

Penerapan Strategi Game Edukasi untuk Meningkatkan Karakter Disiplin Siswa pada Pembelajaran PPKn

Wulandari^{1*}, Syarifuddin², Yayuk Kusumawati³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : windakurniati0202@icloud.com

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 05 Mei, 2026

Page: 1115-1121

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i5.2398>

Article History:

Received: April 13, 2026

Revised: Mei 08, 2026

Accepted: Mei 20, 2026

Abstract : *This study was motivated by the low level of discipline among students in Pancasila and Civic Education (PPKN) classes in the fifth grade at SDN NARU HIDIRASA. The problems identified included students' lack of compliance with classroom rules, low sense of responsibility in completing assignments, and lack of focus during the learning process. This study aims to determine improvements in students' discipline through the application of an educational game strategy in the form of a quiz game in PPKN lessons at SDN NARU HIDIRASA. This study used the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, comprising the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 24 fifth-grade students at SDN NARU HIDIRASA. Data collection techniques included observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis utilized both quantitative and qualitative descriptive analysis to determine improvements in students' discipline during each cycle. The results of the study indicate that the implementation of an educational game strategy in the form of a quiz game is capable of improving students' discipline. This is evidenced by an increase in the percentage of students' discipline from 41.7% in the pre-cycle stage, rising to 66.7% in Cycle I, and further increasing to 87.5% in Cycle II. Thus, it can be concluded that the implementation of an educational game strategy in the form of a quiz game is effective in.*

Keywords : *Educational Games, Quiz Games, Character Development, Civic Education, Elementary School*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya karakter disiplin siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di kelas V SDN NARU HIDIRASA. Permasalahan yang ditemukan meliputi kurangnya kepatuhan siswa terhadap aturan kelas, rendahnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta kurangnya fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin siswa melalui penerapan strategi *game edukasi* berupa *quiz game* pada pembelajaran PPKN di SDN NARU HIDIRASA. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 24 siswa kelas V SDN NARU HIDIRASA. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis

data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin siswa pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *game edukasi* berupa *quiz game* mampu meningkatkan karakter disiplin siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase karakter disiplin siswa pada tahap pra siklus sebesar 41,7%, meningkat menjadi 66,7% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *game edukasi* berupa *quiz game* efektif dalam meningkatkan karakter disiplin siswa pada pembelajaran PPKN di kelas V SDN NARU HIDIRASA.

Kata Kunci : *Game Edukasi, Quiz Game, Karakter Disiplin, Pembelajaran PPKN, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya dari aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter peserta didik. Menurut (Lickona, 2012), pendidikan karakter menjadi bagian penting dalam membentuk moral dan perilaku peserta didik melalui pembiasaan nilai-nilai positif di lingkungan pendidikan. Salah satu karakter penting yang harus ditanamkan sejak dini adalah karakter disiplin. Karakter disiplin menjadi fondasi bagi siswa dalam menaati aturan, bertanggung jawab, serta membangun kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Menurut Sidiq & Darkam (2022), karakter disiplin pada siswa sekolah dasar berperan penting dalam membangun kepatuhan terhadap aturan, tanggung jawab, dan keteraturan perilaku siswa. Pada jenjang sekolah dasar, penanaman karakter disiplin menjadi sangat penting karena usia anak merupakan fase pembentukan kepribadian yang memengaruhi perkembangan perilaku di masa mendatang. Penanaman karakter disiplin yang dilakukan secara konsisten akan membantu siswa menjadi individu yang tertib, bertanggung jawab, dan memiliki kontrol diri yang baik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa karakter disiplin siswa sekolah dasar masih menjadi persoalan yang memerlukan perhatian serius. Beberapa perilaku yang sering ditemukan antara lain keterlambatan hadir di sekolah, kurang mematuhi tata tertib kelas, tidak mengerjakan tugas tepat waktu, serta kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Rohmah *et al* (2021), rendahnya disiplin siswa dipengaruhi oleh kurang optimalnya strategi pembelajaran dan pembiasaan karakter di lingkungan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembentukan karakter disiplin pada siswa belum optimal dan membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terdorong untuk membiasakan perilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter disiplin siswa karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap, nilai moral, dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Menurut Gestardi, (2022), pembelajaran PPKN berfungsi sebagai wahana pendidikan karakter untuk membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap norma sosial pada peserta didik. Melalui pembelajaran PPKN, siswa diharapkan mampu memahami pentingnya menaati aturan, menghargai hak dan kewajiban, serta menerapkan nilai-nilai kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran PPKN di sekolah dasar sering kali masih dilakukan secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa adalah strategi *game edukasi*. Menurut Ma'rifat *et al*, (2024), *game edukasi*

merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan *game edukasi* dapat membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung, kerja sama, aturan permainan, dan tantangan yang mendorong munculnya perilaku disiplin. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, strategi ini dinilai sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas bermain sambil belajar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media maupun strategi berbasis permainan dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa, termasuk karakter disiplin. Menurut Dwiyanti *et al.*, (2025), penggunaan aplikasi berbasis permainan seperti *Wordwall* dalam pembelajaran sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dan mendorong siswa untuk mematuhi aturan pembelajaran secara lebih baik. Selain itu, penerapan pembelajaran interaktif berbasis permainan juga dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian mengenai *game edukasi* telah banyak dilakukan, pembahasan terkait penerapannya dalam meningkatkan karakter disiplin siswa pada pembelajaran PPKN di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN Kota Bima, masih belum banyak ditemukan. Sebagian besar studi sebelumnya cenderung menitikberatkan pada aspek peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang mengintegrasikan strategi *game edukasi* dengan penguatan karakter disiplin dalam pembelajaran PPKN masih terbatas. Hal tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

SDN NARU HIDIRASA sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar memiliki tantangan dalam membentuk karakter disiplin siswa di tengah perkembangan teknologi dan perubahan perilaku belajar peserta didik. Berdasarkan pengamatan awal, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang disiplin dalam mengikuti aturan pembelajaran, seperti kurang fokus saat guru menjelaskan, terlambat menyelesaikan tugas, serta rendahnya partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik agar proses pembelajaran PPKN tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter disiplin secara efektif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi *game edukasi* dapat meningkatkan karakter disiplin siswa pada pembelajaran PPKN di SDN NARU HIDIRASA. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan karakter disiplin siswa melalui pembelajaran PPKN yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan karakter disiplin siswa melalui penerapan strategi *game edukasi* pada pembelajaran PPKN. Model yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di SDN Naru Hidirasa pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan subjek penelitian siswa kelas V berjumlah 23 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive* karena ditemukan masalah kedisiplinan siswa, seperti keterlambatan mengerjakan tugas, kurang mematuhi aturan kelas, dan rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2016; Tarigan *et al.*, 2025).

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi karakter disiplin siswa, pedoman wawancara, angket karakter disiplin, dan dokumentasi pembelajaran. Indikator disiplin yang diamati mencakup kepatuhan terhadap tata tertib, ketepatan waktu, tanggung jawab menyelesaikan tugas, dan keteraturan mengikuti pembelajaran (Irwan & Kamarudin, 2021; Nugroho, 2020). Data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan

persentase, sedangkan data wawancara dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tindakan dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa menunjukkan peningkatan karakter disiplin sesuai indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator Karakter Disiplin Siswa, Karakter disiplin siswa dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu: (1) datang tepat waktu, (2) mematuhi aturan kelas, (3) mengerjakan tugas tepat waktu, (4) fokus selama pembelajaran berlangsung, dan (5) bertanggung jawab dalam kegiatan *quiz game*. Indikator tersebut digunakan sebagai dasar observasi untuk mengetahui peningkatan karakter disiplin siswa pada setiap siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN NARU HIDIRASA dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 24 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan karakter disiplin siswa melalui penerapan strategi *quiz game* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Kondisi awal karakter disiplin siswa ditetapkan pada kategori rendah berdasarkan hasil observasi awal. Penetapan kondisi awal rendah dipilih karena masih ditemukan berbagai permasalahan disiplin selama pembelajaran PPKN, seperti kurang fokus saat guru menjelaskan, keterlambatan menyelesaikan tugas, serta rendahnya kepatuhan terhadap aturan kelas. Kondisi awal yang rendah juga relevan dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu memperbaiki permasalahan pembelajaran secara bertahap melalui tindakan yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi awal sebelum tindakan dilakukan, karakter disiplin siswa kelas V SDN NARU HIDIRASA masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa perilaku siswa, seperti kurang mematuhi aturan kelas, terlambat mengerjakan tugas, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, serta rendahnya tanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran PPKN. Selain itu, sebagian siswa masih menunjukkan kurangnya partisipasi aktif ketika guru menyampaikan materi pembelajaran.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 24 siswa hanya 10 siswa (41,7%) yang menunjukkan karakter disiplin dengan kategori baik, sedangkan 14 siswa (58,3%) masih berada pada kategori cukup dan kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran serta memiliki kesadaran untuk mematuhi aturan kelas.

Tabel 1. Kondisi Awal Karakter Disiplin Siswa

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Baik	10	41,7%
Cukup	8	33,3%
Kurang	6	25,0%
Jumlah	24	100%

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 24 siswa hanya 10 siswa (41,7%) yang menunjukkan karakter disiplin dengan kategori baik, sedangkan 14 siswa (58,3%) masih berada pada kategori cukup dan kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan agar siswa lebih terlibat dalam pembelajaran serta memiliki kesadaran untuk mematuhi aturan kelas.

Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru menerapkan strategi *quiz game* dalam pembelajaran PPKN dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan pertanyaan berbentuk kuis terkait materi hak dan kewajiban warga negara. Selama proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk menaati aturan permainan, bekerja sama, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan menunjukkan sikap disiplin selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan karakter disiplin siswa dibandingkan kondisi awal. Sebagian siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku, seperti lebih fokus ketika guru menjelaskan materi, mulai

mematuhi aturan permainan, dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Akan tetapi, masih ditemukan beberapa kendala, di antaranya siswa yang kurang tertib saat permainan berlangsung, beberapa siswa masih bercanda saat pembelajaran, serta belum optimalnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Hasil observasi karakter disiplin siswa pada siklus I menunjukkan peningkatan menjadi 66,7% atau sebanyak 16 siswa telah mencapai kategori disiplin baik.

Tabel 2. Hasil Karakter Disiplin Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Baik	16	66,7%
Cukup	5	20,8%
Kurang	3	12,5%
Jumlah	24	100%

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa peningkatan karakter disiplin siswa belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa berada pada kategori disiplin baik. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberikan aturan permainan yang lebih jelas, meningkatkan pengawasan guru, memberikan motivasi, serta menerapkan *reward* kepada kelompok yang paling disiplin.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, penerapan strategi *quiz game* dilakukan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Guru memberikan penjelasan aturan permainan secara lebih rinci, memberikan penghargaan kepada kelompok paling disiplin, serta meningkatkan keterlibatan seluruh siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan peningkatan karakter disiplin siswa yang lebih signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih tertib mengikuti aturan permainan, lebih tepat waktu dalam menyelesaikan tugas, serta lebih aktif dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Pada siklus II, sebanyak 21 siswa (87,5%) telah mencapai kategori disiplin baik, sedangkan hanya 3 siswa (12,5%) yang masih berada pada kategori cukup.

Tabel 3. Hasil Karakter Disiplin Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Baik	21	87,5%
Cukup	3	12,5%
Kurang	0	0%
Jumlah	24	100%

Peningkatan karakter disiplin siswa dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu lebih dari 80% siswa mencapai kategori disiplin baik.

Tabel.4 Peningkatan Karakter Disiplin Siswa

Tahapan	Persentase Kategori Baik
Pra Siklus	41,7%
Siklus I	66,7%
Siklus II	87,5%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *quiz game* pada pembelajaran PPKN mampu meningkatkan karakter disiplin siswa kelas V SDN NARU HIDIRASA. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase karakter disiplin siswa, yaitu dari 41,7% pada tahap pra siklus, meningkat menjadi 66,7% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih disiplin.

Pada tahap pra siklus, sebagian besar siswa masih menunjukkan karakter disiplin yang rendah, seperti kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, belum mematuhi aturan kelas secara optimal, serta kurang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran PPKN sebelumnya masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Pada siklus I, penerapan *quiz game* mulai memberikan dampak positif terhadap karakter disiplin siswa. Melalui aktivitas permainan edukatif, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan mulai belajar menaati aturan permainan. Namun demikian, hasil siklus I belum mencapai target keberhasilan karena masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu mengendalikan diri selama kegiatan berlangsung. Oleh sebab itu, dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II, guru melakukan beberapa perbaikan, seperti memberikan arahan aturan permainan secara lebih jelas, meningkatkan pengawasan selama kegiatan, dan memberikan penghargaan (*reward*) kepada kelompok paling disiplin. Hasilnya, siswa terlihat lebih tertib, lebih fokus saat pembelajaran berlangsung, serta lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *quiz game* dapat membantu membangun pembiasaan perilaku disiplin pada siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Utami *et al.*, (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti *Wordwall* dapat meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar melalui pembiasaan menaati aturan selama pembelajaran. Selain itu, Dwiyantri *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi, dan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian (Paramita, 2024) juga menunjukkan bahwa karakter disiplin siswa dapat ditingkatkan melalui pembiasaan perilaku tertib, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan strategi *quiz game* pada pembelajaran PPKN terbukti efektif dalam meningkatkan karakter disiplin siswa kelas V SDN NARU HIDIRASA. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian, yaitu lebih dari 80% siswa mencapai kategori disiplin baik pada siklus II.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *quiz game* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) mampu meningkatkan karakter disiplin siswa kelas V SDN Naru Hidirasa. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa dalam mematuhi aturan kelas, menyelesaikan tugas tepat waktu, lebih fokus selama pembelajaran, serta menunjukkan tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan belajar. Hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan persentase karakter disiplin siswa dari tahap pra-siklus sebesar 41,7%, meningkat menjadi 66,7% pada siklus I, dan mencapai 87,5% pada siklus II. Capaian tersebut membuktikan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi karena lebih dari 80% siswa berada pada kategori disiplin baik. Dengan demikian, strategi *quiz game* terbukti efektif menciptakan pembelajaran PPKN yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu membiasakan siswa untuk menaati aturan, bekerja sama, serta bertanggung jawab.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan strategi *quiz game* pada mata pelajaran lain, jenjang kelas berbeda, atau dengan jumlah subjek yang lebih luas agar hasilnya lebih kuat secara empiris. Guru dapat menggunakan strategi *quiz game* sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk menanamkan karakter disiplin melalui aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan. Sekolah perlu mendukung penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif dengan menyediakan media, perangkat pembelajaran, dan pelatihan guru. Pada tingkat kebijakan, penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar perlu diarahkan pada strategi pembelajaran yang praktis, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas V, serta seluruh siswa SDN Naru Hidirasa yang telah memberikan dukungan dan partisipasi selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang

telah membantu proses observasi, wawancara, dokumentasi, dan pelaksanaan pembelajaran PPKN melalui strategi *quiz game*. Dukungan tersebut sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini, khususnya dalam upaya meningkatkan karakter disiplin siswa melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiyanti, F. I., Rajagukguk, K. P., & Azhar, P. C. (2025). Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1656–1663. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5377>
- Fatimah Sidiq, & Dede Darkam. (2022). Analisis Pendidikan Karakter Disiplin Kelas V Sd Negeri 2 Sembawa. *Jurnal Lensa Pendas*, 6(2), 9–18. <https://doi.org/10.33222/jlp.v6i2.1704>
- Gestiardi, R. (2022). 39317-120405-1-Pb. 1–11.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Lickona, T. (2012). *W i e c e ? 1985*.
- Nugroho, A. (2020). Penanaman Karakter Disiplin Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 3(2), 90–100. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i2.2304>
- Paramita, M. D. (2024). Penerapan Metode Role-Playing Berbantuan Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ppkn Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(2), 339–350. <https://journal.uny.ac.id/index.php/diksi/article/view/23098>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *No Title 濟無No Title No Title No Title* (Vol. 2).
- Rohmah, N., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin dalam Mendukung Layanan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.30308>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Tarigan, P. S., Simarmata, E. J., Simalango, S. I., & Sihombing, M. N. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Sd Melalui Pembelajaran Pkn. *Jurnal Ilmiah Aquinas (2025)*, 2, 145–149. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Utami, D. D. A et al. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>