



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1456 - 1465

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Berbantuan *Quizwhizzer* untuk Sekolah Dasar

Aisyah Ngesti Rohmah^{1✉}, Frita Devi Asriyanti²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia^{1,2}

E-mail: aisyahesti67@gmail.com¹, reyhe.butterfly@gmail.com²

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah pemanfaatan bahan ajar yang masih terbatas membuat pembelajaran menjadi kurang optimal sehingga peserta didik mengalami kejenuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan dan keterterapan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kebaruan terletak pada penggunaan E-modul sebagai pengganti modul konvensional yang dilengkapi komik dan permainan ular tangga dengan bantuan *QuizWhizzer*. Jenis penelitian adalah *R&D (Research and Development)* dengan model ADDIE menggunakan perhitungan persentase data validasi dan keterterapan. Hasil penelitian ini menunjukkan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* memperoleh persentase kevalidan materi sebesar 84% dari ahli materi I dan 94% dari ahli materi II, sehingga mendapatkan kategori “sangat valid”. Hasil kevalidan media memperoleh persentase sebesar 94% dari ahli media I dan 92% dari ahli media II dengan kategori kriteria “sangat valid”. Keterterapan media berdasarkan hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dan angket respon peserta didik sebesar 91%, sehingga mendapatkan kategori sangat praktis. E-modul memberikan visual serta kegiatan yang dapat menstimulus keinginan peserta didik dalam belajar.

Kata Kunci: E-Modul, Pendidikan Pancasila, QuizWhizzer

Abstract

The background of this study is the limited use of teaching materials that make learning less optimal so that students experience boredom. The purpose of this study is to describe the development process, validity and applicability of e-modules assisted by QuizWhizzer for Pancasila Education subjects. The novelty lies in the use of E-modules as a substitute for conventional modules equipped with comic and snakes and ladders games with the help of QuizWhizzer. The type of research is R&D (Research and Development) with the ADDIE model using the calculation of the percentage of validation data and applicability. The results of this study showed that the e-module assisted by QuizWhizzer obtained a percentage of material validity of 84% from material expert I and 94% from material expert II, thus getting a “very valid” category. The results of media validity obtained a percentage of 94% from media expert I and 92% from media expert II with the criteria category “very valid”. The applicability of the media based on the results of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 94% and a student response questionnaire of 91%, thus getting a very practical category. E-modules provide visuals and activities that can stimulate students' desire to learn.

Keywords: E-Modul, Pancasila Education, QuizWhizzer

Copyright (c) 2025 Aisyah Ngesti Rohmah, Frita Devi Asriyanti

✉ Corresponding author :

Email : aisyahesti67@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10450>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 5 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai melalui memberi inovasi pada sarana dan prasarana pendidikan. Guru memiliki tanggung jawab untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik mereka melalui pengajaran yang baik (Oktavia et al., 2024). Kemajuan teknologi telah memberikan dampak terutama pada bidang pendidikan sehingga guru harus beradaptasi dengan mengintegrasikan bahan ajar berbasis digital. Pembelajaran daring dapat diintegrasikan dengan pembelajaran konvensional (Kuncahyono, 2020). Bahan ajar tersusun dari materi pelajaran selama proses pembelajaran (Marhadi, 2023). Bahan ajar merupakan materi yang tersusun sistematis untuk membantu peserta didik memahami materi (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar akan membantu penyampaian materi (Ritonga et al., 2022). Manurung dkk.(2023) mengklasifikasikan bahan ajar menjadi kategori cetak dan non cetak. Contoh bahan ajar non cetak termasuk *e-modul*, *e-handout*, audio, video, multimedia, media interaktif berbasis digital atau website, dan lainnya.

Jenis bahan ajar sistematis yang disebut modul bertujuan untuk memfasilitasi pengalaman belajar mengajar peserta didik dan mencapai tujuan belajar yang diinginkan (Maharcika et al., 2021). E-modul dibuat secara digital dan bertujuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar dan membantu mereka belajar secara mandiri (Jannah et al., 2020; Lastri, 2023). Dalam desain e-modul terdiri dari judul, instruksi, kompetensi, penjelasan pendukung, latihan, lembar kegiatan, dan soal evaluasi (Depdiknas yang dikutip dalam Pratama et al., 2021). *QuizWhizzer*, *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan teknologi, memiliki kemampuan untuk menjadi pilihan baru untuk menggunakan teknologi untuk membuat bahan ajar. *Game* ini memiliki kemampuan untuk menarik minat peserta didik dan menarik mereka untuk belajar, terutama tentang Pendidikan Pancasila, yang mungkin dianggap membosankan oleh beberapa peserta didik karena banyaknya materi yang dibaca. Salah satu pilar utama identitas dan karakter bangsa Indonesia adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila di sekolah dapat mengajarkan peserta didik untuk berperilaku jujur, amanah, bertanggung jawab, menghormati orang lain, dan mempertahankan martabat sebagai warga negara Indonesia (Zulfa et al., 2023).

Dalam penyampaian materi Pendidikan Pancasila seringkali guru kurang dalam penyampaian materi di kelas 5 SD Negeri 3 Tanggulwelahan. Berdasarkan observasi awal penggunaan bahan ajar terbatas dalam bentuk cetak dan terpaku pada buku panduan. Visual yang ditampilkan dalam bahan ajar tergolong kurang. Guru kurang memanfaatkan fasilitas jaringan internet yang telah disediakan sekolah untuk memberikan bahan ajar yang menarik. Guru kurang mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan menarik berbasis teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan bahan ajar berbentuk cetak membuat peserta didik kurang memiliki rasa tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran kurang kondusif. Pendidikan Pancasila dianggap membosankan karena menggunakan metode pengajaran yang konvensional dan kurangnya penggunaan media serta teknologi yang menarik (Siregar et al., 2024). Masalah ini mendorong untuk mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang inovatif dan menarik untuk membuat pembelajaran Pancasila menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Penelitian ini didukung penelitian relevan oleh Mutmainnah dkk. (2021) yang menyatakan pembelajaran dengan menggunakan e-modul mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. E-modul dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Alyusfitri et al., 2023; Fitriyani et al., 2022). E-modul yang dibuat oleh penelitian relevan terdahulu terbatas pada penyampaian materi dan kuis sederhana. Kecenderungan pemaparan materi hanya memberi materi berupa tulisan dan gambar sederhana. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penambahan pengemasan materi dalam bentuk komik dan penambahan permainan ular tangga dengan bantuan *QuizWhizzer*. Bahan ajar yang dikembangkan memiliki visual yang menarik untuk menarik peserta didik. Penambahan komik untuk memberikan bentuk virtual implementasi Pancasila sekaligus contoh yang mudah dipahami. Permainan ular tangga dengan bantuan *QuizWhizzer*

ditambahkan sebagai upaya mengintegrasikan aspek permainan yang dapat menimbulkan efek interaktif antara peserta didik dengan pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan model penelitian ADDIE. Model ADDIE ini memiliki 5 tahapan, yaitu; *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Lokasi penelitian yaitu SDN 3 Tanggulwelahan dengan Subjek penelitian yaitu 12 peserta didik kelas V. Waktu penelitian selama 2-3 bulan. Penelitian dilakukan setelah peneliti mendapatkan ijin dari sekolah dengan persetujuan guru dan peserta didik kelas V untuk melakukan pengambilan data untuk tahap awal sampai dengan uji coba. Wawancara, angket, dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket validasi media, validasi materi, respon peserta didik dan respon guru. Validasi media dilakukan oleh validator yang memiliki kapasitas dan keahlian sesuai dengan bidang yang akan divalidasi. Masukan dan saran perbaikan yang diperoleh dari validasi, dilakukan setelah proses validasi dan sebelum penerapan pada tahap implementasi. Pedoman pengisian angket menggunakan skala Likert disajikan pada Tabel 1. Tabel 2 menyajikan kategori kevalidan media dan keterterapan. Teknik analisis data angket menggunakan persamaan 1:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 1. Pedoman Penilaian Angket

Skor	Kriteria Validasi	Kriteria Keterterapan
1	Sangat kurang baik	Sangat tidak setuju (STS)
2	Kurang baik	Tidak setuju (TS)
3	Cukup baik	Kurang setuju (KS)
4	Baik	Setuju (S)
5	Sangat baik	Sangat setuju (SS)

Sumber: Yaniar dan Jadmiko (2025)

Data yang diperoleh dari angket yang telah diisi menggunakan pedoman penilaian angket, kemudian di analisis menggunakan persamaan 1 yaitu rumus perhitungan persentase kemudian dikategorikan. dari asil Hasil angket validasi dikategorikan menggunakan kategori kevalidan. Keterterapan media melalui hasil angket respon dikategorikan menggunakan kategori keterterapan.

Tabel 2. Kategori Kevalidan dan Keterterapan Media

Skor	Kategori Kevalidan	Kategori Keterterapan	Keterangan
0% - 20%	Tidak valid	Tidak baik	Tidak dapat digunakan
21% - 40%	Kurang valid	Kurang baik	Tidak dapat digunakan
41% - 60%	Cukup valid	Cukup baik	Dapat digunakan setelah revisi besar
61% - 80%	Valid	Baik	Dapat digunakan setelah revisi kecil
81% - 100%	Sangat valid	Sangat baik	Sangat baik untuk digunakan

Sumber: Yaniar dan Jadmiko (2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai tahap penyusunan bahan ajar. Pada tahap analisis permasalahan, ditemukan bahwa peserta didik kurang terlibat aktif, yang mengakibatkan suasana kurang kondusif, dan guru kurang kreatif dalam menggunakan bahan ajar. Dibutuhkan e-modul bantuan *QuizWhizzer* sebagai sumber pembelajaran digital. E-modul ini mencakup materi, gambar, kegiatan peserta didik, dan soal evaluasi atau kuis penerapan nilai Pancasila. Dengan *QuizWhizzer*, e-modul dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap desain, e-modul dirancang dan didesain dengan bantuan *QuizWhizzer*, dan aplikasi Canva digunakan untuk menampilkan tampilannya.. Susunan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* yaitu

cover, pendahuluan, kata pengantar, daftar isi, prasyarat penggunaan e-modul, petunjuk penggunaan e-modul, petunjuk belajar, capaian pembelajaran, sampul materi, materi intro, komik Pancasila, kegiatan bercerita, materi penerapan nilai Pancasila, materi pengamalan nilai, area video pembelajaran dan kuis online berbantuan *QuizWhizzer*, daftar pustaka dan profil pengembang.



Gambar 2. Cover e-modul



Gambar 3. Materi intro e-modul



Gambar 4. Komik Pancasila



Gambar 5. Kegiatan bercerita



Gambar 6. Soal kuis online



Gambar 7. Permainan ular tangga

Gambar 2 menyajikan tampilan sampul awal e-modul berbantuan QuizWhizzer dengan tema belajar bersama yang merupakan salah satu penerapan nilai Pancasila sila ke 3. Pemilihan warna yang cerah digunakan agar e-modul menarik bagi peserta didik. Tampilan intro pada Gambar 3 digunakan sebelum memasuki materi utama penerapan nilai-nilai Pancasila. Komik Pancasila pada Gambar 4 dengan topik “Pemilihan Ketua Kelas”. Komik ini bertema penerapan nilai Pancasila sila ke- 4. Kegiatan bercerita pada Gambar 5 mencangkup kegiatan bercerita terkait pengalaman bermusyawarah dan kegiatan menyanyi. Gambar 6 dan 7 menyajikan tampilan kuis online dan permainan ular tangga sederhana ketika peserta didik mengerjakan kuis online dengan bantuan *QuizWhizzer*.

Sebelum digunakan, e-modul bantuan *QuizWhizzer* divalidasi oleh ahli media dan ahli materi selama tahap pengembangan. Tabel 3 menyajikan hasil validasi media e-modul berbantuan *QuizWhizzer*.

Tabel 3. Hasil Validasi Media E-Modul Berbantuan QuizWhizzer

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Validator	Validator
			1	2
Tampilan	Kualitas tampilan	Desain e-modul	4	4
		Kualitas tampilan jelas dan mudah dilihat	5	5
Kemudahan	Kemudahan penggunaan	E-modul bersifat fleksibel karena bisa diakses dimanapun dan kapanpun	5	5
		E-modul dapat digunakan secara berulang-ulang untuk pembelajaran didalam ataupun diluar kelas	4	4
Keterbacaan	Ukuran huruf	Ukuran huruf yang sesuai	4	4
		Penggunaan kalimat mudah dipahami	5	5
Gambar	Kesesuaian gambar dengan materi	Gambar sesuai dengan materi	5	5
		Desain gambar sesuai dengan karakteristik peserta didik	5	5
		Gambar yang disajikan dapat memberi keterangan terhadap materi	5	4
		Gambar memberi kesan menarik	5	5
Total Skor			47	46
Persentase			94%	92%

Hasil dari validasi media, menunjukkan kevalidan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* oleh ahli media I memperoleh persentase 94% dan ahli media II memperoleh persentase 92%, sehingga mendapatkan kategori “sangat valid”. Selanjutnya, Tabel 4 menyajikan hasil uji kevalidan materi pada e-modul berbantuan *QuizWhizzer*.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi E-Modul Berbantuan QuizWhizzer

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Validator	Validator 2	
			1		
Kurikulum	Kesesuaian materi dengan kurikulum	Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang digunakan sekolah dasar yaitu Kurikulum Merdeka	5	5	
		Kesesuaian dengan CP, ATP, dan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi dengan CP	4	5
			Kesesuaian materi dengan TP	4	5
Materi	Penyusunan materi secara sistematis	Kesesuaian materi dengan ATP	4	5	
		Penyusunan materi secara sistematis	Penyusunan materi secara sistematis	4	4
			Keruntutan materi dalam e-modul berbantuan QuizWhizzer mudah dipahami	4	5
		Kejelasan uraian materi	Kejelasan materi sehingga tidak menimbulkan banyak penafsiran	4	4
Uraian materi yang disajikan dapat mendorong peserta didik memahami materi lebih mudah	4		4		
Uraian materi dapat menarik perhatian peserta didik	4		5		
Evaluasi	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi yang disajikan	5	5	
Total Skor			42	47	
Persentase			84%	94%	

Hasil dari validasi materi, menunjukkan kevalidan materi e-modul berbantuan *QuizWhizzer* oleh ahli media I memperoleh persentase 84% dan ahli media II persentase 96% , sehingga berkategori “sangat valid”. E-modul yang telah tervalidasi “sangat valid” di terapkan pada tahap implementasi. Keterterapan e-modul

berbantuan *QuizWhizzer* dipoleh berdasarkan respon peserta didik dan guru pada Tabel 5 yang didukung dengan hasil wawancara guru

Tabel 5. Keterterapan E-Modul Berbantuan Quizwhizzer

Keterterapan	Persentase	Kategori
Respon peserta didik	91%	sangat praktis
Respon Guru	94%	sangat praktis

Hasil respon peserta didik, menunjukkan keterterapan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* berdasarkan respon peserta didik mendapatkan persentase 91% dan respon guru dengan 94%, sehingga mendapatkan kategori “sangat praktis”. Hasil wawancara guru menyatakan desain e-modul berbantuan *QuizWhizzer* sangat menarik dengan visual yang menarik, warna yang cerah dan tata letak yang rapi. E-modul bantuan *QuizWhizzer* dapat diakses kapan saja selama perangkat dan koneksi internet tersedia. Huruf e-modul bantuan *QuizWhizzer* dengan ukuran yang tepat sehingga mudah dibaca oleh peserta didik. Penyampaian materi mudah dimengerti dengan benar oleh peserta didik. Gambar telah sesuai dengan topik penerapan prinsip-prinsip Pancasila.

Pengembangan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* melalui lima tahapan model ADDIE adalah model yang dibidang lebih lengkap dan logis. Model ADDIE dapat digunakan dalam membuat sebuah produk contohnya metode, strategi, media pembelajaran, dan bahan ajar (Pramudita et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* mampu menjawab kebutuhan peserta didik kelas V akan bahan ajar Pendidikan Pancasila yang menarik dan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi ini mencakup desain modul digital dengan menggunakan Canva dan menggunakan platform QuizWhizzer untuk memberikan pengalaman baru dalam bermain kuis. E-modul dirancang dengan mempertimbangkan ukuran, tata letak, warna, dan ilustrasi sesuai dengan rancangan, sehingga konsep, pesan, dan materi dapat tersampaikan (Ramadhan et al., 2023). E-Modul dirancang untuk menyajikan dengan cara yang menarik dan teratur. Konten teks, gambar, komik, dan permainan disusun secara sistematis berdasarkan topik Pendidikan Pancasila. Kuis interaktif digunakan dalam media pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar sendiri. Penelitian ini memiliki persamaan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Suniasih (2024) dimana e-modul yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dan kombinasi elemen seperti teks, gambar, animasi bahkan efek suara. Penggunaan gambar, video, dan animasi, dalam materi pelajaran memberi keuntungan, menjadikan tampilan materi pelajaran lebih menarik (Rama et al., 2022). Meningkatkan daya tarik bahan ajar adalah salah satu manfaat penggunaan gambar.

Permasalahan yang sebelumnya muncul dapat terselesaikan dengan e-modul berbantuan game edukatif *QuizWhizzer*. *QuizWhizzer* adalah aplikasi yang memiliki banyak fitur untuk membantu proses belajar mengajar di kelas (Wibawa Astuti dan Pangestu seperti yang dikutip dalam Susanto, 2022). *QuizWhizzer* adalah perangkat lunak yang memungkinkan guru membuat area papan permainan digital dengan kuis di mana peserta didik dapat bersaing untuk menjawab pertanyaan (Vinidiansyah seperti yang dikutip dalam Hidayatika, 2024). Dengan menggunakan e-modul ini, peserta didik juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam Pendidikan Pancasila. *QuizWhizzer* adalah situs web permainan online di mana peserta didik dapat mengerjakan kuis, menjadikan belajar lebih menyenangkan (Susanto dan Ismaya seperti yang dikutip dalam Annisa et al., 2023). E-modul dibuat secara digital atau menggunakan teknologi dan menampilkan gambar, audio, teks, dan video yang menstimulus peserta didik untuk membaca dan belajar. E-modul berbantuan *QuizWhizzer* didesain menggunakan Canva dengan warna yang cerah. Komposisi desain bahan ajar e-modul berbantuan *QuizWhizzer* tersusun dengan rapi dan jelas agar mudah dipahami.

Aspek validasi media mencakup tampilan, kemudahan, keterbacaan dan gambar (Indiyanti dan Syafi'ah, 2024). Hasil validasi ahli media I sebesar 94% dan ahli media II sebesar 92%. Penelitian ini dikuatkan Susilawati et al. (2023) yang menyatakan validator e-modul Pendidikan Pancasila, terutama bab IV materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dalam kurikulum merdeka, memperoleh skor 87,58% dan praktikalitas 89,95%. Berdasarkan hasil penelitian, segi tampilan, keterbacaan dan kemudahan mendapatkan perolehan skor

tertinggi. Hasil validasi yang tinggi disebabkan faktor tampilan yang memudahkan keterbacaan dan penggunaan e-modul. Kemenarikan dalam desain dan kuis bahan ajar dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. E-modul tampilan yang dikembangkan dirancang semenarik mungkin dengan menambah gambar yang baik berbentuk ilustrasi maupun gambar nyata. E-modul ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang sedang dalam fase operasional konkret (Saputra & Suniasih, 2024).

Validasi materi memperoleh 84% (ahli materi I) dan 94 (ahli materi II). Aspek validasi materi mencakup kurikulum, materi dan evaluasi (Indiyanti dan Syafi'ah, 2024). Secara keseluruhan isi e-modul telah sesuai dengan lingkup materi, CP, TP dan ATP Pendidikan Pancasila kelas V. Isi e-modul berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Bahan ajar harus relevan dengan kompetensi dan memberikan penjelasan yang lengkap bagi peserta didik (Herianingtyas, 2022). E-modul dirancang sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan mudah dikomunikasikan. Bahasa media yang baik berarti menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan menyajikan informasi yang menarik bagi pengguna (Ramadhan et al., 2023). E-modul juga dibuat dalam bahasa yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, sehingga lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran (Widiastuti, 2021).

Respon peserta didik sebesar 91% dan respon guru 94% menunjukkan bahwa e-modul berbantuan *QuizWhizzer* sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Perolehan respon yang tinggi dikarenakan faktor pemanfaatan teknologi dan pengemasan media serta permainan yang saat digunakan dengan mudah selama proses pembelajaran. Hal ini dukung penelitian oleh Syafra & Putra (2024) yang menyatakan praktikalitas e-modul sangat praktis ditinjau dari angket respon guru dan peserta didik. Hasil dari SDN 02 Talang Babungo dan SDN 14 Talang Babungo menunjukkan bahwa setelah menggunakan e-modul selama dua pertemuan, peserta didik lebih baik dalam belajar.

Setelah menggunakan e-modul, peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep. Modul yang menarik dan interaktif berhasil meningkatkan keinginan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran (Untari, 2025). Dipilihnya penggunaan e-modul karena dapat membantu mendorong semangat belajar peserta didik selama proses pembelajaran. E-modul membantu menarik minat peserta didik, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar (Yulianti, Hardianti Ngui & Ladamay, 2023). Penambahan kuis berbentuk permainan pada *QuizWhizzer* terbukti mampu membuat belajar lebih menyenangkan. Hal ini selaras dengan Susanto dan Ismaya seperti yang dikutip dalam Annisa dkk. (2023) yang menyatakan *QuizWhizzer* dalam bahan ajar e-modul membantu peserta didik beradaptasi dengan teknologi yang dikemas dengan bermain dan belajar. Bahan ajar berbentuk e-modul berbantuan *QuizWhizzer* mampu membantu peserta didik dalam beradaptasi dengan teknologi yang dikemas dengan belajar dan bermain. Pendidikan Pancasila menggunakan pendekatan gamifikasi dengan menampilkan visualisasi yang menarik menghasilkan skor sebesar 84,7 (Putri & Wahyu, 2025). Hasil penelitian Putri dan Wahyu (2025) mendukung bahwa media permainan atau gamifikasi perlu diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dampak yang diberikan dapat terlihat dari perubahan yang signifikan terhadap pemahaman materi dan kemauan untuk belajar. Efektivitas gamifikasi berbasis *QuizWhizzer* dapat terlihat dari perubahan yang ditunjukkan peserta didik dalam proses belajar. Pemanfaatan *QuizWhizzer* khususnya pembuatan permainan ular tangga, memberikan kesan baru dari yang semula ular tangga dengan kertas dan sekarang berbasis digital.

Penggunaan e-modul membantu peserta didik belajar tentang teknologi, terutama aplikasi digital (Untari, 2025). Selain itu, pemanfaatan teknologi pada bahan ajar juga dapat memberikan variasi bahan ajar sehingga kejenuhan belajar dan ketidakefektifan pembelajaran dapat teratasi. E-modul mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional dan mendukung pembelajaran interaktif yang lebih menarik bagi peserta didik (Alipah et al., 2024). Media ini memberikan semangat baru dalam belajar Pendidikan Pancasila guna mendidik karakter peserta didik. Seger seperti yang dikutip dalam Sa'adah dkk. (2024) menyatakan Identitas dan karakter

bangsa Indonesia sangat dibentuk oleh Pendidikan Pancasila. Dengan mempelajari dan mengamalkan prinsip-prinsip Pancasila, peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembangunan negara. Peserta didik harus dididik tentang Pancasila sehingga mereka dapat mengembangkan diri yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa dan tidak menyimpang darinya (Sianturi, 2021). Penting bagi guru memberikan bahan ajar seperti e-modul untuk mendidik dalam mengembangkan diri peserta didik sesuai dengan nilai bangsa. Implementasi e-modul ini menunjukkan keberhasilan dalam mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Pancasila ke dalam kurikulum, meningkatkan partisipasi peserta didik, dan memfasilitasi metode pengajaran yang inovatif (Alipah et al., 2024). Keunggulan E-modul Pendidikan Pancasila terletak pada tata desain dengan visual yang menarik dengan didukung kuis dalam *Quizwhizzer* sehingga membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. E-modul memberikan inovasi baru dalam penggunaan bahan ajar sekaligus memberikan kesempatan untuk memanfaatkan teknologi.

KESIMPULAN

Pengembangan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* menggunakan ADDIE telah berhasil mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kebaruan dengan Penambahan komik dan permainan ular tangga dengan *QuizWhizzer*, tidak hanya memberikan kesempatan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi tetapi juga bermain sambil belajar. Hasil uji validasi menunjukkan e-modul ini telah dinyatakan sangat valid. Hasil uji coba menunjukkan e-modul sangat praktis diterapkan selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan e-modul berbantuan *QuizWhizzer* sangat valid dan sangat praktis digunakan untuk belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keunggulan praktis e-modul *QuizWhizzer* terletak digitalisasi permainan ular tangga dengan aturan yang sama dengan ular tangga realistik. Penggunaan e-modul dengan gamifikasi memiliki potensi mengintegrasikan bahan ajar dengan permainan yang dapat disesuaikan dengan karakter peserta didik. Limitasi kajian ini terletak pada fokus penggunaan media yang hanya disesuaikan untuk peserta didik kelas V SDN 3 Tanggulwelahan. Namun, tidak menutup kemungkinan bahan ajar ini dapat dikembangkan dengan platform selain *QuizWhizzer* dan karakter peserta didik di sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alipah, S., Hartinah, S., & Susongko, P. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajaran Pancasila Tema Gaya Hidup Berkelanjutan Berbasis Aplikasi i-Springsuit9 di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 3809–3815. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1471>
- Alyusfitri, R., Sari, S. G., Jusar, I. R., & Pratiwi, N. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 302–312. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1750>
- Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SD/MI. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Annisa, A., S. Wahyuni., & N. Ahmad. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Quizwhizzer Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Pada Materi Gerak dan Gaya. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 213–225.
- Fitriyani, Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2022). Development of E-Modules Based on Digital Flipbook on Water Cycle Materials in Class V. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(2), 116–124. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Herianingtyas, N. L. R. (2022). Penguatan Literasi Sains Siswa MI/SD melalui Pengembangan E-Modul dengan

- 1464 *Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Berbantuan Quizwhizzer untuk Sekolah Dasar – Aisyah Ngesti Rohmah, Frita Devi Asriyanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10450>
- Instrumen Asesmen berbasis Higher Order Thingking Skills. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 15–26. <https://doi.org/10.15408/elementar.v2i1.28353>
- Indiyanti, A., & Syafi'ah, R. (2024). Pengembangan E-Modul Flip Book Digital Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 1 Sumberjo Kulon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)*, 1(2), 69–74.
- Jannah, Y. M., Yuniawatika, Y., & Mudiono, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Game Based Learning Materi Pengukuran Dengan Penguatan Karakter Gemar Membaca dan Menghargai Prestasi. *Jurnal Gantang*, 5(2), 179–189. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2338>
- Kuncahyono, & Aini, D. F. N. (2020). Pengembangan Pedoman E-Modul Berorientasi Student Active Learning Sebagai Pendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 292–304. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13999>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) di Sd. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5596>
- Marhadi, Syamsu Nisa Lestari, D. (2023). Analisi Jenis-jenis Bahan Ajar dalam Proses Pembelajaran. *Amanah Ilmu*, 3(2), 63–75.
- Mutmainnah, M., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1625–1631. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.952>
- Oktavia, T., Hariandi, A., & Sholeh, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i1.1857>
- Pramudita, E. R., Fajrin, R., & Ana, R. (2024). Pengembangan Media Video Animasi berbasis Canva Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 86–93.
- Pratama, V., Anggraini, S. F., Yusri, H., & Mufit, F. (2021). Disain dan Validitas E-Modul Interaktif Berbasis Konflik Kognitif untuk Remediasi Miskonsepsi Siswa pada Konsep Gaya. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(1), 68–76. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/525>
- Putri, R. A., & Wahyu, S. (2025). Penerapan Model Gamifikasi Pada Aplikasi Game Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia Animasi 2D. *SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika*, 8(1), 70–82. <https://doi.org/10.36080/skanika.v8i1.3319>
- Rama, A., Putra, R. R., Huda, Y., & Lapisa, R. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional Pada Mata Kuliah Analisis Kurikulum Pendidikan Dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(1), 42. <https://doi.org/10.29210/30031473000>
- 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). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Sa'adah, N. L., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan Media (Monas) “Monopoli Norma Di Masyarakat” Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

1465 *Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Berbantuan Quizwhizzer untuk Sekolah Dasar – Aisyah Ngesti Rohmah, Frita Devi Asriyanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10450>

Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).

Saputra, I. K. T., & Suniasih, N. W. (2024). E-Modul Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 229–240. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.77144>

Sianturi, Y. R. U., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari dan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222–231. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1452>

Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.546>

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Yustika, S. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7976–7987.

Syafra, R., & Putra, R. F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Tahapan pengembangan bahan ajar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4).

Uliana Hidayatika, & Didah Nurhamidah. (2024). Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 79–90. <https://doi.org/10.21009/aksis.080106>

Untari, A. D. (2025). Efektivitas E-modul Pendidikan Pancasila pada materi NKRI berbasis aplikasi Heyzine Flipbook dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, Dan Politik*, 8(1), 56–63. <https://doi.org/10.47080/propatria.v8i1.3894>

Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37974>

Yaniar, V. Z., & Jadmiko, R. S. (2025). Development of E-Module Assisted by Book Creator in Javanese Language Learning Materials of Uploading Language in Grade II of Elementary School II Ariyojeding. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Vol*, 10(2), 203–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.23440> Development

Yulianti, Hardianti Ngui, H., & Ladamay, I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 10 Nomor 0(2), 53. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>

Zulfa, F. N., Shaleh, & Hidayati, F. H. (2023). Urgensi Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2516–2526.