibat, lebih fokus pada materi, dan lebih termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Secara pedagogis, keberhasilan Quizizz dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui perannya sebagai media pembelajaran sekaligus asesmen formatif yang memberi umpan balik langsung. Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga segera mengetahui hasil jawaban mereka, memahami letak kesalahan, dan terdorong untuk memperbaiki capaian pada kesempatan berikutnya. Mekanisme ini sejalan dengan temuan Zainuddin et al. (2020) yang menunjukkan bahwa kuis bergamifikasi efektif digunakan sebagai bagian dari penilaian formatif, serta Zhang dan Crawford (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan Quizizz dalam asesmen formatif dapat memperkuat motivasi dan akurasi belajar. Dengan demikian, kekuatan utama Quizizz dalam penelitian ini bukan semata pada unsur permainannya, tetapi pada kemampuannya menyediakan evaluasi yang cepat, menantang, dan mendukung proses belajar secara berulang.

Dari sisi proses pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Peningkatan keaktifan bertanya, antusiasme, dan kerja sama selama pembelajaran menandakan bahwa siswa tidak lagi berada pada posisi pasif sebagai penerima materi. Hal ini sejalan dengan temuan Aldalur dan Perez (2023) bahwa gamifikasi yang dipadukan dengan pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, kreativitas, dan hasil akademik siswa. Temuan Ramírez Ruiz et al. (2024) juga menegaskan bahwa gamifikasi berakar pada pendekatan konstruktivistik karena mendorong siswa untuk membangun pengetahuan melalui partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dalam konteks penelitian ini, perubahan tersebut tampak dari meningkatnya keterlibatan siswa pada setiap siklus, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap naiknya hasil belajar.

Jika ditinjau melalui Self-Determination Theory, efektivitas Quizizz juga dapat dipahami dari kemampuannya memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Gao (2024) menjelaskan bahwa gamifikasi cenderung efektif ketika siswa merasa mampu, memiliki kendali, dan terhubung secara sosial selama belajar. Dalam penelitian ini, fitur skor, tantangan, dan umpan balik membantu siswa merasa kompeten; kesempatan menjawab dan memperbaiki hasil memberi rasa kendali; sedangkan suasana kelas yang interaktif dan adanya papan

perangkat membangun keterhubungan sosial. Temuan Hernanz et al. (2024) mendukung hal tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berkaitan dengan peningkatan self-efficacy, motivasi intrinsik, kepuasan, dan performa belajar. Kondisi ini menjelaskan mengapa siswa pada penelitian ini tampak lebih termotivasi dan lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan bukti empiris pada jenjang sekolah dasar. Janković et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran bergamifikasi melalui Quizizz maupun Kahoot berkontribusi terhadap pemahaman konseptual dan retensi belajar siswa sekolah dasar. Walaupun kajian tersebut dilakukan pada pembelajaran sains, implikasinya tetap relevan bagi Pendidikan Pancasila karena siswa sekolah dasar cenderung merespons positif lingkungan belajar yang konkret, interaktif, dan kaya umpan balik. Dalam Pendidikan Pancasila, karakteristik ini sangat membantu karena materi yang dipelajari tidak hanya berupa hafalan konsep, tetapi juga pemahaman makna dan penghayatan nilai. Oleh sebab itu, peningkatan nilai sekaligus tumbuhnya kerja sama, toleransi, dan partisipasi dalam penelitian ini mengisyaratkan bahwa Quizizz mendukung pembelajaran secara lebih utuh, baik pada ranah kognitif maupun afektif.

Keberhasilan yang semakin kuat pada siklus III juga menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz menjadi lebih efektif ketika diterapkan secara berkelanjutan dan terus diperbaiki melalui refleksi. Ramírez Ruiz et al. (2024) menegaskan bahwa gamifikasi tidak cukup diperlakukan sebagai aktivitas sesaat, tetapi perlu diintegrasikan secara berulang agar mampu mengubah pola belajar siswa. Hal ini selaras dengan karakter PTK yang memberi ruang bagi guru untuk memperbaiki desain tindakan pada setiap siklus. Dalam penelitian ini, kendala keterbatasan perangkat diatasi melalui penggunaan laptop, proyektor, dan lembar jawaban pada Mode Paper Quizizz, sedangkan kualitas pelaksanaan tindakan diperkuat melalui refleksi bersama guru sejawat. Artinya, keberhasilan pada siklus III tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh meningkatnya ketepatan guru dalam mengelola pembelajaran dari hasil refleksi siklus sebelumnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna. Namun demikian, hasil penelitian ini tetap perlu dipahami sebagai temuan kontekstual dari penelitian tindakan kelas pada satu kelas tertentu. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek, jenjang, atau konteks pembelajaran agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan penguatan karakter siswa.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDIT Al-Jannah Karawang. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu dari 36% pada pra-tindakan menjadi 59% pada siklus I, 73% pada siklus II, dan 86% pada siklus III. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 62,4 menjadi 80,6. Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Selain berdampak pada aspek kognitif, penggunaan Quizizz juga mendukung peningkatan keaktifan, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, media Quizizz layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas, materi yang berbeda, serta mempertimbangkan variasi media gamifikasi lain untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran berbasis digital.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, 9(1), e13135.
- Ananta, D. K., Sahari, S., & Astutik, E. S. (2024). Quizizz mode kertas: Upaya tingkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Bangsal 3. *Jurnal PGSD*, 2(3), 1–12.
- Awaliyah, M. A. N., Mutaqin, E. J., & Alani, N. (2025). Pengaruh media Quizizz paper mode terhadap self-efficacy peserta didik kelas V di SDN 2 Limbangan Timur. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 36–47.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
- Citra, D., Ramdan, M., Hakim, A., & Muslihah, N. N. (2025). Analisis penerapan pembiasaan karakter budaya 5S (senyum, sapa, salam, sopan, dan santun) di sekolah dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 408–421.
- Fitriani, D., Salimi, M., Prihati, P., & Febrianti, F. A. (2024). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model PBL berbantuan media puzzle di kelas IA SD Negeri 1 Purwonegoro. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 70–78.
- Gao, F. (2024). Advancing gamification research and practice with three underexplored ideas in self-determination theory. *TechTrends*, 68(4), 661–671.
- Helvich, J., Novak, L., Mikoska, P., & Hubalovsky, S. (2023). A systematic review of gamification and its assessment in EFL teaching. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 13(1), 1–21.
- Hernanz, V., Latorre-Coscolluela, C., Suárez, C., & Lanchares-Sancho, E. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase self-efficacy, intrinsic motivation, satisfaction and performance. *Education and Information Technologies*, 29(17), 23917–23935.

- Janković, A., Maričić, M., & Cvjetičanin, S. (2024). Comparing science success of primary school students in the gamified learning environment via Kahoot and Quizizz. *Journal of Computers in Education*, 11(2), 471–494.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), Article 639.
- Kutun, R., Fahlevi, H., & Andriyani, N. (2021). Self-determination theory in learning motivation. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 103–110.
- Mutaqin, E. J., Salimi, M., Asyari, L., & Hamdani, N. A. (2021, July). Realistic mathematics education approach on teaching geometry in primary schools: Collaborative action research. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1987, No. 1, Article 012031). IOP Publishing.
- Purbayatri, S. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui aplikasi Quizizz pada materi sistem dan dinamika demokrasi Pancasila kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 1–12.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Ramírez Ruiz, J. J., Vargas Sanchez, A. D., & Boude Figueredo, O. R. (2024). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontiers in Education*, 9, 1466926.
- Reinita, & Syahroh, K. (2024). Quizizz-assisted cognitive diagnostic assessment in Pancasila education learning in elementary school grade IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 1–10.
- Sianturi, Y. R., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai pendidikan karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222–231.
- Sitopu, E. T., Sukadi, & Budiarta, I. W. (2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz pada mata pelajaran Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 440–447.
- Tunnisa, Z., & Alwi, N. A. (2024). Pengaruh pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 210–217.
- Waluyo, B., & Balazon, F. G. (2024). Exploring the impact of gamified learning on positive psychology in CALL environments: A mixed-methods study with Thai university students. *Acta Psychologica*, 251, 104638.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.
- 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.