Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

GAMIFIED LEARNING BERBASIS ZEP QUIZ DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Hissah Kristina Marbun[1], Sheila Fitriana[2], Yusnita Muslim[3]
Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Islam Sumatera Utara
[1]hissahmarbun6@gmail.com

ABSTRACT

Pancasila education is not merely oriented toward the mastery of knowledge regarding the nation's foundational principles and its constitution; it also encompasses the ability of students to reason through issues of citizenship and apply the values of Pancasila in their daily lives. This article provides a conceptual examination of the potential for integrating gamified learning—via the Zep Quiz platform—within the framework of "Deep Learning" (Pembelajaran Mendalam) for Pancasila education. The article employs a narrative literature review, synthesizing research on gamification, digital learning, civic education, formative assessment, and the "Deep Learning" policy in Indonesia. The synthesis indicates that game elements—such as missions, scores, avatars, feedback, and challenges—can be designed to enhance learning engagement, provided they are aligned with specific learning objectives and extend beyond simple competition for points. The proposed integration connects conscious, meaningful, and enjoyable experiences with the analysis of civic issues, dialogue, decision-making, and reflection. Zep Quiz is positioned as a tool to support learning activities and formative assessment, rather than as a replacement for pedagogical interaction. This article offers an implementation framework that can be tested through further empirical research.

Keywords: *gamified learning 1, Zep Quiz 2, Pancasila education 3*

ABSTRAK

Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan mengenai dasar negara dan konstitusi, tetapi juga pada kemampuan peserta didik menalar persoalan kewarganegaraan serta menerapkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Artikel ini bertujuan mengkaji secara konseptual potensi integrasi gamified learning melalui platform Zep Quiz dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Artikel disusun menggunakan kajian pustaka naratif dengan menelaah literatur tentang gamifikasi, pembelajaran digital, pendidikan kewarganegaraan, asesmen formatif, dan kebijakan Pembelajaran Mendalam di Indonesia. Sintesis menunjukkan bahwa unsur permainan seperti misi, skor, avatar, umpan balik, dan tantangan dapat dirancang untuk meningkatkan keterlibatan belajar apabila selaras dengan tujuan pembelajaran dan tidak berhenti pada kompetisi memperoleh poin. Integrasi yang disarankan menghubungkan pengalaman berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dengan analisis masalah kewarganegaraan, dialog, pengambilan keputusan, serta refleksi. Zep Quiz diposisikan sebagai media pendukung aktivitas dan asesmen formatif, bukan pengganti interaksi pedagogis. Artikel ini menawarkan kerangka implementasi yang dapat diuji melalui penelitian empiris lanjutan.

Keywords: gamified learning 1, Zep Quiz 2, Pendidikan Pancasila 3

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mendorong pendidik untuk meninjau kembali cara merancang pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Pemanfaatan teknologi tidak cukup dipahami sebagai pemindahan materi cetak ke layar atau penggunaan aplikasi sebagai selingan. Teknologi perlu dipilih berdasarkan tujuan pedagogis, karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, dan bukti belajar yang hendak dikumpulkan. Dalam konteks ini, gamifikasi menjadi salah satu pendekatan yang menarik karena mengadaptasi elemen desain

permainan ke dalam kegiatan yang bukan permainan, dengan tujuan membangun keterlibatan dan mendukung proses belajar (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik yang menuntut pembelajaran lebih luas daripada mengingat sila, istilah, tokoh, atau pasal. Peserta didik perlu memahami nilai, menimbang persoalan publik, menguji alasan, menghargai perbedaan, dan mempertimbangkan konsekuensi keputusan bagi kehidupan bersama. Pendidikan kewarganegaraan yang bermakna membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan partisipasi dan penalaran kewarganegaraan (Kahne & Westheimer, 2006; Hess & McAvoy, 2015). Oleh sebab itu, pembelajaran perlu menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk berpendapat, berdialog, memeriksa bukti, dan merefleksikan pilihan mereka dalam situasi nyata.

Di kelas, kuis digital kerap digunakan untuk memeriksa pemahaman setelah penjelasan guru. Namun, jika pertanyaan hanya menuntut pengenalan istilah dan kecepatan menjawab, aktivitas tersebut berisiko mempersempit belajar menjadi perlombaan skor. Gamifikasi yang dirancang secara pedagogis seharusnya menghubungkan mekanisme permainan dengan tujuan kognitif, sosial, dan afektif. Meta-analisis dan tinjauan sistematis menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberi dampak positif pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar, tetapi hasilnya tidak selalu seragam serta dipengaruhi oleh desain, konteks, dan cara implementasi (Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020; Dehghanzadeh et al., 2024).

Salah satu media yang dapat dipertimbangkan ialah Zep Quiz, platform kuis digital dengan pengalaman bermain berbasis avatar dan lingkungan virtual. Platform ini dapat digunakan untuk menyajikan pertanyaan, tantangan, dan umpan balik dalam suasana yang lebih interaktif (ZEP Quiz, n.d.). Akan tetapi, fitur digital tidak secara otomatis menghasilkan pemahaman mendalam. Dampak pembelajaran bergantung pada kualitas pertanyaan, urutan aktivitas, kesempatan berdiskusi, akses perangkat, serta tindak lanjut guru terhadap jawaban

peserta didik. Skor otomatis dapat membantu melihat pola respons, tetapi tidak cukup untuk menilai seluruh dimensi penalaran kewarganegaraan atau internalisasi nilai.

Pendekatan Pembelajaran Mendalam yang diperkenalkan dalam kebijakan pendidikan Indonesia menekankan pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan serta pengembangan potensi secara holistik. Pendekatan tersebut menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar dan mendorong pemahaman yang dapat diterapkan dalam konteks kehidupan (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, n.d.). Dengan demikian, gamifikasi dan Pembelajaran Mendalam dapat saling mendukung apabila permainan menjadi bagian dari alur pedagogis yang lebih luas: peserta didik memahami tujuan, menghadapi masalah kontekstual, menguji gagasan, menerima umpan balik, memperbaiki pemahaman, dan merefleksikan nilai yang dipelajari.

Penelitian tentang penggunaan Zep Quiz dalam berbagai mata pelajaran mulai berkembang, termasuk studi yang melaporkan keterkaitan media tersebut dengan hasil belajar, minat, atau partisipasi. Namun, temuan dari jenjang, mata pelajaran, dan desain penelitian lain tidak dapat langsung dianggap berlaku untuk seluruh konteks Pendidikan Pancasila. Artikel ini tidak mengklaim telah menguji efektivitas Zep Quiz di kelas tertentu. Sebaliknya, artikel ini menyusun argumentasi konseptual dan kerangka implementasi yang dapat menjadi dasar perencanaan pembelajaran sekaligus penelitian empiris berikutnya.

Fokus artikel ini adalah menjawab tiga pertanyaan: (1) bagaimana prinsip gamified learning dapat dipahami dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila; (2) bagaimana Zep Quiz dapat diintegrasikan dengan prinsip berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan dalam Pembelajaran Mendalam; dan (3) kondisi apa yang perlu diperhatikan agar gamifikasi mendukung penalaran kewarganegaraan, bukan hanya pencapaian skor. Kontribusi artikel terletak pada kerangka integrasi yang menempatkan Zep Quiz sebagai bagian dari pengalaman belajar

berbasis masalah, dialog, asesmen formatif, dan refleksi.

B. Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan pendekatan kajian pustaka naratif untuk membangun kerangka konseptual integrasi gamified learning berbasis Zep Quiz dalam Pendidikan Pancasila melalui pendekatan Pembelajaran Mendalam. Kajian naratif dipilih karena tujuan artikel bukan menghitung ukuran efek gabungan, melainkan menghubungkan konsep dan temuan dari beberapa rumpun literatur: gamifikasi pendidikan, pembelajaran digital, asesmen formatif, pendidikan kewarganegaraan, dan kebijakan Pembelajaran Mendalam di Indonesia.

Penelusuran sumber dilakukan melalui penelusuran literatur ilmiah dan laman resmi yang relevan menggunakan kata kunci dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, antara lain “gamification in education”, “gamified learning”, “Zep Quiz”, “Pancasila Education”, “civic education”, “formative assessment”, dan “deep learning approach”. Sumber dipertimbangkan berdasarkan relevansi topik, kejelasan identitas publikasi, keterkaitan dengan tujuan kajian, serta ketersediaan informasi bibliografis. Literatur teoritis yang menjadi dasar konsep gamifikasi dan asesmen dipadukan dengan tinjauan sistematis serta sumber kebijakan resmi.

Analisis dilakukan melalui pembacaan tematik. Informasi dikelompokkan ke dalam empat tema: (1) tujuan dan mekanisme gamifikasi; (2) karakter pembelajaran Pendidikan Pancasila; (3) prinsip Pembelajaran Mendalam; dan (4) desain integrasi Zep Quiz, dialog, serta asesmen formatif. Tema-tema tersebut kemudian disintesiskan menjadi kerangka implementasi dan prinsip desain. Karena artikel ini merupakan kajian konseptual, tidak dilakukan pengumpulan data primer dari peserta didik atau guru, tidak ada pengukuran hasil belajar, dan tidak disajikan klaim sebab-akibat mengenai efektivitas Zep Quiz. Batasan ini penting agar rekomendasi tidak disalahartikan sebagai hasil eksperimen.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gamified learning sebagai desain pedagogis

Gamifikasi merujuk pada penggunaan elemen desain permainan dalam konteks nonpermainan (Deterding et al., 2011). Dalam pendidikan, elemen tersebut dapat berupa tujuan atau misi, aturan, tantangan bertahap, poin, lencana, narasi, avatar, umpan balik, dan representasi kemajuan. Kapp (2012) menekankan bahwa gamifikasi pembelajaran tidak sekadar menambahkan hadiah, melainkan menggunakan mekanisme permainan untuk melibatkan peserta didik, memotivasi tindakan, dan mendukung pembelajaran. Dengan demikian, esensi gamifikasi bukan pada tampilan yang menyerupai permainan, tetapi pada hubungan antara mekanisme aktivitas dengan proses belajar.

Beberapa mekanisme gamifikasi dapat memiliki fungsi pedagogis berbeda. Tantangan bertahap dapat membantu guru mengatur kompleksitas; umpan balik langsung dapat mengoreksi miskonsepsi; misi kelompok dapat memicu koordinasi; sedangkan lencana dapat mengapresiasi strategi, ketekunan, atau kolaborasi. Sebaliknya, papan peringkat yang hanya menonjolkan peserta didik tercepat dapat membuat peserta didik yang membutuhkan waktu lebih panjang merasa tertinggal. Dichev dan Dicheva (2017) serta Sailer dan Homner (2020) mengingatkan bahwa bukti mengenai gamifikasi bersifat beragam dan desain yang dangkal dapat membatasi manfaatnya.

Karena itu, desain gamified learning perlu dimulai dari tujuan pembelajaran dan bukti keberhasilan yang diharapkan. Jika tujuannya adalah menganalisis penerapan sila Pancasila pada persoalan sosial, pertanyaan tidak cukup berbentuk definisi atau hafalan. Peserta didik perlu menilai skenario, memilih tindakan disertai alasan, mengidentifikasi nilai yang bertentangan, atau menimbang akibat bagi pihak yang berbeda. Poin dapat diberikan untuk jawaban dan alasan yang kuat, tetapi diskusi dan refleksi tetap dibutuhkan untuk melihat proses berpikir yang tidak tertangkap oleh pilihan ganda.

Gamifikasi juga perlu menjaga motivasi yang berkelanjutan. Self-Determination Theory menekankan pentingnya dukungan terhadap kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Deci & Ryan,

2000; Ryan & Deci, 2020). Dalam praktik, peserta didik dapat diberi kesempatan memilih strategi penyelesaian, merasakan tantangan yang dapat dicapai, dan belajar bersama teman. Poin atau hadiah sebaiknya menjadi penguat sekunder, bukan satu-satunya alasan untuk berpartisipasi. Pengakuan terhadap penalaran, kemajuan, kerja sama, dan keberanian memperbaiki jawaban dapat membantu menghindari kompetisi yang terlalu sempit.

Karakteristik Pendidikan Pancasila dan kebutuhan belajar

Pendidikan Pancasila menghubungkan pengetahuan tentang dasar negara, konstitusi, hak dan kewajiban, demokrasi, keberagaman, serta kehidupan berbangsa dengan pembentukan sikap dan tanggung jawab warga negara. Pembelajaran yang berorientasi pada penalaran kewarganegaraan tidak hanya meminta peserta didik menyebutkan nilai, tetapi juga menginterpretasikan nilai tersebut ketika berhadapan dengan dilema dan kepentingan yang beragam. Parker (2003) menekankan pentingnya ruang diskusi demokratis, sementara Hess dan McAvoy (2015) menunjukkan bahwa pembahasan isu kontroversial yang difasilitasi dengan baik dapat menjadi pengalaman penting untuk belajar demokrasi.

Materi Pendidikan Pancasila menyediakan konteks yang sesuai untuk pertanyaan berbasis situasi. Contohnya, kasus penyebaran informasi yang belum terverifikasi dapat digunakan untuk membahas tanggung jawab, persatuan, dan etika digital; perbedaan pendapat dalam pemilihan ketua kelas dapat dikaitkan dengan musyawarah dan penghormatan terhadap suara minoritas; sedangkan tindakan diskriminatif dapat menjadi bahan analisis tentang kemanusiaan dan keadilan. Kasus perlu disesuaikan dengan usia, pengalaman, dan konteks lokal peserta didik, serta disajikan secara aman dan tidak mempermalukan individu atau kelompok tertentu.

Guru perlu membedakan antara mengetahui nilai, memahami alasan di balik nilai, dan mampu menggunakan nilai untuk mempertimbangkan tindakan. Kuis dapat memeriksa pengetahuan awal dan pemahaman konsep, tetapi penalaran kompleks lebih tepat diamati melalui penjelasan

tertulis, diskusi, analisis kasus, presentasi, atau refleksi. Kerangka kompetensi kewarganegaraan yang luas juga mencakup pengetahuan, keterampilan, disposisi, dan pengalaman partisipasi (Kahne & Westheimer, 2006; Hoskins et al., 2015). Oleh karena itu, Zep Quiz sebaiknya ditempatkan sebagai satu komponen dalam rangkaian aktivitas, bukan keseluruhan pembelajaran.

Pembelajaran Mendalam: berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan

Dalam konteks kebijakan pendidikan Indonesia, Pembelajaran Mendalam dipahami sebagai pendekatan yang menekankan pengalaman belajar berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, dengan perhatian pada pengembangan peserta didik secara holistik. Prinsip berkesadaran menuntut peserta didik mengetahui tujuan belajar, menyadari strategi yang digunakan, dan memantau pemahamannya. Prinsip bermakna menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman dan persoalan nyata. Prinsip menggembirakan membangun suasana aman, menantang, menghargai, dan memunculkan rasa ingin tahu; prinsip ini bukan berarti semua kegiatan harus berupa hiburan atau tanpa usaha (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, n.d.).

Gamifikasi dapat mendukung berkesadaran ketika guru menjelaskan tujuan dan kriteria keberhasilan sebelum permainan, serta memberi kesempatan peserta didik memeriksa alasan di balik jawabannya. Gamifikasi mendukung kebermaknaan jika soal dibangun dari dilema kewarganegaraan yang dekat dengan kehidupan dan memerlukan penerapan konsep. Unsur menggembirakan dapat hadir melalui tantangan yang wajar, avatar, kerja sama, variasi aktivitas, dan pengakuan atas kemajuan. Ketiganya harus terintegrasi. Sebuah kuis yang menyenangkan tetapi tidak berhubungan dengan tujuan atau tidak ditindaklanjuti dengan pembahasan belum cukup untuk disebut sebagai pengalaman belajar mendalam.

Konsep belajar bermakna juga menggarisbawahi pentingnya mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik (Ausubel,

1968). Pendekatan konstruktivis memandang peserta didik sebagai pembangun pemahaman melalui aktivitas dan interaksi, bukan penerima informasi pasif (Bruner, 1961). Dalam Pendidikan Pancasila, guru dapat mengawali pembelajaran dengan kasus singkat, mengumpulkan dugaan awal melalui Zep Quiz, kemudian meminta peserta didik mendiskusikan alasan dan menguji kembali jawabannya setelah mempelajari konsep. Perubahan jawaban dan kualitas alasan menjadi bahan refleksi, bukan sekadar penurunan atau kenaikan skor.

Zep Quiz sebagai media dan perangkat asesmen formatif

Zep Quiz menyediakan pengalaman kuis dengan elemen permainan dan lingkungan visual berbasis avatar. Fitur platform yang tersedia dapat berubah dari waktu ke waktu, sehingga guru perlu memeriksa fungsi terkini, ketentuan akun, dan kebijakan privasi sebelum digunakan (ZEP Quiz, n.d.). Untuk keperluan pembelajaran, platform dapat dimanfaatkan dalam asesmen awal, pemeriksaan pemahaman di tengah kegiatan, latihan penguatan, atau tiket keluar. Penggunaan yang tepat ditentukan oleh kualitas pertanyaan dan tindak lanjut, bukan oleh banyaknya fitur yang diaktifkan.

Asesmen formatif merupakan proses mengumpulkan dan menggunakan informasi tentang pembelajaran untuk menentukan langkah selanjutnya bagi guru dan peserta didik. Black dan Wiliam (1998) menekankan peran asesmen kelas dalam mendukung pembelajaran, sedangkan Hattie dan Timperley (2007) menguraikan bahwa umpan balik dapat membantu atau justru menghambat tergantung pada isi dan fokusnya. Umpan balik yang berguna memberi informasi tentang tujuan, posisi pemahaman saat ini, dan langkah perbaikan. Pesan seperti “jawaban salah” kurang memadai dibandingkan penjelasan singkat tentang alasan, konsep terkait, dan pertanyaan lanjutan.

Dalam kuis Zep Quiz, guru dapat menyusun butir dengan tingkat kompleksitas bertahap: mengenali konsep, menafsirkan situasi, memilih tindakan yang paling sesuai, lalu menjelaskan alasan dalam diskusi sesudahnya. Untuk soal yang menilai penalaran, hasil pilihan ganda sebaiknya tidak diperlakukan sebagai

bukti lengkap. Guru perlu mengombinasikan data respons dengan observasi diskusi, LKPD analisis kasus, dan refleksi individu. Dengan demikian, platform berfungsi sebagai sumber informasi formatif yang memandu keputusan mengajar, bukan semata-mata alat memberi nilai akhir.

Perlu pula diperhatikan keadilan akses. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat, koneksi internet, atau pengalaman digital yang sama. Sebelum pelaksanaan, guru dapat menyiapkan kerja berpasangan, perangkat bersama, versi cetak, atau alternatif respons lisan. Peserta didik tidak seharusnya kehilangan kesempatan belajar karena kendala teknis. Guru juga perlu menghindari penggunaan nama lengkap atau data pribadi yang tidak diperlukan dan memastikan bahwa aturan penggunaan platform sesuai dengan kebijakan sekolah.

Kerangka integrasi gamified learning berbasis Zep Quiz

Berdasarkan sintesis literatur, integrasi yang diusulkan terdiri atas lima fase yang saling terhubung. Kerangka ini merupakan rekomendasi konseptual, bukan sintaks baku yang telah diuji secara empiris. Guru dapat menyesuaikan durasi, materi, dan bentuk kerja berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik kelas.

Kerangka tersebut menghindari anggapan bahwa kuis merupakan inti tunggal pembelajaran. Kuis awal memberi gambaran kebutuhan belajar; kasus menyediakan konteks; dialog membuka ruang untuk menguji alasan; kuis penguatan memeriksa perkembangan pemahaman; dan refleksi membantu peserta didik menghubungkan hasil belajar dengan tindakan. Guru berperan mengelola alur, menanggapi miskonsepsi, menjaga dialog tetap inklusif, dan menentukan tindak lanjut berdasarkan bukti yang dikumpulkan.

Contoh penerapan pada materi Pendidikan Pancasila

Sebagai ilustrasi, pada materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, guru dapat mengangkat skenario mengenai perbedaan pendapat di grup kelas terkait kegiatan bersama. Peserta didik diminta mengidentifikasi masalah, pihak yang terdampak, prinsip Pancasila yang relevan, dan tindakan yang menghormati martabat orang lain. Pertanyaan pertama pada

Zep Quiz dapat memeriksa pemahaman konsep; pertanyaan berikutnya meminta peserta didik memilih tindakan yang paling bertanggung jawab dari beberapa alternatif. Setelah hasil ditampilkan, guru tidak langsung menutup aktivitas dengan pengumuman peringkat, melainkan meminta kelompok menjelaskan alasan dan menilai konsekuensi setiap pilihan.

Untuk menjaga kualitas penalaran, guru dapat menggunakan pertanyaan tindak lanjut: “Nilai Pancasila apa yang menjadi dasar pilihanmu?”, “Siapa yang mungkin dirugikan oleh keputusan ini?”, “Apakah ada pilihan lain yang lebih adil?”, dan “Informasi apa yang masih perlu diketahui sebelum mengambil keputusan?”. Pertanyaan semacam ini menggeser fokus dari menebak jawaban benar menuju menyusun pertimbangan yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika terdapat jawaban berbeda, guru dapat menggunakannya sebagai kesempatan untuk membahas alasan, selama diskusi dilakukan dengan menghormati peserta didik.

Penghargaan dalam aktivitas juga dapat dirancang untuk mengakui proses, bukan hanya kecepatan. Misalnya, guru memberi apresiasi verbal bagi kelompok yang menyertakan bukti, mendengarkan anggota lain, merevisi jawaban setelah mendapat masukan, atau menghubungkan konsep dengan situasi nyata. Jika fitur platform menonjolkan skor atau papan peringkat, guru perlu menyeimbangkannya dengan penilaian kolaborasi dan refleksi. Dengan begitu, peserta didik memahami bahwa keberhasilan dalam Pendidikan Pancasila mencakup tanggung jawab dan kualitas pertimbangan, bukan semata-mata kemenangan permainan.

Asesmen, indikator keberhasilan, dan tindak lanjut

Agar implementasi dapat dievaluasi secara lebih terarah, guru perlu menetapkan indikator yang melampaui jumlah poin. Indikator dapat mencakup ketepatan konsep, kualitas alasan, kemampuan menghubungkan nilai dengan kasus, partisipasi dalam dialog, keterbukaan terhadap pandangan lain, serta kemampuan merefleksikan pembelajaran. Indikator tersebut perlu disesuaikan dengan capaian

pembelajaran yang ditargetkan dan dijelaskan kepada peserta didik sejak awal.

Tindak lanjut sebaiknya ditentukan berdasarkan pola bukti. Jika banyak peserta didik salah memahami konsep, guru dapat memberikan penjelasan ulang dengan contoh berbeda. Jika jawaban benar tetapi alasan lemah, kegiatan berikutnya dapat menekankan argumentasi dan penggunaan bukti. Jika sebagian peserta didik pasif karena kendala teknis atau kecemasan terhadap kompetisi, guru dapat menawarkan kerja berpasangan atau respons nonpublik. Pendekatan ini selaras dengan gagasan asesmen formatif sebagai dasar adaptasi pembelajaran (Black & Wiliam, 1998; Wiliam, 2011).

Risiko implementasi dan strategi mitigasi

Pertama, gamifikasi dapat mengalihkan perhatian dari tujuan belajar apabila peserta didik hanya mengejar skor atau hadiah. Mitigasinya ialah menyelaraskan setiap tantangan dengan capaian pembelajaran, membahas alasan jawaban, dan menggunakan refleksi sebagai bagian wajib dari rangkaian. Kedua, kompetisi dapat menimbulkan perbandingan sosial yang tidak produktif. Guru dapat menggunakan tantangan kolaboratif, memberi apresiasi pada proses, dan menghindari mempermalukan peserta didik yang memperoleh skor rendah.

Kedua, keterbatasan perangkat dan jaringan berpotensi menciptakan ketidakadilan. Guru perlu melakukan pemeriksaan teknis awal dan menyediakan alternatif yang setara secara pedagogis. Ketiga, kuis pilihan ganda memiliki keterbatasan dalam mengukur sikap, pertimbangan moral, dan kemampuan berdialog. Oleh karena itu, data platform perlu ditriangulasi dengan observasi, produk kerja, dan refleksi. Keempat, penggunaan teknologi membawa persoalan privasi dan keamanan data; guru harus membatasi data yang dikumpulkan, menggunakan nama tampilan yang aman, dan mengikuti kebijakan sekolah.

Kelima, nilai Pancasila tidak boleh direduksi menjadi satu jawaban mekanis untuk semua persoalan kompleks. Dalam pembelajaran isu sosial, peserta didik perlu dilatih menjelaskan pertimbangan, memahami konteks, dan menghormati

martabat pihak lain. Guru tetap bertanggung jawab memastikan bahwa diskusi tidak mengandung diskriminasi, informasi keliru, atau serangan personal. Peran guru sebagai fasilitator dialog dan pemberi umpan balik tidak dapat digantikan oleh platform digital.

Implikasi bagi praktik dan penelitian lanjutan

Secara praktis, kerangka ini menyarankan agar guru merancang pembelajaran dari tujuan dan masalah kewarganegaraan terlebih dahulu, baru menentukan apakah Zep Quiz merupakan media yang tepat. Guru perlu menyiapkan pertanyaan yang bergerak dari pemahaman dasar menuju aplikasi dan penalaran, merencanakan diskusi sesudah kuis, serta menentukan bagaimana hasil respons akan digunakan untuk memperbaiki pembelajaran. Kolaborasi antarguru dapat membantu meninjau kualitas soal, kesesuaian bahasa, potensi bias, dan aksesibilitas.

Secara akademik, artikel ini membuka peluang pengujian empiris dengan desain yang transparan. Penelitian tindakan kelas dapat memeriksa perubahan partisipasi dan kualitas diskusi dari satu siklus ke siklus berikutnya. Studi kuasi-eksperimental dapat membandingkan pembelajaran yang menggunakan kuis gamifikasi dengan pembelajaran pembanding, asalkan variabel, instrumen, karakteristik kelas, dan prosedur analisis dijelaskan secara memadai. Studi kualitatif dapat menelaah pengalaman peserta didik, bentuk umpan balik yang dianggap membantu, dan cara guru menggunakan data kuis untuk mengambil keputusan.

Penelitian berikutnya sebaiknya tidak hanya mengukur kepuasan atau nilai tes, tetapi juga kualitas argumentasi, kemampuan mentransfer konsep ke situasi baru, serta pemerataan partisipasi. Instrumen perlu diuji validitas dan reliabilitasnya, sementara data dari platform perlu diperlakukan secara etis. Hasil dari satu sekolah atau jenjang tidak dapat digeneralisasi secara otomatis. Dengan demikian, kontribusi utama kerangka konseptual ini adalah menyediakan pertanyaan, indikator, dan alur implementasi yang dapat diuji, bukan menyatakan efektivitas yang belum dibuktikan.

D. Kesimpulan

Gamified learning berbasis Zep Quiz berpotensi menjadi pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila apabila dirancang sebagai bagian dari pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Potensi tersebut tidak berasal dari fitur permainan semata, melainkan dari keterpaduan tujuan pembelajaran, kasus kewarganegaraan yang kontekstual, dialog untuk menguji alasan, umpan balik formatif, dan refleksi untuk mentransfer nilai ke kehidupan nyata. Zep Quiz dapat membantu guru memeriksa pemahaman dan memantik keterlibatan, tetapi tidak menggantikan peran guru, diskusi, maupun asesmen autentik. Kerangka lima fase yang ditawarkan perlu disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan akses peserta didik serta diuji melalui penelitian empiris sebelum efektivitasnya disimpulkan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Anandita, E., & Indrakurniawan, M. (2026). Digital game-based learning advances Pancasila comprehension in primary education. Indonesian Journal of Education Methods Development, 21(2). https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i2.1105

Ardani, N., & Maulana, A. (2026). The relationship between the use of the Zep Quiz platform and students' learning interests in PPKn learning in class VIII of SMP Negeri 1 Garut. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, 11(Special Issue 1), 98–107. https://doi.org/10.24269/jpk.v11iSpecialIssue(1).12993

Ausubel, D. P. (1968). Educational psychology: A cognitive view. Holt, Rinehart and Winston.

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Prentice Hall.

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 5(1), 7–74. https://doi.org/10.1080/0969595980050102

Black, P., Harrison, C., Lee, C., Marshall, B., & Wiliam, D. (2003). Assessment for learning: Putting it into practice. Open University Press.

Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. Harvard Educational Review, 31, 21–32.

Council of Europe. (2018). Reference framework of competences for democratic culture: Volume 1. Council of Europe Publishing.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. British Journal of Educational Technology, 55, 34–70. https://doi.org/10.1111/bjet.13335

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14, Article 9. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Flanagan, C., & Levine, P. (2010). Civic engagement and the transition to adulthood. The Future of Children, 20(1), 159–179. https://doi.org/10.1353/foc.0.0043

Flanagan, C., Levine, P., & Settersten, R. (2007). Civic engagement and the transition to adulthood. CIRCLE.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. Review of Educational Research, 77(1), 81–112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

Hess, D. E., & McAvoy, P. (2015). The political classroom: Evidence and

ethics in democratic education. Routledge.

Hoskins, B., Janmaat, J. G., & Melis, G. (2015). Tackling inequalities in political socialisation: A systematic analysis of access to and mitigation of the effects of learning citizenship at school. Social Science Research, 52, 88–101. https://doi.org/10.1016/j.ssresearch.2015.01.008

Kahne, J., & Westheimer, J. (2006). The limits of political efficacy: Educating citizens for a democratic society. PS: Political Science & Politics, 39(2), 289–296. https://doi.org/10.1017/S1049096506060471

Kamilia, N. D., Wagistina, S., & Ervina. (2026). Penerapan pendekatan deep learning berbasis game Zep Quiz untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 16 Malang. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.68014

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (n.d.). Pembelajaran mendalam. Sistem Informasi Kurikulum Nasional. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/pembelajaran-mendalam

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.

Michels, A., & De Graaf, L. (2017). Examining citizen participation: Local participatory policymaking and democracy revisited. Local Government Studies, 43(6), 875–881. https://doi.org/10.1080/03003930.2017.1365712

Nisdayanti, N., Ahmad, A., & Usman, A. (2025). The effect of using the ZEP Quiz application on fifth-grade students' learning outcomes in Pancasila Education. Journal of Education and Learning Sciences, 5(2). https://doi.org/10.56404/jels.v5i2.420

OECD. (2019). OECD future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030. OECD. https://www.oecd.org/education/2030-project/

Parker, W. C. (2003). Teaching democracy: Unity and diversity in public life. Teachers College Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology, 61, Article 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

UNESCO. (2015). Global citizenship education: Topics and learning objectives. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993

Wiliam, D. (2011). Embedded formative assessment. Solution Tree Press.

Yenni, R. R., Putri, R. D. E., Sary, W., Erlisnawati, Charlina, & Isjoni, M. Y. R. (2026). Analisis implementasi pembelajaran mendalam menggunakan gamifikasi Zep Quiz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education, 7(6), 15–32. https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i6.23917

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, Article 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

ZEP Quiz. (n.d.). ZEP Quiz: Buat kuis ZEP Anda sendiri dan buat kelas Anda lebih menyenangkan. https://quiz.zep.us/id