

Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Tista

Luh Putu Parwika¹, Made Sutrisna Maha Terianita², Sawitri³

^{1, 2, 3}Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

E-mail : luhputuparwika6@gmail.com¹, terianita99gmail.com², sawitrikasel@gmail.com³

Article History:

Received: 20 Juli 2025

Revised: 25 Juli 2025

Accepted: 30 Juli 2025

Keywords: Quizizz, Aktivitas Belajar, Pendidikan Pancasila

Abstract: Penelitian ini merupakan studi kasus yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Quizizz dalam meningkatkan proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Tista. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung bersifat teoritis dan kurang interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Tista. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien. Dengan demikian, Quizizz dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara multikultural yang keanekaragamannya diakui oleh bangsa-bangsa lain. Dilihat dari letak geografisnya yang terbentang luas, menjadikan Indonesia memiliki keanekaragaman. Hal ini merupakan suatu anugerah yang sudah seharusnya kita syukuri, lestarikan, dan jaga. Keragaman tersebut bagaikan pisau bermata dua yang dapat menjadi anugerah bagi kita semua, namun disisi lain juga dapat menjadi suatu tantangan. Di era globalisasi saat ini banyak terjadi perkembangan dan perubahan sikap, pola pikir, tingkah laku, sosial, budaya, politik, bahkan seluruh aspek yang ada (Alzana, & Harmawati, 2021). Maka dengan adanya keanekaragaman yang ada sehingga cara untuk menangani yaitu melalui pendidikan Pancasila yang bertujuan untuk mendorong toleransi dan menghargai keberagaman. Siswa diajarkan untuk melihat perbedaan sebagai sumber kekayaan yang dapat memperkaya kehidupan sosial dan budaya. Melalui pendidikan Pancasila, peserta didik didorong untuk mengembangkan sikap inklusif, saling menghargai, dan menerima perbedaan dalam segala aspek kehidupan (Saputra, et al.2023). Maka

melalui pendidikan Pancasila memainkan peran penting dalam membangun karakter siswa. Pendidikan Pancasila menjadi landasan moral dan etika yang kuat untuk membimbing generasi muda kita di era yang penuh dengan banyak tantangan dan dinamika sosial saat ini, dengan memasukkan pendidikan Pancasila sebagai bagian penting dari kurikulum sekolah, tujuan akhir adalah untuk memberi siswa pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai dasar Pancasila (Putri, et. al. 2023).

Sedangkan proses pembelajaran di sekolah banyak terjadi perubahan, terutama pada aspek pembelajaran. Perubahan yang paling menonjol seperti metode guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, baik media pembelajaran maupun model evaluasi pembelajarannya. Proses penilaian yang merupakan bagian dari evaluasi pembelajaran tidak terlepas dari perubahan yang terjadi, baik pada tahapan awal penilaian hingga sampai remedial maupun pengayaan. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran berupa penggunaan *quizizz* sebagai platform latihan soal siswa. *Quizizz* merupakan suatu platform pembelajaran yang berbasis daring dan bersifat menyenangkan (Kurniawan, et. al. 2020). Selain itu juga *quizizz* merupakan salah satu aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, et. al. 2020). Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Kurniawan, 2022). Penggunaan *quizizz* di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 4 Tista dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terutama pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga dengan *Quizizz* maka anak tidak bosan dalam proses pembelajaran berlangsung selama di kelas. Sehingga peserta didik atau siswa di kelas dapat belajar dimanapun, dan kapanpun.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Tista. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pengalaman siswa dan guru dalam memanfaatkan platform *Quizizz*. Studi kasus merupakan penyelidikan empiris yang menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata. Metode penelitian studi kasus merupakan strategi yang cocok digunakan dalam penelitian, dimana pertanyaan utama penelitian digunakan sebagai bagaimana atau mengapa, dan peneliti mempunyai pemahaman terhadap peristiwa yang diteliti untuk mengendalikannya. Fokus penelitian pada fenomena kontemporer untuk menelusuri fenomena kontemporer (Sujarwadi, et. al. 2024).

Penelitian dilakukan dengan wawancara kepada guru. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 4 Tista dengan melibatkan seluruh siswa kelas V dan guru kelas sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup subjek yang terbatas pada satu sekolah, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Kusumadewi, 2022). Selain itu *quizizz* juga memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis dengan waktu yang telah ditentukan sehingga mampu mengasah keterampilan berpikir kritis dengan cara yang menyenangkan (Narassati, et.al. 2021). Sedangkan Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang

pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Pancasila mengajarkan kepada peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila (Nurgiansah, 2022). Lalu urgensi pendidikan Pancasila karena adanya kesadaran akan perlunya pendidikan yang berkesinambungan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dan juga karena adanya kemerosotan pendalaman dari nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari (Resmana, & Dewi, 2021). Maka melalui penelitian yang dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 4 Tista melalui penggunaan pembelajaran berbasis bermain melalui game *quizizz* ini tujuannya mendidik anak secara mendalam mengenai pendidikan Pancasila sebagai dasar untuk penanaman nilai moral pada anak, melalui pembelajaran nuansa berbeda pada biasanya.

Sehingga berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di di kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Tista, mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai salah satu bagian dari proses penyampaian materi, melalui permainan edukasi. Melalui pendekatan ini dapat membantu proses pembelajaran di dalam kelas terlihat lebih aktif anak-anak berpartisipasi dan sangat antusias dalam proses pembelajaran.

Sebelumnya, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan suasana yang cenderung tenang dan kurang responsif. Siswa mengikuti pembelajaran secara pasif, sebagian besar hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan keterlibatan yang aktif. Namun, setelah guru mulai menggunakan *quizizz*, dinamika kelas berubah menjadi lebih hidup dan interaktif.

Selama kegiatan pembelajaran yang menggunakan *quizizz*, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas yang dilakukan. Anak-anak terlihat antusias saat menjawab pertanyaan dalam kuis, menunggu giliran, serta menunjukkan ekspresi penuh semangat ketika nama mereka muncul di papan peringkat aplikasi. Bahkan siswa yang biasanya diam mulai menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, bahwasanya anak-anak lebih bersemangat dalam proses belajarnya, dapat dilihat pada gambar dibawah ini proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 4 Tista pada siswa kelas V berjalan dengan antusias dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Proses pembelajaran di kelas

Guru mengamati bahwa siswa lebih fokus memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan. Beberapa siswa secara spontan berdiskusi dengan teman sebangku mengenai pertanyaan kuis, sementara yang lain tampak ingin segera mengetahui jawaban yang benar dari soal-soal yang mereka jawab. Kegiatan belajar pun berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, namun tetap terarah sesuai tujuan pembelajaran.

Selain itu, suasana kompetitif yang sehat terbentuk secara alami di antara siswa. Mereka termotivasi untuk berusaha memahami materi agar dapat menjawab dengan benar dan memperoleh

.....

hasil yang baik. Suasana kelas menjadi lebih dinamis, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar pun meningkat secara nyata. Interaksi antara guru dan siswa juga menjadi lebih terbuka. Siswa lebih berani mengajukan pertanyaan atau menanggapi pernyataan guru, serta tidak ragu menyampaikan pendapat atau komentarnya. Guru pun lebih mudah membangun komunikasi yang aktif dengan seluruh siswa di kelas. Adapun gambar ke 2 pada kegiatan belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Tista pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Kegiatan belajar siswa

Secara keseluruhan, penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran telah menciptakan kondisi belajar yang mendorong keterlibatan aktif dan antusiasme siswa. Anak-anak menikmati proses belajar dan menunjukkan keinginan untuk terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan serupa.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Tista menunjukkan secara signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif *quizizz* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran.

Salah satu faktor yang memengaruhi meningkatnya motivasi siswa adalah tampilan dan fitur yang dimiliki oleh *quizizz*. Aplikasi ini dirancang dengan nuansa permainan yang menyenangkan. Saat digunakan dalam kelas, siswa merespons dengan antusias karena pembelajaran terasa seperti bermain game. Mereka merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif karena harus berpikir cepat, fokus pada soal, dan bersaing secara sehat dengan teman-temannya.

Fitur *leaderboard* atau papan peringkat menjadi salah satu elemen yang paling menarik perhatian siswa. Dalam beberapa momen, siswa terlihat memperhatikan pergerakan posisi nama mereka di papan skor. Hal ini memunculkan dorongan dalam diri mereka untuk memperbaiki performa agar dapat naik peringkat. Beberapa siswa bahkan menyatakan keinginan mereka untuk selalu berada di posisi lima besar. Meskipun kompetitif, suasana yang tercipta tetap positif dan penuh semangat.

Selain *leaderboard*, fitur pengatur waktu (timer) pada setiap soal juga memberikan tantangan tersendiri. Siswa merasa tertantang untuk menjawab dengan cepat dan tepat dalam waktu yang terbatas. Anak-anak menganggapnya sebagai bagian dari permainan yang memacu antusias siswa sekaligus mengasah konsentrasi mereka. Tantangan waktu ini turut mendorong siswa untuk mempersiapkan diri lebih baik sebelum pembelajaran berlangsung.

Fitur skor otomatis yang muncul setelah menjawab soal juga memberi umpan balik instan kepada siswa. Mereka dapat segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, dan ini membuat mereka semakin penasaran untuk menjawab soal-soal berikutnya dengan lebih baik. Respons cepat dari sistem ini memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa, sekaligus menjadi alat

.....

refleksi bagi mereka untuk memahami materi yang belum dikuasai.

Motivasi belajar siswa tidak hanya tampak dari semangat selama kegiatan *quizizz* berlangsung, tetapi juga dari kesiapan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga merasakan adanya perbedaan suasana dalam kelas. Siswa yang sebelumnya pasif kini mulai menunjukkan inisiatif, seperti bertanya lebih sering, meminta pengulangan materi, atau bahkan meminta agar kuis diadakan lebih sering. Interaksi yang lebih terbuka ini mencerminkan meningkatnya ketertarikan siswa terhadap materi dan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* telah memberikan dampak yang nyata terhadap motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila

KESIMPULAN

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Tista terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Fitur-fitur seperti *leaderboard*, *timer*, dan skor otomatis mampu menarik minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta kompetitif secara positif. Melalui pendekatan berbasis permainan ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga suasana kelas berubah dari pasif menjadi lebih dinamis dan komunikatif. Guru pun merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi serta melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, *Quizizz* dapat menjadi alternatif inovatif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila sekaligus menumbuhkan motivasi belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Alzanaa, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51-57.
- Kusumadewi, R. I., & Aeni, C. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan dan Koperasi*, 3(01), 17-25.
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi *Quizizz* Untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Narassati, N. A., Saleh, R., & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(2), 169-180.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33-41.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310-7316.
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983-1988.
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila Untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 473-485.

- Sujarwadi, A., Ramdani, R., & Mulyawan, R. (2024). Studi Kasus Penggunaan Quizizz Terhadap Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN Santaka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 224-238.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Saputra, A. G., Juliansyah, S. C., & Athayla, S. (2023). Pendidikan Pancasila Dalam Era Multikulturalisme : Membangun Toleransi Dan Menghargai Keberagaman. *Advances In Social Humanities Research*, 1(5), 573-580.
-