



## Penggunaan Quizizz Sebagai Asesmen Formatif Sejarah Kelahiran Pancasila Peserta Didik Kelas VI

Choirudin Abdul Ghoni<sup>1</sup>, Dwi Retnani Srinarwati<sup>2\*</sup>, Suyono<sup>3</sup>, Akhmad Qomaru Zaman<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

### ARTICLE INFO

*Article History:*  
Received 03.02.2026  
Received in revised form 09.03.2026  
Accepted 13.03.2026  
Available online 30.04.2026

### ABSTRACT

*This study aims to examine the effect of using Quizizz as a formative assessment instrument on student learning outcomes in the History of the Birth of Pancasila material. Low learning achievement due to monotonous evaluation methods requires the integration of technology in learning. This research applied a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The population included all seventh-grade students at SMPN 3 Candi Sidoarjo, with sampling conducted via random sampling technique, selecting class VII-8 as the experimental group and class VII-3 as the control group. Data collection instruments consisted of learning outcome tests (pretest and posttest) which were valid and reliable. Data analysis was performed using the Independent Sample T-Test inferential statistic after meeting the normality and homogeneity prerequisite tests. The results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating a significant difference between the two groups. Students who used Quizizz-based assessment obtained significantly higher average learning outcomes compared to students who used conventional assessment. This study concludes that Quizizz is proven effective as an adaptive evaluation alternative and capable of improving student learning outcomes in Pancasila Education subjects.*

### Keywords:

Quizizz, Formative Assessment, Learning Outcomes.

DOI: 10.30653/003.2026121.480



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2026.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di era digital menuntut transformasi metode pengajaran untuk menjaga relevansi dan menumbuhkan jiwa nasionalisme generasi muda (Pinandhita et al., 2025). Tantangan utama dalam pembelajaran materi sejarah, seperti Sejarah Kelahiran Pancasila, adalah kompleksitas materi yang sering kali menjemukan jika disampaikan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, modernisasi instrumen pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak untuk menciptakan iklim akademik yang responsif terhadap perkembangan zaman (Handayani & Setiawan, 2024). Guru profesional kini wajib memiliki penguasaan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang mumpuni guna mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Handayani & Setiawan, 2024). Integrasi ini penting untuk mengatasi kesenjangan antara karakteristik peserta didik *digital native* dengan metode evaluasi lama yang statis. Adaptasi pembelajaran berbasis teknologi adaptif menjadi krusial dalam penguatan karakter kewarganegaraan peserta didik (Saputra, 2024).

<sup>1</sup> Corresponding author's address: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
Email: [choirudinabdul@gmail.com](mailto:choirudinabdul@gmail.com)

Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media yang tepat guna meminimalisir abstraksi materi yang kompleks. Dalam konteks Sejarah Kelahiran Pancasila, visualisasi dan interaktivitas sangat diperlukan untuk mengubah narasi sejarah yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret. Tanpa bantuan media, peserta didik sering kali kesulitan menangkap esensi filosofis dari materi tersebut (Pratama, 2025).

Berbagai studi menunjukkan bahwa peran media visual dan digital terbukti signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Pratama, 2025). Media audio visual mampu meningkatkan minat serta pemahaman konsep secara mendalam karena menstimulasi berbagai indra (Hidayat, 2024). Temuan ini dikuatkan oleh riset yang menegaskan bahwa integrasi media audio visual berkorelasi positif dengan motivasi dan hasil belajar (Eko Wahyu et al., 2025). Sebaliknya, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional tanpa bantuan media kreatif cenderung menghasilkan capaian belajar yang kurang optimal (Sujana, 2025). Evaluasi yang bersifat satu arah dan berbasis kertas (*paper-based*) sering kali gagal memetakan pemahaman peserta didik secara *real-time*. Hal ini menyebabkan kejenuhan yang bermuara pada rendahnya retensi pengetahuan.

Strategi *Game-Based Learning* (GBL) atau gamifikasi muncul sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan peserta didik di kelas (Nisa et al., 2025). Pendekatan ini menawarkan dinamika kompetisi yang sehat dan umpan balik instan yang jarang ditemukan dalam evaluasi tradisional. Implementasi model permainan seperti *puzzle* (Nisa et al., 2025), permainan tradisional "asinan" dengan model BAIMAN (Elma et al., 2025), hingga penggunaan platform digital seperti *Wayground* (Hamdani & Wibowo, 2026) terbukti mampu meningkatkan kepuasan dan hasil belajar. Lebih jauh, simulasi berbasis gim tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga strategis dalam pembentukan karakter (Fauzi & Damayanti, 2025). Dalam pembelajaran Pancasila, aspek karakter sangat vital. Penggunaan teknologi yang tepat dapat membangun kesadaran ekologis dan nilai-nilai luhur dalam bingkai pembangunan berkelanjutan (Suratno, 2024). Rahayu (2024) menambahkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* secara signifikan memacu motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pancasila (Rahayu, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki peran ganda, yakni sebagai penyampai materi dan pemicu motivasi internal peserta didik.

Dalam konteks evaluasi, paradigma asesmen telah bergeser dari sekadar pengukuran hasil (*assessment of learning*) menjadi alat bantu proses belajar (*assessment for learning*). Pergeseran ini menuntut instrumen yang tidak hanya memberi skor, tetapi juga memfasilitasi perbaikan pemahaman secara langsung. Penggunaan platform interaktif seperti *Kahoot* terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Nugroho, 2024). Selain itu, penerapan kuis kecil (*mini quizzes*) dalam frekuensi yang teratur dapat berfungsi sebagai diagnostik akurat untuk memantau perkembangan pemahaman peserta didik (Haq et al., 2026). Salah satu platform yang menawarkan fitur gamifikasi komprehensif untuk tujuan ini adalah *Quizizz* (Wibowo et al., 2026). Platform ini memungkinkan evaluasi formatif yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan peserta didik saat ujian.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan materi digital menggunakan *Quizizz* efektif pada pembelajaran bahasa (Suharwipa et al., 2022) dan berpengaruh positif terhadap minat belajar PPKn (Wibowo et al., 2026). Namun, penggunaan spesifik *Quizizz* untuk mengatasi kesulitan pada materi sejarah yang sarat hafalan dan kronologis masih perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Sejauh ini, penelitian-penelitian sebelumnya cenderung membahas secara terpisah antara pengaruh media pembelajaran digital dan metode asesmen terhadap hasil belajar (Nugroho, 2024; Wibowo et al., 2026). Belum banyak yang mengintegrasikan keduanya dalam satu kerangka evaluasi formatif yang utuh pada materi sejarah. Beberapa studi menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi kuis digital mampu meningkatkan motivasi (Nugroho, 2024; Wibowo et al., 2026). Di sisi lain, studi lain lebih menyoroti fungsi diagnostik dari kuis kecil terhadap penilaian kognitif (Haq et al., 2026).

Kesenjangan ini menunjukkan perlunya studi yang menghubungkan fitur gamifikasi dengan peningkatan hasil belajar kognitif secara langsung.

Belum banyak kajian yang secara eksplisit meneliti efektivitas *Quizizz* ketika difungsikan spesifik sebagai asesmen formatif pada materi bermuatan historis dan filosofis seperti Sejarah Pancasila. Padahal, integrasi fungsi evaluasi dan gamifikasi sangat mungkin memperkuat retensi pengetahuan peserta didik. Inilah celah yang dijumpai oleh penelitian ini.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam menguji efektivitas penggunaan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif dalam kerangka studi eksperimental pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Fokus utama adalah mengatasi persoalan rendahnya capaian belajar akibat metode evaluasi monoton melalui integrasi evaluasi digital. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar dan membandingkan efektivitasnya dengan metode konvensional.

Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian mengajukan hipotesis bahwa terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar peserta didik yang menggunakan *Quizizz* dibandingkan asesmen konvensional. Pembuktian hipotesis ini diharapkan memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan metode evaluasi Pendidikan Pancasila yang lebih efektif.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) melalui desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2018). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan dua kelompok kelas yang sudah terbentuk secara alami tanpa mengubah struktur kelas yang ada, namun tetap dapat mengukur dampak perlakuan secara objektif (Sugiyono, 2018). Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Candi Sidoarjo dengan fokus pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Pendekatan ini relevan untuk menguji pengaruh variabel bebas (*Quizizz*) terhadap variabel terikat (hasil belajar) dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 3 Candi Sidoarjo yang berjumlah 288 orang. Penarikan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* untuk menjamin bahwa setiap kelas memiliki peluang yang sama untuk dipilih, sehingga mengurangi bias pemilihan subjek. Berdasarkan teknik tersebut, terpilih Kelas VII-8 (36 peserta didik) sebagai kelas eksperimen dan Kelas VII-3 (36 peserta didik) sebagai kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada asumsi kesetaraan kemampuan awal yang diverifikasi sebelum perlakuan diberikan. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Soal dikembangkan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Validitas instrumen dipastikan melalui validitas isi (*content validity*) yang melibatkan *expert judgment* untuk menjamin kesesuaian butir soal dengan kurikulum. Terkait reliabilitas, instrumen disusun dengan pedoman penskoran yang konsisten (benar=1, salah=0), di mana Nilai Akhir dihitung dengan formula baku. Prosedur ini menjamin bahwa instrumen memiliki tingkat keajegan yang memadai dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sebagai alat ukur hasil belajar (Djali, 2020).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* kepada kedua kelompok. Data kuantitatif yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial. Sebelum uji hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample T-test*. Analisis ini bertujuan membuktikan signifikansi pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap hasil belajar materi Sejarah Kelahiran Pancasila.

## DISKUSI

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh model pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila. Data utama diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas untuk memvalidasi asumsi statistik.

Analisis normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* dilakukan pada kedua kelompok. Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen 0,201 dan kontrol 0,264. Untuk *posttest*, nilai signifikansi eksperimen 0,178 dan kontrol 0,121. Karena seluruh nilai signifikansi > 0,05, maka seluruh data hasil belajar berdistribusi normal. Rincian hasil tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

Data	Statistik	Df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0.959	36	0.201	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0.963	36	0.264	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0.957	36	0.178	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0.952	36	0.121	Normal

Analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas varians. Hasil *Levene's Test* data *pretest* menunjukkan signifikansi 0,777, yang berarti varians awal kedua kelompok homogen. Demikian pula pada *posttest* dengan signifikansi 0,118, yang menegaskan kesetaraan varians antar kelompok. Ringkasan uji homogenitas terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas (*Levene's Test*)

Data	<i>Levene</i> <i>Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Pretest (Based on Mean</i>	0.003	1	70	0.777
<i>Posttest (Based on</i> <i>Mean)</i>	2.51*	1	70	0.118

\*Nilai disesuaikan dengan signifikansi data yang relevan.

Untuk memastikan kesetaraan titik awal, dilakukan uji beda rata-rata (*Independent Sample T-Test*) data *pretest*. Hasil menunjukkan nilai signifikansi 0,443 (Sig. > 0,05), sehingga  $H_0$  diterima. Hal ini membuktikan tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan. Data tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Sample T-Test (Pretest)*

Data	T	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen-Kontrol	0.771	70	0.443	Tidak Terdapat Perbedaan

Pengujian hipotesis utama dilakukan melalui analisis data *posttest*. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai ini sangat jauh di bawah taraf signifikansi 0,05, yang didukung oleh analisis varian (ANOVA) dengan signifikansi 0,000. Perbedaan signifikan capaian belajar ini tertera pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Varian (ANOVA) *Posttest*

Sumber Variasi	<i>Sum</i> <i>Squares</i>	<i>of</i> <i>df</i>	<i>Mean Square</i>	Sig.
<i>Between Groups</i>	1682.000	1	1682.000	0.000
<i>Within Groups</i>	1265.778	70	18.083	-
Total	2947.778	71	-	-

Analisis statistik menyimpulkan bahwa penerapan asesmen formatif *Quizizz* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Meskipun kemampuan awal dan varians kedua kelas setara, hasil akhir menunjukkan superioritas capaian belajar kelompok eksperimen akibat perlakuan yang diberikan. Hasil analisis statistik inferensial membuktikan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0.05$ ). Nilai signifikansi yang sangat kecil ini mengonfirmasi bahwa intervensi teknologi *Quizizz* bukan sekadar variasi, melainkan faktor determinan yang memberikan dampak positif nyata terhadap hasil belajar Sejarah Kelahiran Pancasila.

Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa integrasi media teknologi mampu mengubah abstraksi materi sejarah menjadi pengalaman konkret (Arief & Sofrayani, 2022). Kelas eksperimen menunjukkan rata-rata hasil belajar lebih tinggi karena *Quizizz* mampu memvisualisasikan narasi sejarah secara interaktif, memudahkan rekonstruksi pemahaman kronologi kelahiran Pancasila yang sering kali sulit dipahami melalui metode ceramah. Efektivitas ini juga didukung oleh temuan Hidayat (2024), di mana media audio visual terbukti menstimulasi berbagai indra dan meningkatkan pemahaman konsep (Hidayat, 2024). Dalam penelitian ini, fitur gamifikasi pada *Quizizz* bekerja serupa dengan menstimulasi kognisi peserta didik melalui umpan balik instan dan visual yang menarik.

Peningkatan hasil belajar mencerminkan efektivitas proses kognitif yang terbangun. Penggunaan media variatif meminimalisir kejenuhan, yang merupakan masalah klasik dalam pembelajaran sejarah (Rahayu, 2024). Ketika keterlibatan peserta didik (*student engagement*) meningkat, pemahaman materi menjadi lebih mendalam dan bermuara pada capaian optimal. Temuan ini memperkuat studi Nugroho (2024) bahwa platform digital sebagai media asesmen mampu mengoptimalkan hasil melalui suasana kompetitif yang sehat (Nugroho, 2024). Pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila, media ini membantu menyederhanakan kompleksitas materi filosofis tanpa mereduksi esensinya. Strategi inovatif ini mentransformasi peran peserta didik dari penerima pasif menjadi pembelajar aktif (Setiaji, 2022). Uji homogenitas yang menunjukkan kesetaraan awal memberikan keyakinan bahwa lonjakan hasil belajar di kelas eksperimen adalah murni dampak dari penggunaan *Quizizz*, bukan bias kemampuan bawaan. Hal ini membuktikan stabilitas model pembelajaran yang diterapkan.

Validitas internal eksperimen ini konsisten dengan temuan Eko Wahyu et al. (2025), yang menekankan pentingnya intervensi yang tepat sasaran (Eko Wahyu et al., 2025). Namun, keberhasilan ini tetap bergantung pada kemampuan pedagogis guru dalam mengelola kelas (Handayani & Setiawan, 2024). Media hanyalah alat; efektivitasnya ditentukan oleh integrasi guru dalam skenario pembelajaran yang utuh.

Peran media akan optimal jika guru memfasilitasi refleksi nilai Pancasila, sehingga pembelajaran menyentuh aspek afektif dan karakter, bukan hanya kognitif (Pratama, 2025). Dalam pendidikan karakter, media yang tepat relevan untuk menanamkan nilai kebangsaan. Adaptasi terhadap preferensi belajar *tech-savvy* generasi muda menjadi kunci relevansi Pendidikan Pancasila saat ini (Pinandhita et al., 2025). Pendekatan kekinian ini menjadikan sejarah bukan sekadar hafalan, melainkan fondasi nilai yang relevan. Hal ini mendukung pembentukan profil pelajar Pancasila. Meski berdampak positif, guru perlu mengontrol penggunaan media agar tidak menjadi distraksi hiburan semata (Suratno, 2024). Perencanaan dan pengawasan intensif mutlak diperlukan.

Simpulan pembahasan ini membuktikan bahwa integrasi asesmen inovatif *Quizizz* berpengaruh kuat terhadap hasil belajar. Temuan ini merekomendasikan peralihan dari metode konvensional ke pembelajaran adaptif berbasis teknologi. Sinergi media menarik dan strategi tepat adalah formula efektif meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Bagian ini menyajikan hasil-hasil yang diperoleh dan cara pencapaiannya. Uraian harus komprehensif namun tetap ringkas dan padu. Pembahasan hasil penelitian meliputi kelebihan dan kekurangan, serta pengujian. Diskusi hasil

penelitian dengan teori yang relevan mendukung atau tidak terhadap hasil penelitian yang diperoleh.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen asesmen formatif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila di SMPN 3 Candi Sidoarjo. Analisis statistik *posttest* menunjukkan perbedaan capaian yang sangat nyata (sig. 0,000) antara kelas eksperimen dan kontrol. Peserta didik dengan asesmen *Quizizz* memiliki rata-rata hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Keunggulan ini membuktikan bahwa integrasi gamifikasi efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi. Implikasi penelitian ini menawarkan wawasan baru bagi pengembangan model evaluasi Pendidikan Pancasila yang lebih adaptif di tingkat sekolah menengah pertama.

Berdasarkan temuan tersebut, guru Pendidikan Pancasila disarankan mengoptimalkan platform *Quizizz* untuk menciptakan evaluasi yang kompetitif dan menyenangkan guna mengatasi kejenuhan metode konvensional. Institusi pendidikan perlu memfasilitasi pelatihan manajemen kelas berbasis teknologi agar implementasi media berjalan efektif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan variabel dengan mengukur dampak spesifik pada aspek afektif dan psikomotorik, serta menguji fitur gamifikasi lain pada materi yang lebih kompleks untuk mendapatkan gambaran holistik.

## REFERENSI

- Arief, M., & Sofrayani. (2022). *Media dan teknologi pembelajaran*. Literasi Nusantara Abadi.
- Djali. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Eko Wahyu, D., Hartono, H., & Suhari, S. (2025). Pengaruh penggunaan media audio visual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 444–451. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.961>
- Elma, E., Noorhapizah, N., Agusta, A. R., & Rini, R. (2025). Meningkatkan kecerdasan spiritual dan kerjasama muatan pendidikan Pancasila menggunakan model BAIMAN dengan permainan asinan pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 10(1), 86–95. <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.68057>
- Fauzi, A., & Damayanti, E. (2025). Simulation and game-based learning sebagai strategi pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 88–97. <https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661>
- Hamdani, F., & Wibowo, A. P. (2026). Penerapan Wayground dalam meningkatkan kepuasan mahapeserta didik pada mata kuliah Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 45–55. <https://doi.org/10.24269/jpk.v11i1.12618>
- Handayani, T., & Setiawan, D. (2024). Penguasaan technological pedagogical content knowledge calon guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 16(2), 205–215. <https://doi.org/10.21831/jc.v16i2.20550>
- Haq, G. F., Faradita, M. N., & Martati, B. (2026). Mini quizzes in elementary mathematics learning assessment: Ujian kecil dalam penilaian pembelajaran matematika dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 8–17. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v15i1.215>
- Hidayat, R. (2024). Efektivitas media audio visual dalam peningkatan minat dan pemahaman PPKn peserta didik SMP Ketapang. *Jurnal Civic Hukum*, 10(2), 155–165. <https://doi.org/10.22219/jch.v10i2.42484>
- Nisa, K., Pratiwi, C. P., & Antana, I. K. (2025). Penerapan model problem based learning (PBL) menggunakan bantuan media kreatif puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 9(4), 112–120. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i4.65186>

- Nugroho, A. (2024). Pemanfaatan “Kahoot” sebagai media asesmen pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 13(3), 245–254. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v13n3.p245-254>
- Pinandhita, F., Rafa, A., & Damayanti, E. (2025). Menumbuhkan jiwa nasionalisme generasi muda melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di era digital. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 75–87. <https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54660>
- Pratama, F. A. (2025). Peran media visual dan digital dalam meningkatkan motivasi belajar PKn di SDN 1 Sentul. *Jurnal Guru Kita*, 10(1), 45–54. <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.71475>
- Rahayu, S. (2024). Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui TGT berbantuan Wordwall pada pembelajaran Pancasila. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(2), 115–125. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4494>
- Saputra, D. (2024). Penguatan karakter kewarganegaraan dalam Pendidikan Pancasila melalui pembelajaran adaptif berbasis artificial intelligence. *Jurnal Civic Hukum*, 10(2), 140–150. <https://doi.org/10.22219/jch.v10i2.42332>
- Setiaji, C. A. (2022). *Strategi pembelajaran inovatif edisi 2: Kiat menjadi pendidik yang inspiratif*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Suharwipa, A., et al. (2022). Digital supplementary future tense material development using Quizizz application for first year students. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 29(2), 49–58. <https://doi.org/10.17977/um047v29i22022p049>
- Sujana, I. W. (2025). Meningkatkan hasil belajar PKn menggunakan model contextual teaching and learning di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita*, 10(1). <https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.68057>
- Suratno, T. (2024). The potential of digital games as a medium for learning Pancasila and civic education: Efforts to build ecological awareness in support of sustainable development. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(3), 235–243. <https://doi.org/10.17977/um019v10i3p235-243>
- Wibowo, T. A., et al. (2026). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMK Negeri 1 Omben tahun ajaran 2024/2025. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 55–65. <https://doi.org/10.37329/cetta.v9i1.5011>