



Penerapan Gamifikasi Ular Tangga Berbasis Quizwhizzer dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD

Desi Fitria Sari¹, Kasriman¹

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

*Corresponding author email: desifitrias07@gmail.com

Article Info

Article history:

Received June 26, 2026

Approved August 12, 2026

Keywords:

Gamification, QuizWhizzer, Digital Snakes and Ladders Game, Learning Motivation, Pancasila Education.

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of QuizWhizzer-based digital snakes and ladders gamification in improving students' learning motivation in Pancasila Education, particularly on the topics of moral norms and social etiquette norms, in the fourth grade of SD Negeri Cawang 12. The study employed a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects consisted of a fourth-grade teacher and fourth-grade students of SD Negeri Cawang 12. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The findings revealed that the implementation of QuizWhizzer-based digital snakes and ladders gamification created a more interactive, enjoyable, and student-centered learning environment. Students demonstrated positive responses, as indicated by increased enthusiasm, participation, and engagement throughout the learning process. Furthermore, the gamification approach contributed to improving students' learning motivation, which was reflected in greater attention, activeness, confidence in answering questions, and persistence in completing learning activities. The integration of the traditional snakes and ladders game with the QuizWhizzer digital platform also enhanced students' interest in learning and facilitated a better understanding of moral and social etiquette norms. Therefore, QuizWhizzer-based digital snakes and ladders gamification can serve as an effective alternative learning strategy to enhance students' learning motivation in Pancasila Education at the elementary school level.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi permainan ular tangga digital berbasis QuizWhizzer dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma kesusilaan dan norma kesopanan di kelas IV SD Negeri Cawang 12. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri Cawang 12. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Peserta didik menunjukkan tanggapan positif yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penerapan gamifikasi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa

yang terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, keberanian menjawab pertanyaan, serta semangat mengikuti pembelajaran hingga selesai. Penggabungan permainan tradisional ular tangga dengan media digital QuizWhizzer terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan membantu siswa memahami materi norma kesucilaan dan norma kesopanan secara lebih baik. Dengan demikian, gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Copyright © 2026, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Sari, D. F., & Kasrman, K. (2026). Penerapan Gamifikasi Ular Tangga Berbasis Quizwhizzer dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 7(3), 2613–2625. <https://doi.org/10.55681/jige.v7i3.6836>

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik serta perkembangan teknologi digital. Peserta didik sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi sehingga cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media dan strategi pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Nisa (2020), motivasi belajar merupakan dorongan internal yang menggerakkan, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajar seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Azrani et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap, karakter, dan perilaku peserta didik. Pendidikan Pancasila berperan dalam menanamkan nilai-nilai moral, norma sosial, dan karakter kebangsaan yang menjadi dasar perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Bate'e H (2025), pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai moral dan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara kontekstual agar peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan hal tersebut, Pratama (2025) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik melalui pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga nilai-nilai yang dipelajari dapat diterapkan dalam perilaku nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Cawang 12, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme peserta didik selama

pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta masih adanya peserta didik yang pasif ketika guru menjelaskan materi. Selain itu, pada materi norma kesusilaan dan norma kesopanan, sebagian peserta didik belum mampu membedakan kedua konsep tersebut secara tepat. Peserta didik cenderung hanya menghafal contoh perilaku tanpa memahami karakteristik dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi tersebut menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Siburian (2025) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Cawang 12 yang menyatakan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan norma kesusilaan dan norma kesopanan serta pembelajaran pada materi tersebut belum pernah memanfaatkan media pembelajaran digital. Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang didominasi metode ceramah membuat mereka cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Lestari (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan tidak monoton.

Kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, aktivitas langsung, dan media yang bersifat konkret dibandingkan dengan penjelasan yang abstrak. Materi norma kesusilaan dan norma kesopanan merupakan konsep yang abstrak sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik. Selain itu, teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendorong interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. As Syafaatussalamah & Deandra Eka Salsabilla (2025) juga menyatakan bahwa media digital efektif digunakan dalam pembelajaran nilai dan norma karena mampu menghadirkan situasi kontekstual yang membantu peserta didik memahami serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Menurut Ageng & Legowo (2022), gamifikasi adalah penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pengguna. Dalam pembelajaran, unsur permainan seperti tantangan, poin, penghargaan, dan umpan balik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini didukung oleh Siburian (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Afrizal et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan tantangan dan penghargaan yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Penelitian Lakoro (2025) juga menyimpulkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar melalui aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam penerapan gamifikasi adalah QuizWhizzer. Platform ini memungkinkan guru mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam permainan digital yang interaktif. Dalam penelitian ini, QuizWhizzer dikombinasikan dengan permainan ular tangga digital sehingga peserta didik dapat belajar melalui aktivitas bermain yang menuntut mereka menjawab pertanyaan untuk melanjutkan permainan. Menurut Monita (2025), gamifikasi ular tangga berbasis QuizWhizzer mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif karena keberhasilan peserta didik dalam permainan ditentukan oleh kemampuan mereka dalam memahami dan menjawab soal yang diberikan. Selain itu, Nurfayanti (2025) menyatakan bahwa penggunaan QuizWhizzer dapat meningkatkan keaktifan, konsentrasi, dan interaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar. Putra Dwandra L (2024) menemukan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik sekolah dasar. Muhammad Zulfikar Sadrah (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Nurlatifah (2024) juga membuktikan bahwa penggunaan QuizWhizzer memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Azrani et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Lestari (2025) juga menemukan bahwa media digital berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pengujian efektivitas gamifikasi atau platform QuizWhizzer dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar pada berbagai mata pelajaran.

Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan gamifikasi ular tangga berbasis QuizWhizzer pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi norma kesusilaan dan norma kesopanan di sekolah dasar, masih sangat terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu belum banyak mendeskripsikan proses penerapan gamifikasi, keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan gamifikasi ular tangga berbasis QuizWhizzer dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma kesusilaan dan norma kesopanan di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga menggambarkan proses penerapan media, keterlibatan peserta didik, serta respons peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperluas kajian melalui implementasi gamifikasi

ular tangga berbasis QuizWhizzer pada konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat kebutuhan untuk mengkaji lebih mendalam penerapan gamifikasi ular tangga berbasis QuizWhizzer dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi norma kesusilaan dan norma kesopanan di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi ular tangga berbasis QuizWhizzer dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Cawang 12. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris sebagai referensi mengenai implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan gamifikasi ular tangga berbasis QuizWhizzer dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta motivasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian dilakukan pada kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata pada konteks yang alamiah.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Cawang 12, Jakarta Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Informan penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Informan terdiri atas satu guru kelas IV sebagai informan kunci dan beberapa peserta didik kelas IV yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma kesusilaan dan norma kesopanan menggunakan gamifikasi ular tangga berbasis *QuizWhizzer*.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta indikator motivasi belajar selama penerapan gamifikasi. Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, respons terhadap penggunaan media, serta perubahan motivasi belajar yang dirasakan selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa modul ajar, media *QuizWhizzer*, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis sehingga memudahkan proses interpretasi. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang diperoleh dari data penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

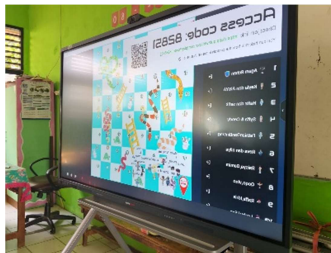
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cawang 12 Jakarta Timur dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 18 peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma kesusilaan dan norma kesopanan menggunakan gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Norma Kesusilaan dan Norma Kesopanan Menggunakan Gamifikasi Ular Tangga Digital Berbasis QuizWhizzer

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, menjelaskan aturan permainan, kemudian mengarahkan siswa untuk mengakses *QuizWhizzer*. Berbeda dengan permainan ular tangga konvensional yang menggunakan lemparan dadu, pergerakan pemain dalam permainan ini ditentukan oleh ketepatan jawaban yang diberikan siswa.



Gambar 1. Tampilan Media Gamifikasi Ular Tangga Digital Berbasis QuizWhizzer

Gambar 1 menunjukkan tampilan media gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma kesusilaan dan norma kesopanan. Guru menampilkan papan permainan melalui layar interaktif, sedangkan peserta didik bergabung ke dalam permainan menggunakan *access code* yang telah dibagikan. Pada media tersebut terlihat papan ular tangga digital yang dilengkapi posisi pemain, tangga, dan ular sebagai bagian dari mekanisme permainan. Pergerakan pemain ditentukan oleh ketepatan dalam menjawab soal sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif, fokus, dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Tabel 1. Temuan Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi Ular Tangga Berbasis QuizWhizzer

Data Observasi	Data Wawancara Guru	Interpretasi
Guru menjelaskan aturan permainan sebelum pembelajaran dimulai.	<i>"Gamifikasi adalah pembelajaran yang memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membuat siswa lebih aktif."</i>	Guru memahami gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Siswa terlihat antusias ketika media QuizWhizzer ditampilkan.	<i>"Sebagian besar siswa kelas IV memang menyukai permainan dan semua siswa tampak senang mengikuti kegiatan."</i>	Karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai permainan mendukung keberhasilan penerapan gamifikasi.
Beberapa siswa maju ke depan untuk melihat tampilan permainan lebih dekat.	<i>"Siswa penasaran dengan fitur-fitur yang ada sehingga beberapa siswa maju ke depan untuk melihat layar lebih dekat."</i>	Media QuizWhizzer mampu menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa sejak awal pembelajaran berlangsung.
Siswa aktif berdiskusi sebelum menentukan jawaban yang dianggap benar.	<i>"Keterlibatan siswa sangat tinggi, mereka aktif bertanya, menjawab, dan tetap berusaha meskipun mengalami kesalahan."</i>	Pembelajaran berlangsung secara interaktif dan berpusat pada siswa sehingga mendorong partisipasi aktif selama proses belajar.
Pergerakan pemain ditentukan oleh ketepatan jawaban, bukan lemparan dadu seperti permainan konvensional.	<i>"Jawaban benar membuat pemain maju sedangkan jawaban salah membuat pemain mundur."</i>	Mekanisme permainan mendorong siswa untuk memahami materi dengan lebih baik karena setiap jawaban memiliki konsekuensi langsung terhadap permainan.

Berdasarkan temuan tersebut, pembelajaran tidak lagi berlangsung secara satu arah, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Seluruh siswa terlibat dalam permainan dan berusaha memberikan jawaban terbaik agar dapat melanjutkan perjalanan pada papan permainan.



Gambar 2. Guru Menjelaskan Tata Cara Penggunaan Media Gamifikasi Ular Tangga Digital Berbasis QuizWhizzer

Gambar 2 menunjukkan guru sedang menjelaskan tata cara penggunaan media gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer sebelum permainan dimulai. Pada tahap ini, guru mengarahkan peserta didik untuk bergabung ke dalam permainan menggunakan *access code* yang ditampilkan pada layar interaktif, kemudian menjelaskan aturan permainan, mekanisme menjawab soal, serta cara memperoleh poin selama permainan berlangsung. Kegiatan ini bertujuan agar seluruh peserta didik memahami prosedur penggunaan media sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan tertib, lancar, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Tanggapan dan Sikap Peserta Didik terhadap Penerapan Gamifikasi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 3. Antusiasme Peserta Didik Saat Mengikuti Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi Ular Tangga Digital Berbasis QuizWhizzer

Gambar 3 menunjukkan peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan tampilan media gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat fokus mengamati jalannya permainan, memperhatikan pertanyaan yang ditampilkan, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap mekanisme permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi mampu menarik perhatian peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

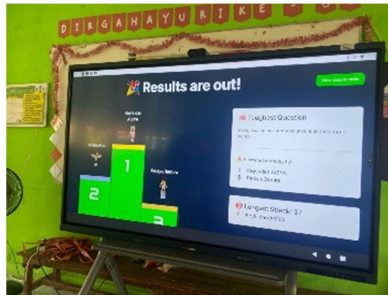
Tabel 2. Tanggapan Peserta Didik terhadap Penerapan Gamifikasi

Informan	Pernyataan peserta didik	Makna temuan
Asifa Tuhormah	<i>"Seru banget, Bu. Saya senang karena bisa belajar sambil bermain bersama teman-teman."</i>	Pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
M. Rafi Al Qoqo	<i>"Saya jadi lebih semangat menjawab pertanyaan."</i>	Gamifikasi mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
Aisya Rafanda	<i>"Menarik dan menyenangkan karena berbeda dari biasanya."</i>	Media memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.
Guru Kelas IV	<i>"Siswa sangat antusias, bahkan setelah kegiatan selesai mereka masih bertanya kapan bisa bermain lagi."</i>	Gamifikasi meninggalkan kesan positif dan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari.

3. Perubahan Motivasi Belajar Peserta Didik Setelah Mengikuti Pembelajaran

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar siswa setelah penerapan *gamifikasi* ular tangga berbasis *QuizWhizzer*.



Gambar 4. Tampilan Hasil Akhir Permainan Gamifikasi Ular Tangga Digital Berbasis QuizWhizzer

Gambar 4 menunjukkan tampilan hasil akhir permainan gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer setelah seluruh peserta didik menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, aplikasi menampilkan peringkat peserta didik atau kelompok berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan skor yang diperoleh selama permainan. Selain itu, QuizWhizzer juga menampilkan informasi seperti *toughest question* (soal yang paling sulit dijawab) dan *longest streak* (rangkaian jawaban benar terpanjang), sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil belajar mereka secara langsung. Penyajian hasil secara *real-time* ini meningkatkan antusiasme, rasa percaya diri, dan motivasi peserta didik untuk memperoleh hasil yang lebih baik pada setiap kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Perubahan Motivasi Belajar Peserta Didik

Indikator Motivasi	Sebelum Pembelajaran	Setelah Penerapan Gamifikasi
Perhatian	Sebagian siswa kurang fokus ketika guru menjelaskan materi.	Siswa memperhatikan permainan dan materi dari awal hingga akhir pembelajaran.
Keaktifan	Hanya beberapa siswa yang aktif menjawab pertanyaan.	Hampir seluruh siswa aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi.
Antusiasme	Siswa terlihat pasif dan kurang bersemangat.	Siswa menunjukkan semangat dan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran.
Kepercayaan diri	Sebagian siswa ragu menyampaikan jawaban.	Siswa lebih berani menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.
Ketekunan	Mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung.	Tetap mengikuti permainan meskipun mengalami kesalahan atau harus mundur dalam permainan.

Guru menyampaikan bahwa “*setelah menggunakan gamifikasi, siswa tampak lebih aktif, lebih bersemangat, dan lebih antusias dibandingkan pembelajaran biasa.*” Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara peserta didik yang mengungkapkan bahwa mereka menjadi lebih semangat dalam menjawab pertanyaan karena ingin memperoleh posisi terbaik dalam permainan.

4. Peran Penggabungan Permainan Tradisional dan Media Digital terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Tabel 4. Peran Penggabungan Permainan Tradisional dan Media Digital

Temuan	Bukti Data
Meningkatkan minat belajar	Siswa menyatakan pembelajaran lebih seru dibandingkan pembelajaran biasa.
Meningkatkan keterlibatan siswa	Seluruh siswa mengikuti permainan dari awal hingga akhir kegiatan.
Mempermudah pemahaman materi	Siswa mampu memberikan contoh norma kesusilaan dan norma kesopanan dengan benar setelah pembelajaran.
Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	Siswa merasa belajar sambil bermain sehingga tidak mudah bosan.
Meningkatkan motivasi belajar	Siswa lebih semangat menjawab pertanyaan karena ingin memperoleh posisi terbaik dalam permainan.

Guru menyampaikan bahwa penggunaan media ini sesuai dengan karakteristik materi norma yang cenderung bersifat teoritis. Penggabungan permainan tradisional dengan teknologi digital menjadikan materi lebih mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Temuan ini terlihat dari tingginya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Seluruh siswa berpartisipasi dalam permainan, aktif berdiskusi, serta berusaha menjawab pertanyaan dengan benar agar dapat melanjutkan permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada siswa (*student centered learning*).

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam penelitian ini, pengalaman belajar tersebut diperoleh melalui interaksi siswa dengan permainan QuizWhizzer yang mengharuskan mereka memahami materi sebelum menjawab pertanyaan. Ketika siswa berhasil menjawab dengan benar dan memperoleh kesempatan maju pada papan permainan, mereka mendapatkan pengalaman konkret yang membantu proses pembentukan pengetahuan.

Selain itu, tingginya interaksi yang terjadi selama permainan mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Selama kegiatan berlangsung, siswa berdiskusi dengan teman, bertukar pendapat, serta saling membantu dalam menentukan jawaban yang tepat. Interaksi tersebut memungkinkan terjadinya proses konstruksi pengetahuan secara bersama-sama sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Respons positif yang ditunjukkan siswa juga menunjukkan bahwa gamifikasi mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Keinginan siswa untuk kembali menggunakan permainan pada pembelajaran berikutnya menunjukkan bahwa mereka memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang menjelaskan bahwa seseorang akan lebih terdorong untuk melakukan suatu aktivitas apabila aktivitas tersebut memberikan rasa senang, tantangan, dan kepuasan.

Perubahan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori ARCS yang dikemukakan Keller, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Aspek attention terlihat dari rasa penasaran siswa terhadap tampilan permainan hingga beberapa siswa mendekati layar untuk melihat fitur-fitur yang tersedia. Aspek relevance muncul ketika soal-soal yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa mengenai norma kesusilaan dan norma kesopanan. Aspek confidence terlihat dari meningkatnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan selama permainan berlangsung. Sementara itu, aspek satisfaction tampak dari perasaan senang yang dirasakan siswa ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar dan memperoleh posisi yang lebih baik dalam permainan.

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian Liandri & Masito Mutiara (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan QuizWhizzer mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Sapitri (2023) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, gamifikasi ular tangga berbasis QuizWhizzer dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi norma kesusilaan dan norma kesopanan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan gamifikasi permainan ular tangga digital berbasis QuizWhizzer pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma kesusilaan dan norma kesopanan di kelas IV SD Negeri Cawang 12 terbukti mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan aktivitas belajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Penggunaan QuizWhizzer sebagai media pembelajaran juga mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih dinamis dan partisipatif.

Penerapan gamifikasi memperoleh tanggapan positif dari peserta didik yang ditunjukkan melalui tingginya antusiasme, rasa ingin tahu, dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan permainan ular tangga digital berbasis QuizWhizzer memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa yang terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta semangat untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Sistem permainan yang memberikan umpan balik secara langsung melalui mekanisme maju dan mundur mendorong siswa untuk lebih fokus, berusaha, dan berpartisipasi secara optimal dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Penggabungan permainan tradisional ular tangga dengan media digital menunjukkan peran yang signifikan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan belajar peserta didik. Integrasi tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena mengombinasikan aktivitas bermain yang familiar dengan pemanfaatan

teknologi digital yang interaktif. Dengan demikian, gamifikasi ular tangga digital berbasis QuizWhizzer dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam menumbuhkan motivasi, minat, dan keterlibatan belajar peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, D. Y. A., Edy Suryanto, Muhammad Rohmadi, & Raheni Suhita. (2025). Peluang Pembelajaran Sastra di Era Digital: Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sastra yang Menyenangkan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 234–241. <https://doi.org/10.30595/mtf.v12i2.27237>
- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikaso Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION*, 3(1), 13–30. <https://aptika.kominfo.go.id/>,
- As Syafaatussalamah, & Deandra Eka Salsabilla. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Azrani, L., Sabella Putri, R., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., Putri, H. E., & Kunci, K. (2025). Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement and Motivation in Mathematics Learning in Elementary Schools Artikel Review. *J Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8290–8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>
- Bate'e H. (2025). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Nilai Dan Norma Kesusilaan Bagi Peserta Didik Kelas V-B Sd Negeri Nglempong*.
- Lakoro. (2025). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Solusi Pembelajaran Digital yang Efektif dan Menyenangkan*. <https://doi.org/10.51574/matano>
- Lestari, D. (2025). *Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9963>
- Liandri, P., & Masito Mutiara, T. (2024). *Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media quizwhizzer*. 10(4), 1247–1252. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9531>
- Monita. (2025). *Pengaruh Media Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas Iv Sd Islam Al-Quds Samarinda Tahun Pembelajaran 2024/2025*.
- Muhammad Zulfikar Sadrah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Paccinongang unggulan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 Nomer 03.
- Nirfayanti. (2025). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada Guru Sekolah Dasar*.
- Nisa. (2020). *kerjasama Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Nurlatifah, S. (2024). *Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V*. <https://quizwhizzer.com/>.

- Pratama, A. (2025). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Tinjauan Literatur tentang Peran, Tantangan, dan Strategi Pembelajaran. *Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(4), 1338–1342. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i4>
- Putra Dwandra L. (2024). *Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
- Sapitri, D. (2023). *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Penerapan Media Pembelajaran Digital (Quizizz) di SDN 4 Sokong*. 2(3), 2023. <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp><http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>
- Siburian. (2025). Pengaruh Vidio Animasi Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di kelas IV SD N 091273 Karang Bangun. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 33–37. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.4975>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.