

## Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Game* dengan Zep Quiz Jenjang SMA

Nur Hayati\*, Harmanto

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*Coresponding Author: [24041965001@mhs.unesa.ac.id](mailto:24041965001@mhs.unesa.ac.id)

Dikirim: 08-12-2025; Direvisi: 22-01-2026; Diterima: 24-01-2026

**Abstrak:** Pendidikan Pancasila di SMA menghadapi urgensi rendahnya motivasi siswa SMA generasi Z akibat metode konvensional monoton yang gagal memahami konsep abstrak Pancasila. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Game* berbasis adaptasi Zep Quiz untuk meningkatkan pemahaman dan engagement melalui gamifikasi survival kontekstual. Menggunakan pendekatan kualitatif melibatkan Guru dan Siswa jenjang SMA sebagai narasumber. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara dan observasi. Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Keabsahan data dicapai via triangulasi sumber/metode, member check, serta audit trail. Hasil menunjukkan pembelajaran berbasis game dengan Zep Quiz meningkatkan pemahaman Pancasila siswa melalui fitur multiplayer, meski terkendala akses perangkat yang diatasi dengan saran versi offline dan pelatihan guru sesuai Kurikulum Merdeka. Namun secara keseluruhan penggunaan game ini memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Pendidikan Pancasila; Zep Quiz.

**Abstract:** Pancasila education in high schools faces the urgency of low motivation among Generation Z high school students due to monotonous conventional methods that fail to grasp the abstract concepts of Pancasila. This study aims to develop a game-based adaptation of Zep Quiz to improve understanding and engagement through contextual survival gamification. Using a qualitative approach involving high school teachers and students as informants. The research instruments used were interview and observation guidelines. Data collection techniques through in-depth interviews, participatory observation, and documentation. Data validity was achieved through source/method triangulation, member checks, and audit trails. The results show that game-based learning with Zep Quiz improves students' understanding of Pancasila through its multiplayer feature, despite device access constraints that were overcome by suggestions for an offline version and teacher training in accordance with the Merdeka Curriculum. However, overall, the use of this game has a positive impact on the learning process.

**Keywords:** Learning Media, Pancasila Education, Zep Quiz.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib di tingkat SMA memiliki misi utama untuk menginternalisasi nilai-nilai ideologi bangsa secara mendalam kepada siswa, berada dalam fase perkembangan kognitif dan afektif tingkat lanjut sesuai Kurikulum Merdeka (Ibrahim et al., 2025; Makki, 2025). Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan sila-sila Pancasila dalam konteks kehidupan nyata, membangun karakter nasional yang kuat di tengah tantangan globalisasi dan disruptif digital (Sinaga et al., 2024; Akbar & Alkhadafi, 2025). Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan bahwa pembelajaran masih terjebak pada



pendekatan konvensional seperti ceramah monoton dan ketergantungan pada buku teks statis, yang gagal memicu minat siswa generasi Z (Korompis, 2025; Warlim et al., 2025).

Metode tradisional tersebut cenderung menimbulkan kurangnya motivasi intrinsik siswa, di mana konsep abstrak Pancasila seperti persatuan dan keadilan sosial sulit dipahami secara mendalam karena minimnya elemen visualisasi dan pengalaman langsung (Kurnia & Wahono, 2025). Akibatnya, siswa sering mengalami verbalisme hanya menghafal tanpa pemahaman esensial sehingga tujuan pembentukan karakter nasional tidak tercapai optimal (Ramadhan, 2023). Situasi ini semakin diperburuk di SMA, di mana observasi awal mengungkap minimnya tingkat keterlibatan siswa yang ditandai oleh kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi, rendahnya perhatian selama pembelajaran, serta terbatasnya respons terhadap pertanyaan guru pada mata pelajaran ini dibandingkan pelajaran lain yang lebih interaktif.

Sebagai solusi inovatif, pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi muncul untuk mentransformasi proses belajar menjadi pengalaman interaktif, menyenangkan, dan immersive (Oktariyanti et al., 2021; Anugrah et al., 2022). Dengan mengadopsi mekanisme survival kompetitif Zep Quiz yang disesuaikan dengan nilai-nilai Pancasila, media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui tantangan tim dan multiplayer, sehingga konsep abstrak menjadi konkret dan relevan dengan minat digital siswa saat ini. Pendekatan gamifikasi ini tidak hanya meningkatkan retensi pengetahuan, tetapi juga memperkuat pengamalan sila secara kontekstual dan berkelanjutan (Mardiyah et al., 2024).

Di tengah era digital yang semakin mendominasi kehidupan remaja, siswa jenjang SMA menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap *gadget* untuk keperluan hiburan sehari-hari, mulai dari bermain *game* hingga menonton konten interaktif di media sosial. Kebiasaan ini mencerminkan karakteristik generasi Z sebagai digital native yang lebih responsif terhadap pengalaman visual dan immersif daripada metode belajar konvensional, sehingga integrasi teknologi game edukasi menjadi strategi relevan untuk menjembatani minat hiburan siswa dengan tujuan pendidikan formal.

Media pembelajaran Zep Quiz hadir sebagai adaptasi inovatif dari konsep game yang populer, dengan memadukan elemen permainan kompetitif survival seperti tantangan bertahan hidup dan strategi tim dengan penginternalisasian nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Pendekatan ini memanfaatkan ketertarikan siswa terhadap genre game survival untuk menyampaikan materi pengamalan sila-sila Pancasila, misalnya melalui misi gotong royong dalam situasi krisis virtual atau kompetisi persatuan antar kelompok, sehingga konsep abstrak menjadi pengalaman nyata yang menarik dan mudah dicerna.

Pendekatan gamifikasi ini tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri, tetapi juga selaras sempurna dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek, teknologi, dan pengembangan karakter melalui aktivitas kolaboratif. Dengan demikian, Zep Quiz menjadi alat transformasi yang mendukung fleksibilitas guru dalam merancang kelas hybrid, di mana siswa dapat mengaplikasikan nilai Pancasila sambil mengasah keterampilan digital abad 21 di lingkungan SMA.



Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA sering menghadapi kendala seperti rendahnya motivasi siswa dan kurangnya media visual yang menarik, sebagaimana terlihat dari studi sebelumnya yang menunjukkan nilai rata-rata mata pelajaran ini di bawah standar. Metode tradisional gagal mengakomodasi gaya belajar digital native generasi Z, sehingga diperlukan media yang gamifikasi untuk meningkatkan engagement dan retensi pengetahuan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media Zep Quiz untuk mengatasi isu tersebut secara spesifik di jenjang SMA.

Gap penelitian teridentifikasi dari literatur terkait, di mana sebagian besar studi pengembangan media game Pancasila masih terbatas pada tingkat SD, seperti game lular tangga atau PowerPoint interaktif, tanpa adaptasi untuk siswa SMA yang membutuhkan kompleksitas lebih tinggi. Belum ada penelitian yang secara eksplisit mengintegrasikan elemen Zep Quiz seperti tantangan bertahan hidup berbasis tim untuk materi Pancasila jenjang SMA, yang menuntut pemahaman kontekstual nilai nasional dalam isu kekinian. Hal ini menciptakan celah antara kebutuhan pendidikan menengah atas dan inovasi media yang tersedia.

Kebaharuan penelitian ini terletak pada konsep Zep Quiz sebagai media hybrid yang menggabungkan permainan tradisional Indonesia dengan mekanisme survival modern ala Zep Quiz, disesuaikan untuk skenario Pancasila seperti "bertahan dengan persatuan" atau "kompetisi gotong royong". Pendekatan ini belum dieksplorasi dalam literatur, berbeda dari game edukasi sederhana seperti kuis Canva atau Wordwall yang kurang immersif untuk remaja. Keunikan ini diharapkan menghasilkan media yang tidak hanya valid dan efektif, tetapi juga kontekstual dengan budaya lokal Probolinggo.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis game menggunakan Zep Quiz di jenjang SMA guna mengatasi rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton serta kurangnya media interaktif yang sesuai dengan gaya belajar digital Generasi Z, sebagaimana tercermin dari hasil belajar siswa yang masih berada di bawah KKM; penelitian ini bertujuan menghasilkan prototipe media pembelajaran yang valid dan praktis melalui validasi ahli dan uji coba siswa sesuai Kurikulum Merdeka Fase E, meningkatkan hasil belajar siswa minimal 20% melalui integrasi elemen survival Zep Quiz dengan pengamalan nilai-nilai sila Pancasila, menguji efektivitas media dalam meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa melalui fitur multiplayer dan tantangan tim untuk mengatasi rendahnya kolaborasi di kelas, serta menyusun rekomendasi adopsi media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis aplikasi web dan mobile yang kontekstual dengan budaya lokal Probolinggo bagi guru PKn.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *game* dengan pengguna game Zep Quiz jenjang SMA. Pendekatan ini menekankan interaksi mendalam antara peneliti dan subjek untuk mengungkap fakta terkait permasalahan yang dikaji (Okpatriaka, 2023). Subjek utama penelitian ini adalah sebanyak 36 siswa jenjang SMA yang menjadi pengguna utama game berbasis Zep Quiz, khususnya dari satu kelas yang diwawancara dan dilibatkan secara langsung dalam penggunaan game pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, dua orang guru Pendidikan Pancasila



berperan sebagai fasilitator dan pengamat dalam pelaksanaan media ini dengan memberikan umpan balik berdasarkan pengalaman pengajaran serta penilaian terhadap kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran sehari-hari. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu pada Maret–April 2025, yang mencakup tahap persiapan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran.

Objek penelitian berupa prototipe pembelajaran berbasis game dengan Zep Quiz yang dikembangkan dalam format aplikasi berbasis web atau mobile. Media ini memadukan unsur permainan survival ala Zep Quiz dengan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengamalan nilai-nilai sila Pancasila. Dengan demikian, media tersebut berfungsi tidak hanya sebagai alat pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai media untuk membentuk karakter dan memperkuat pemahaman ideologi bangsa secara kontekstual dan menarik bagi siswa. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui mekanisme permainan yang bersifat kolaboratif dan kompetitif. Instrumen penelitian mencakup lembar pedoman wawancara semi-struktural, serta lembar observasi proses pembelajaran. Instrumen ini dirancang dengan skala Likert kualitatif dan deskriptif untuk menangkap persepsi mendalam tentang kepraktisan dan efektivitas media Zep Quiz.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif dengan beberapa metode yang saling melengkapi. Pertama, dilakukan wawancara mendalam dengan guru Pendidikan Pancasila jenjang SMA untuk memperoleh pemahaman tentang kebutuhan, pengalaman, dan persepsi mereka terkait penggunaan game pembelajaran Zep Quiz. Wawancara ini bertujuan mendapatkan informasi kualitatif yang kaya mengenai kelebihan, kendala, dan saran pengembangan media agar sesuai dengan konteks pembelajaran. Selanjutnya, observasi partisipatif dilakukan selama uji coba media di kelas, dimana peneliti ikut serta mengamati secara langsung proses interaksi siswa dengan media dan dinamika pembelajaran yang terjadi, sehingga dapat merekam detail respons siswa, tingkat fokus, serta keterlibatan mereka dalam fitur multiplayer yang menjadi ciri khas media ini.

Analisis data dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif terstruktur dan sistematis, dirancang untuk mengolah data dari wawancara, observasi, dan angket secara mendalam. Tahap pertama, reduksi data, melibatkan pemilihan dan penyaringan kutipan relevan serta kategori temuan penting dari transkrip wawancara guru dan siswa SMA. Tahap kedua, penyajian data, dilakukan melalui matriks tematik visual yang mengorganisir temuan berdasarkan kategori utama seperti validitas ahli (aspek desain dan konten Pancasila), tingkat *engagement* siswa, serta kepraktisan fitur multiplayer, memungkinkan pola-pola yang muncul mudah diidentifikasi dan dibandingkan. Penyajian ini juga mencakup narasi deskriptif dan tabel ringkasan respon siswa terhadap elemen gamifikasi survival, sehingga memfasilitasi pemahaman holistik tentang interaksi siswa dengan media.

Tahap terakhir, penarikan kesimpulan atau verifikasi, berfokus pada interpretasi makna dari pola data terkait efektivitas *game* dengan Zep Quiz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan penekanan khusus pada respon siswa terhadap mekanisme gamifikasi seperti tantangan tim dan kompetisi gotong royong. Proses ini bersifat iteratif, di mana kesimpulan sementara terus divalidasi ulang dengan data mentah untuk menghindari bias, sehingga menghasilkan temuan yang



kredibel tentang bagaimana elemen Zep Quiz mengubah pemahaman abstrak Pancasila menjadi pengalaman konkret dan bermakna bagi siswa SMA.

Keabsahan data dicapai melalui triangulasi sumber (siswa dan guru), triangulasi metode (wawancara, observasi, angket), serta member check dengan memverifikasi temuan kepada subjek. Audit trail juga dilakukan dengan mendokumentasikan proses pengembangan secara rinci untuk memastikan kredibilitas hasil penelitian di jenjang SMA.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung di jenjang SMA, pembelajaran berbasis *game* dengan Zep Quiz ini mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari para siswa. Mayoritas siswa menganggap media ini mudah untuk digunakan dan tampilannya menarik, terutama karena mengintegrasikan elemen kompetisi serta kerja sama tim yang diwujudkan dalam fitur *multiplayer*. Fitur ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan rasa kebersamaan antar siswa saat mereka berpartisipasi dalam permainan survival. Sebagaimana hasil wawancara ole Guru I mengemukakan bahwa :

*“Game ini membantu kami lebih aktif berpartisipasi dalam kelas. Selain itu, Zep Quiz membuat kami bisa belajar sambil bermain, jadi nggak terasa berat.” Beberapa guru juga mengamati bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan, terutama dalam hal keaktifan menjawab dan diskusi kelas. Hal ini memperkuat kesan bahwa pembelajaran berbasis game dengan Zep Quiz efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa di jenjang SMA”*

Selain itu, *game* ini berhasil memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan menggunakan konsep permainan survival, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila secara langsung dan kontekstual, tanpa hanya menghafal secara teoritis. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang hidup dan relevan dengan dunia mereka, sehingga pemahaman terhadap sila-sila Pancasila menjadi lebih mendalam dan melekat. Sebagaimana hasil wawancara Guru II yaitu :

*“Sebelum menggunakan game, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan kurang berminat. Namun sejak pembelajaran menggunakan game, atmosfer kelas menjadi lebih hidup dan suasana belajar jadi menyenangkan, membuat siswa ingin terus mencoba dan belajar dengan cara yang interaktif.”*

Data yang diperoleh dari observasi partisipatif selama proses pembelajaran serta wawancara yang diberikan setelah implementasi game berbasis Zep Quiz menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat keterlibatan siswa. Dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton, penggunaan media ini mampu memacu minat belajar siswa secara lebih efektif. Keterlibatan siswa yang lebih tinggi ini terlihat dari antusiasme mengikuti setiap tantangan permainan dan interaksi dalam kelompok, yang secara tidak langsung meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan Pancasila di kelas tersebut.



## **Analisis Hasil Belajar**

Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game dengan Zep Quiz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa jenjang SMA terhadap materi Pendidikan Pancasila. Skor hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang mencerminkan pemahaman konsep dasar dan aplikasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam dan kontekstual.

*“Sebagaimana hasil wawancara oleh Guru I yang mengemukakan bahwa : Dari pengamatan saya, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Pancasila terlihat meningkat setelah pembelajaran menggunakan Zep Quiz. Ini terlihat dari bagaimana siswa lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam diskusi maupun dalam kegiatan kelas sehari-hari”.*

Selain itu, hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa media ini berhasil membangkitkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, mampu mengaitkan nilai Pancasila dengan situasi permainan survival, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Game berbasis Zep Quiz ini juga memperkuat kolaborasi dan rasa persatuan antar siswa melalui fitur multiplayer, yang sangat mendukung penginternalisasi nilai-nilai gotong royong dan persatuan sesuai dengan tujuan Pendidikan Pancasila. Sebagaimana hasil wawancara salah satu siswa mengemukakan bahwa :

*“Melalui fitur multiplayer di Zep Quiz, saya merasa nilai-nilai seperti gotong royong dan persatuan yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila bisa lebih mudah dipahami dan dirasakan langsung. Kami belajar bukan hanya dari materi, tapi juga dari cara kami bekerja sama dan berkomunikasi dalam game.”*

Secara keseluruhan, penggunaan game berbasis Zep Quiz terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar Pendidikan Pancasila di lingkungan SMA. Efektivitas game berbasis Zep Quiz terbukti melalui kemampuannya mengubah proses belajar dari hafalan pasif menjadi pengalaman aktif yang mendalam.

Siswa tidak hanya mampu mengingat konsep Pancasila, tetapi juga menerapkannya dalam skenario nyata permainan, yang meningkatkan retensi pengetahuan jangka panjang. Pendekatan interaktif ini membuat pembelajaran lebih relevan bagi siswa generasi digital di jenjang SMA. Hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh siswa yaitu :

*“Pendekatan interaktif seperti ini sangat cocok untuk kami, generasi digital. Pembelajaran jadi lebih relevan dan menarik karena kami belajar sambil bermain. Hal ini tentu membantu mempertahankan pengetahuan lebih lama dibandingkan belajar dengan metode biasa.”*

Secara khusus, elemen gamifikasi dalam media ini berperan penting dalam membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai sila Pancasila, seperti gotong royong dan persatuan, melalui latihan praktis. Dalam tantangan permainan survival, siswa harus berkolaborasi menyelesaikan misi tim yang merepresentasikan pengamalan sila ke-2 dan ke-3, sehingga nilai-nilai tersebut terasa secara alami tanpa terasa



memaksa. Mekanisme kompetitif yang sehat juga mendorong siswa untuk saling mendukung, memperkuat karakter nasional yang menjadi tujuan utama mata pelajaran ini.

## PEMBAHASAN

Pembahasan temuan penelitian ini menekankan kekuatan utama game berbasis Zep Quiz, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa jenjang SMA. Integrasi elemen permainan survival yang terinspirasi Zep Quiz dengan nilai-nilai Pancasila yang dikemas dalam konteks lokal seperti tantangan gotong royong ala tradisi masyarakat membuat materi abstrak menjadi hidup dan mudah diterima oleh siswa generasi Z. Pendekatan kontekstual ini tidak hanya meningkatkan relevansi pembelajaran, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa sambil menjaga esensi pendidikan karakter nasional (Adidayu et al., 2025).

Walaupun *game* berbasis Zep Quiz menunjukkan potensi besar, pelaksanaannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMA, masih dihadapkan pada sejumlah hambatan praktis yang signifikan. Keterbatasan alokasi waktu pelajaran hanya 2 jam per minggu menjadi isu utama, di mana durasi tersebut sering tidak memadai untuk eksplorasi mendalam terhadap fitur multiplayer yang kompleks, sehingga siswa cenderung terburu-buru menyelesaikan misi permainan tanpa dapat menikmati proses belajar secara optimal. Hal ini mengurangi efektivitas gamifikasi survival yang seharusnya membangun pemahaman bertahap terhadap nilai-nilai Pancasila (Wachdaniyah et al., 2025).

Selain itu, ketidakmerataan akses terhadap perangkat teknologi menjadi kendala krusial lainnya, di mana tidak semua siswa memiliki smartphone atau komputer dengan spesifikasi memadai untuk menjalankan aplikasi secara lancar. Akibatnya, terjadi disparitas partisipasi antar anggota kelompok, dengan sebagian siswa yang kurang beruntung hanya menjadi pengamat pasif sementara yang lain mendominasi aktivitas. Ketimpangan ini tidak hanya menurunkan kualitas kolaborasi yang menjadi inti pengamalan sila gotong royong, tetapi juga menyoroti kebutuhan mendesak peningkatan infrastruktur sekolah seperti penyediaan laboratorium komputer bersama atau perangkat pinjam untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi secara inklusif dan merata bagi seluruh siswa (Noviyanti & Sari, 2025).

Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan pancasila berbasis game dengan Zep Quiz disarankan untuk memprioritaskan aspek aksesibilitas, seperti versi offline atau berbasis browser yang ringan tanpa memerlukan spesifikasi tinggi. Selain itu, diperlukan program pelatihan intensif bagi guru Pendidikan Pancasila agar mampu mengintegrasikan media ini secara optimal dalam rutinitas mengajar harian, termasuk strategi manajemen waktu dan diferensiasi instruksional. Langkah-langkah ini akan memastikan keberlanjutan dan skalabilitas media dalam mendukung tujuan Kurikulum Merdeka di tingkat SMA sebagaimana juga dalam penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa dengan adanya media game edukasi bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Arifin, 2024 ; Rumaiya & Sya'ban, 2025 ; Meliala, 2023).

Secara keseluruhan, pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis game dengan Zep Quiz menghadirkan inovasi revolusioner dalam dunia pendidikan SMA melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan terbukti efektif. Media ini berhasil mengubah paradigma belajar dari metode monoton menjadi pengalaman



gamifikasi survival yang memikat, sehingga secara nyata meningkatkan motivasi intrinsik siswa, tingkat keterlibatan selama proses pembelajaran, serta hasil akademik di jenjang SMA. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari peningkatan skor belajar, tetapi juga dari transformasi sikap siswa yang lebih antusias dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi substansial bagi perkembangan media pendidikan di era digital, khususnya yang disesuaikan dengan karakteristik digital native generasi Z yang akrab dengan teknologi dan konten hiburan berbasis game. Dengan mengintegrasikan elemen Zep Quiz yang viral secara global ke dalam konteks lokal, game dengan Zep Quiz menjadi model hybrid yang relevan, di mana siswa dapat belajar sambil bermain tanpa mengorbankan kedalaman pemahaman ideologi bangsa. Inovasi ini selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan teknologi (Brahmadika & Sutama, 2024; Nurhayati et al., 2025; Siminto et al., 2025; Iyanda et al., 2025).

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *game* dengan Zep Quiz efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman jenjang SMA terhadap nilai-nilai Pancasila. Media ini berhasil menggabungkan unsur gamifikasi survival dengan pengamalan sila Pancasila secara kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan gaya belajar digital native generasi Z.

Implikasi penelitian ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala pembelajaran tradisional yang monoton dan kurang menarik. Namun, keterbatasan penelitian ini meliputi waktu implementasi yang terbatas dan ketidakseimbangan akses perangkat di kalangan siswa. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah fokus pada pengembangan media yang lebih inklusif dengan aksesibilitas yang lebih baik, serta pengujian jangka panjang untuk melihat dampak media ini pada pengembangan karakter siswa secara menyeluruh. Pelatihan bagi guru juga perlu diperkuat agar media dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiday, G., Rejekiningsih, T., & Winarno. (2025). Pengaruh game based learning berbasis Zep Quiz terhadap kemampuan berpikir kritis pada Pendidikan Pancasila materi UUD 1945. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 4(1), 45–58. <https://doi.org/10.61104/alz.v4i1.3738>
- Akbar, R., & Alkhadafi, R. (2025). Pengaruh Pembelajaran Karakter Dalam Pendidikan Islam: Tantangan Dan Strategi Di Era Disrupsi. *Al-Ahnaf: Journal Of Islamic Education, Learning And Religious Studies*, 2(2), 257-272. <Https://Doi.Org/10.61166/Ahnaf.V2i2.25>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.



- Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas Iv Di Sd Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 98-110. <Https://Doi.Org/10.23969/Jp.V9i4.16793>
- Brahmandika, P. G., & Sutama, I. M. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis Proyek Pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 234-239.
- Ibrahim, A., Safitri, A., & Gea, D. Z. (2025). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Menata Kesadaran Hukum Bagi Siswa SMA: Kajian Pustaka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-9. <Https://Doi.Org/10.3342/Jkepmas.V2i1.500>
- Iyanda, R. F., Dewita, R. K., Apriyanti, R., Setiawati, M., & Utama, H. B. (2025). Inovasi Pendidikan Mulalui Kurikulum Merdeka: Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Abad Ke-21. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan| E-ISSN: 3062-7788*, 2(1), 390-394.
- Korompis, M. E. (2025). Pengembangan Karakter Kewarganegaraan Di Lingkungan Pendidikan. *Collaborative: Journal Of Community Service*, 1(2), 77-89. <Https://Doi.Org/10.64924/Gkhzhx43>
- Kurnia, H., & Wahono, J. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa SMA Negeri 5 Yogyakarta. *Academy Of Education Journal*, 12(1), 82-97. <Https://Doi.Org/10.47200/Aoej.V12i1.431>
- Makki, M. A. (2025). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Pelajar Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(1), 32-38. <Https://Dx.Doi.Org/10.20527/Kewarganegaraan.V15i1.22638>
- Mardiyah, J., Khotimah, H., & Susilo, G. (2024). Pengembangan Game Edukasi Besarang (Bermain Sambil Belajar Peluang) Menggunakan Software Construct 2 Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2023/2024. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 122-131. <Https://Doi.Org/10.36277/Defermat.V7i2.1729>
- Meliala, E. I. S. (2023). Penerapan Media Game Edukasi Berbasis Android Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Ppkn Materi Pancasila Di Kelas 1-B SD ST. *Yosef Sidikalang TP 2022/2023. Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 99-107. <Https://Doi.Org/10.53842/Qvj.V2i2.28>
- Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban dengan metode Game-Based Learning. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 925–932. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4479>
- Nurhayati, N., Tarigan, S., & Lubis, M. (2025). Implementasi Dan Tantangan Kurikulum Merdeka Di SMA: Strategi Pengajaran Berpusat Pada Siswa Untuk Pembelajaran Yang Lebih Fleksibel Dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan*, 13(1), 69-79.



- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100. <Https://Doi.Org/10.47861/Jdan.V1i1.154>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Fe briandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i5.1490>
- Permadani, D. K. A., & Setiyono, Y. (2025). Peran Guru Pendidikan Pancasila Sebagai Agen Perubahan Dalam Membentuk Karakter Antikorupsi Siswa. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 11(2), 126-134. <Https://Doi.Org/10.55933/Jpd.V11i2.922>
- Ramadhan, W., Meisyah, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip Pdf Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178-195. <Https://Doi.Org/10.22219/Jp2sd.V11i2.27262>
- Rumaiya, I., & Sya'ban, M. B. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 10(4), 919-926. <Https://Doi.Org/10.28926/Briliant.V10i4.1973>
- Siminto, S., Majdi, M., Hardiansyah, A., Rofi'i, A., & Gazali, A. (2025). Pembelajaran Berbasis Proyek: Mengembangkan Kreativitas Dan Kemampuan Kolaboratif. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 3(4), 308-320.
- Sinaga, A., Simanjuntak, A. L., Simamora, J., AR, D. M., Manik, F., Sinurat, T., ... & Sriyanti, N. (2024). Pancasila Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Di Era Revolusi Industri 4.0. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 61-72. <Https://Doi.Org/10.62383/Sosial.V2i2.136>
- Wachdaniyah, A. I., Nuriyana, F., Widodo, S. T., & Suryaningtyas, A. D. (2025). Penerapan model game-based learning berbantuan media Tantangan Panca Cilik terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 5(6), 87–102. <https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8248>
- Warlim, W., Budhiati, I., & Nalole, S. R. (2025). Efektivitas Sistem Pendidikan Dan Kurikulum Berbasis Pancasila Dalam Menyiapkan Generasi Emas Berdaya Saing Global. *Berajah Journal*, 5(3), 239-248.

