

**PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**KHUSNUL BUKHARY FANALDY
NPM 2113053231**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

KHUSNUL BUKHARY FANALDY

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tekad. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain yang digunakan yaitu eksperimen semu dengan non equivalent control group design. Populasi berjumlah 48 orang peserta didik, dan sampel 48 orang peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi dan angket. Pengolahan data menggunakan rumus uji *shapiro-wilk*, uji *levane* dan uji regresi linier sederhana yang menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Tekad.

Kata kunci : motivasi belajar, peserta didik sekolah dasar, pendekatan *gamification*

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAMIFICATION APPROACH ON LEVEL CLASS IV STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN ELEMENTARY SCHOOL

By

Khusnul Bukhary Fanaldy

The problem in this research was the low learning motivation of the fourth-grade students at SD Negeri 1 Tekad. The goal of this research is to determine the effect of the gamification approach on the learning motivation of the students. This study is a quantitative research with an experimental type. The design used is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The population consists of 48 students, and the sample also consists of 48 students. The determination of the research sample uses saturated sampling. The data collection techniques used are observation and questionnaires. Data processing uses the Shapiro-Wilk test, Levene's test, and simple linear regression test which show that there is an effect of the application of the gamification approach on the learning motivation of the fourth-grade students at SD Negeri 1 Tekad.

Keywords : elementary school students, gamification, learning motivation

**PENGARUH PENDEKATAN *GAMIFICATION* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Oleh

KHUSNUL BUKHARY FANALDY

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **Pengaruh Pendekatan *Gamification* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar**

Nama Mahasiswa : **Khusnul Bukhary Fanaldy**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113053231**

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



Frida Destini, M.Pd.

NIP. 198912292019032019

Dosen Pembimbing II



Hariyanto, M.Div.

NIK. 232103721029101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si

NIP. 197412202009121002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khusnul Bukhary Fanaldy

NPM : 2113053231

Program Studi : PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Gamification* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 15 Juli 2025

Peneliti



Khusnul Bukhary Fanaldy

NPM 2113053231

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Khusnul Bukhary Fanaldy, dilahirkan di Pringsewu Provinsi Lampung Pada 04 Oktober 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari Ibu Rusmini.

Riwayat pendidikan formal yang ditempuh peneliti :

- 1 SD Negeri 1 Pringsewu Selatan, lulus pada tahun 2014
- 2 SMP Negeri 2 Sumberejo, lulus pada tahun 2017
- 3 SMA Negeri 1 Talang Padang, lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Kependidikan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menyelesaikan studi peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom PGSD tahun 2022, peneliti juga pada tahun 2024 turut ikut melaksanakan Program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 1 Baru Ranji, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Baru Ranji, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Jangan katakan tidak mungkin, sebelum kamu mati dalam mencobanya”

(Muhammad Al Fatih)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim..

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala Nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. Sehingga Dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk :

Orang Tuaku Tercinta

ALM. Ibu Rusmini, Yang telah memberikan kasih sayang yang tulus sepanjang hidupku. Ibu, kini hanya doa yang bisa kupanjatkan untukmu.

Semoga Allah SWT senantiasa menguatkan dan melapangkan tempat peristirahatanmu, mengampuni segala dosamu, dan membalas segala kebaikanmu dengan surga-Nya yang tertinggi. Ibu, aku pulang membawa gelar ini untukmu semoga engkau tersenyum bahagia melihatnya dari sana.

Al-Fatihah untukmu, Ibu. Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.

Kakak Laki-laki Satu-satunya

M. Farendy Al-Qorni yang senantiasa mendoakan, memotivasi, serta selalu mendukung agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater tercinta : Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Gamification* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro. M. Pd Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung senantiasa telah menyetujui skripsi serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah senantiasa mendukung, memfasilitasi administrasi kegiatan PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Riswandi, M.Pd. Penguji Utama yang senantiasa memberikan bimbingan, Saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk menyelesaikan skripsi.
6. Frida Destini, M.Pd. Ketua penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Hariyanto, M.Div. Sekertaris penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini.
8. Dr. Riswanti Rini, M.Si. Pembimbing 1 yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan hingga seminar proposal.

9. Deviyanti Pangestu, M.Pd selaku Dosen Validator yang telah memvalidasi dalam penyelesaian skripsi.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman.
11. Kepala SD Negeri 1 Tekad yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
12. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021 dan kelas F (Fantasticclass).
13. Teman seperjuanganku “Pemter” Budi, Ahmad, Richy, Pandu, Ulum, Fait, Fauzan, Dwik, Doeng, Yoga, Alif, Wayan. Serta Diva Dzakyarani Shaliha Terimakasih sudah memberikan canda tawa serta menemani dan membantu selama perkuliahan.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 15 Juli 2025

Peneliti

Khusnul Bukhary Fanaldy

NPM 2113053231

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
II. KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pembelajaran	7
2.1.1 Prinsip-Prinsip Pembelajaran	8
2.2 Pendekatan <i>Gamification</i>	9
2.2.1 Definisi Pendekatan <i>Gamification</i>	9
2.2.2 Manfaat Pendekatan <i>Gamification</i>	10
2.2.3 Kelebihan Pendekatan <i>Gamification</i>	11
2.2.4 Langkah-langkah Pendekatan <i>Gamification</i>	12
2.3 Media Pembelajaran	13
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
2.4 Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	16
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	16
2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	17
2.4.3 Kekurangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	18
2.5 Motivasi Belajar	19
2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar	19
2.5.2 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	20
2.5.3 Indikator Motivasi Belajar	21
2.6 Kerangka pikir.....	22
2.7 Hipotesis Penelitian.....	23
III. METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Setting Penelitian.....	24
3.3 Prosedur Penelitian.....	25
3.4 Populasi dan Sampel	26
3.4.1 Populasi	26

3.4.2	Sampel.....	26
3.5	Variabel Penelitian	27
3.5.1	Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	27
3.5.2	Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	27
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	27
3.6.1	Definisi Konseptual Variabel	27
3.6.2	Definisi Operasional Variabel	28
3.7	Teknik Pengumpulan Data	30
3.7.1	Kuesioner/Angket.....	30
3.7.2	Observasi	31
3.8	Uji Instrumen	32
3.8.1	Uji Coba Instrumen	32
3.8.2	Uji Persyaratan Instrumen.....	33
3.9	Teknik Analisis Data Penelitian	35
3.9.1	Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik	35
3.9.2	Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik.....	35
3.9.3	Uji Persyaratan Analisis Data	36
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1	Pelaksanaan Penelitian	40
4.2	Hasil Penelitian	41
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
	DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Jumlah Populasi Peserta Didik kelas IV SD N 1 Tekad.....	26
2. Aspek Penilaian Keterlibatan Peserta Didik dalam Pendekatan <i>Gamification</i>	29
3. Indikator dan Nomor Butir Soal Motivasi Belajar	30
4. Kisi-Kisi Penilaian Kuesioner/Angket.....	31
5. Kisi-Kisi Penilaian Kuesioner/Angket.....	32
6. Hasil Analisis Validitas Butir Instrumen.....	33
7. Kriteria Interpretasi Koefisien R	34
8. Nilai Reliabilitas.....	34
9. Kriteria Keaktifan Peserta Didik	35
10. Persentase Ketuntasan Motivasi Belajar.....	36
11. Jadwal Penelitian dan Pengumpulan Data di kelas IV SDN 1 Tekad.....	40
12. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen.....	41
13. Panduan Kategori Keterlaksanaan Sintaks Pendekatan <i>Gamification</i>	42
14. Presentase Keterlaksanaan Sintaks Pendekatan <i>Gamification</i>	42
15. Distribusi Frekuensi Angket kelas Eksperimen.....	43
16. Distribusi Frekuensi Hasil Angket kelas Kontrol.....	43
17. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar	45
18. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	46
19. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	47
20. Hasil Uji Regresi Sederhana.....	47
21. R Square.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	23
2. Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Eksperimen	43
3. Grafik Distribusi Frekuensi Hasil Angket Kelas Kontrol.....	44
4. Rata-Rata Hasil Angket Motivasi Belajar	45
5. Uji Normalitas	78
6. Uji Homogenitas.....	78
7. Uji Regresi Sederhana.....	78
8. Koefisien	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin dan Balasan Penelitian Pendahuluan.....	59
2. Surat Izin Uji Instrumen dan Balasan.....	59
3. Surat Izin Penelitian dan balasan.....	60
4. Pedoman Wawancara	60
5. Modul Kelas Eksperimen	61
6. Modul Kelas Kontrol.....	64
7. Lembar Observasi Peserta didik	68
8. Angket Motivasi Belajar Peserta didik	70
9. Dokumentasi Jawaban Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV A	72
10. Dokumentasi Jawaban Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV B	73
11. Hasil Uji Validitas	74
12. Hasil Uji Reliabilitas SPSS.....	75
13. Perhitungan Hasil Angket Motivasi Belajar	75
14. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Pendekatan <i>Gamification</i> Peserta Didik...	76
15. F Tabel	77
16. Tabel R Square	77
17. Dokumentasi Penelitian.....	79

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang sangat kompleks dan dinamis yang melibatkan interaksi antara berbagai elemen, termasuk kurikulum, pengajaran, lingkungan belajar dan yang terpenting peserta didik itu sendiri. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Hutagalung & Andriany (2024) pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan seluruh potensi alami atau dasar yang dimiliki oleh anak, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Tujuan dari pendidikan adalah membantu peserta didik mencapai kedewasaan dan mampu melaksanakan tugas hidup secara mandiri. Di Indonesia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter bangsa, sejalan dengan nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar negara.

Pendidikan bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademik tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai etika, moral, dan sosial yang penting bagi kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Pendidikan menjadi landasan bagi pengembangan sumber daya manusia berkualitas yang tidak hanya unggul secara intelektual tetapi juga mampu mengatasi permasalahan kemanusiaan dan sosial. Menurut Huda (2018) pendidikan adalah alat transformasi sosial yang paling efektif, yang dapat menciptakan kesadaran dan membawa perubahan positif di masyarakat. Pendidikan formal di SD dirancang untuk memberikan landasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk perkembangan selanjutnya, sehingga menciptakan pondasi yang kuat bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan di jenjang pendidikan berikutnya.

Pemerintah telah menetapkan kebijakan wajib belajar yang bertujuan untuk memastikan setiap anak mendapatkan akses pendidikan yang layak. Salah satu masalah yang mencolok adalah adanya anak-anak yang masih belum terdaftar di sekolah dasar atau yang tidak menyelesaikan pendidikan dasar. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, meskipun angka partisipasi sekolah dasar meningkat, masih

ada jutaan anak yang tidak mendapatkan pendidikan dasar yang layak. Fenomena ini menjadi perhatian serius, mengingat pendidikan dasar merupakan hak setiap anak dan merupakan langkah awal yang krusial dalam pembentukan karakter dan keterampilan mereka. Selain itu, kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar juga menjadi faktor signifikan yang mempengaruhi tingkat partisipasi dan penyelesaian pendidikan. satu masalah yang mencolok adalah adanya anak-anak yang masih belum terdaftar di sekolah dasar atau yang tidak menyelesaikan pendidikan dasar. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, meskipun angka partisipasi sekolah dasar meningkat, masih ada jutaan anak yang tidak mendapatkan pendidikan dasar yang layak. Fenomena ini menjadi perhatian serius, mengingat pendidikan dasar merupakan hak setiap anak dan merupakan langkah awal yang krusial dalam pembentukan karakter dan keterampilan mereka. Selain itu, kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar juga menjadi faktor signifikan yang mempengaruhi tingkat partisipasi dan penyelesaian pendidikan.

Salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah motivasi belajar peserta didik. Irawan dkk., (2023) mengemukakan salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik terletak pada pendidik karena pendidik tidak menerapkan metode pembelajaran dengan baik, peserta didik menjadi bosan dan jenuh, pembelajaran dan pembelajaran menjadi monoton. Motivasi yang tinggi mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menggali pengetahuan, dan berusaha mencapai prestasi akademik yang optimal. Sebaliknya, peserta didik yang tidak termotivasi cenderung menjadi pasif, kehilangan minat, dan hasil belajar kurang optimal.

Pendekatan pembelajaran tradisional seringkali dipandang kurang menarik dan menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan kurang termotivasi. Solusi efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan *gamification* yang mengubah pengalaman belajar menjadi aktivitas yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Gamification* sendiri diperkenalkan di tahun 2002 oleh Nick Peeling Dan hingga saat ini semakin dikembangkan dan digunakan dalam berbagai bidang, baik bisnis maupun pendidikan.

Marisa dkk., (2020) berpendapat bahwa *gamification* adalah penerapan elemen desain permainan dan prinsip-prinsip permainan dalam konteks non-permainan, yang biasanya memanfaatkan elemen desain permainan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Tujuan penggunaan *gamification* menurut Ariani (2020) adalah untuk memotivasi peserta didik mengakses/mempelajari materi pembelajaran dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik setelah mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan.

Gamification menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya duduk dan mendengarkan. Pendekatan pembelajaran ini meningkatkan pemahaman dan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial melalui kolaborasi dalam tugas kelompok. Studi empiris semakin banyak menunjukkan bahwa *gamification* dapat mempengaruhi motivasi secara positif.

Nathaniel (2023) dalam penelitiannya peserta didik sekolah dasar tentu saja menyukai permainan karena beberapa alasan, dan tidak menyukai permainan karena alasan tertentu, namun sebagian besar peserta didik menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan permainan, terutama yang dapat meningkatkan semangat mereka terhadap mata pelajaran matematika yang kurang diminati. *Gamification* ini meningkatkan minat terhadap mata pelajaran tersebut. Peserta didik sekolah dasar menyukai mata pelajaran matematika. Peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran tradisional pasti menyukai pembelajaran dengan konsep *gamification* dan ingin menerapkannya dalam pembelajaran matematikanya. Penelitian yang dilakukan oleh Rahardja dkk., (2018) efektivitas penerapan *gamification* pada kelas iDu (*iLearning Education*) untuk memotivasi peserta didik belajar secara optimal. Hal ini membuat peserta didik tidak bosan dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik juga dapat mengembangkan pola berpikir dan kreativitasnya serta memperluas wawasan dan pengetahuannya dalam segala bidang terkait.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Pahlawan & Tambusai (2023) mengemukakan bahwa penggunaan pendekatan *gamification* secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Di dalam kelas, elemen permainan seperti poin, level, kontes, tantangan, dan pemberian hadiah dapat digunakan untuk merangsang minat peserta didik, memotivasi mereka untuk menjadi pembelajar aktif, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Al-abshor dkk., (2024) *gamification* juga meningkatkan motivasi peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Ketika elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan diterapkan, peserta didik semakin terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka merasa terlibat secara emosional dan intelektual, dan minat serta keterlibatan mereka dalam pelajaran meningkat. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Philosophy dkk., (2024) mengungkapkan penggunaan pendekatan *gamification* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan kolaborasi peserta didik. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat dalam diskusi aktif dengan peserta didik lain. Elemen *gamification* yang diterapkan mendorong peserta didik untuk belajar dan tetap termotivasi untuk menghadapi tantangan yang diberikan pendidik. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, semakin mendesak kebutuhan untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Namun, Observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di bulan November 2024 di SD N 1 Tekad pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal, kegiatan pembelajaran di sekolah masih berpusat pada pendidik, kurang variatifnya pendekatan pembelajaran yang digunakan dan belum menggunakan pendekatan *gamification* yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah dan fenomena yang terjadi di SD N 1 Tekad, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berfokus pada motivasi belajar. Penelitian ini, yang berjudul "Pengaruh Pendekatan *Gamification* Terhadap

Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN 1 Tekad. Dengan menggunakan pendekatan *gamification* di bantu media *wordwall*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV di SD N 1 Tekad.
- 1.2.2 Kegiatan pembelajaran di sekolah masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
- 1.2.3 Pembelajaran di kelas masih monoton kurang variatifnya pendekatan pembelajaran yang digunakan.
- 1.2.4 Pendidik belum menerapkan pendekatan *gamification* dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan agar penelitian ini dapat terfokus pada pokok permasalahan, maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Penggunaan pendekatan *gamification* (X)
- 1.3.2 Motivasi belajar peserta didik (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran IPAS di SD N 1 Tekad?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah, untuk mengetahui pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai pendekatan *gamification* yang dapat diaplikasikan dalam proses kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menjadi referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dengan adanya penerapan pendekatan *gamification* berbantuan media *Wordwall*.

2. Pendidik

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, pendidik dapat menerapkan pendekatan *gamification* berbantuan media *Wordwall*, sehingga dapat lebih menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung secara penuh penerapan pendekatan *gamification* berbantuan media *Wordwall* agar menunjang peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya di masa yang akan datang.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang kompleks dan dinamis, di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Menurut Wardana (2019) pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Pembelajaran memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan keterampilan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan. Proses ini tidak hanya menekankan pada aspek akademis, tetapi juga mencakup pengembangan nilai-nilai moral dan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Selanjutnya adalah pandangan oleh Sartika (2022) pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Bunyamin (2021) pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terhubung. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Setiap komponen memiliki peran yang krusial dalam memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan

memahami keterkaitan antara komponen-komponen ini, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa secara keseluruhan, pembelajaran dapat dipahami sebagai dukungan sistematis dari pendidik yang melibatkan interaksi timbal balik dengan peserta didik, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar tertentu melalui komponen yang terintegrasi.

2.1.1 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran merupakan pedoman yang mendasari proses belajar mengajar untuk mencapai hasil yang optimal. Prinsip ini berperan sebagai pedoman dalam merancang pengalaman belajar yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Salah satunya adalah pandangan yang diungkapkan oleh Putrawangsa dkk (2019) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang :

1. berpusat pada peserta didik.
2. mengembangkan kreativitas peserta didik.
3. menciptakan kondisi. menyenangkan dan menantang
4. bermuatan nilai, etika, estetika, logika, kinestetika, dan
5. menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Suyati & Rozikin (2018) berpendapat bahwa prinsip prinsip pembelajaran yaitu:

1. Perhatian dan Motivasi
2. Keaktifan
3. Keterlibatan Langsung atau Pengalaman
4. Pengulangan
5. Tantangan
6. Perbedaan Individual

Menurut Sartika (2022) pendidik, sama seperti peserta didik, tidak bisa terlepas dari pengaruh prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran, karena mereka merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran.

Implikasi dari prinsip-prinsip pembelajaran bagi pendidik terlihat dalam perilaku fisik dan psikologis mereka. Oleh karena itu, dengan kesadaran pendidik terhadap prinsip-prinsip tersebut, diharapkan terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan yaitu prinsip-prinsip pembelajaran adalah pedoman yang mendasari proses belajar mengajar untuk mencapai hasil optimal, berfungsi sebagai acuan dalam merancang pengalaman belajar yang meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Pendidik, seperti peserta didik, juga dipengaruhi oleh prinsip-prinsip ini, yang tercermin dalam perilaku fisik dan psikologis mereka. Kesadaran terhadap prinsip-prinsip tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Prinsip-prinsip ini, yang mencakup kesiapan, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, dan perbedaan individu, adalah aspek psikologis yang penting untuk dipahami oleh setiap pendidik yang memiliki tanggung jawab besar dalam mencerdaskan generasi muda.

2.2 Pendekatan *Gamification*

2.2.1 Definisi Pendekatan *Gamification*

Istilah *gamification* dikenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Menurut Pahlawan & Tambusai (2023) *gamification* adalah penerapan elemen permainan dalam konteks yang bukan permainan, seperti dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan itu, menurut Erdiana & Winarni (2024) *gamification* dalam pembelajaran dan pendidikan adalah kegiatan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah terkait pembelajaran dengan menggunakan mekanisme permainan. Menurut Iberahim & Md Noor (2020) *gamification* adalah suatu konsep yang menerapkan mekanisme permainan dan teknik desain permainan untuk melibatkan pemain serta memotivasi mereka dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan para ahli mengenai pendekatan pembelajaran *gamification* dapat disimpulkan bahwa, *gamification* adalah pendekatan pembelajaran inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik.

2.2.2 Manfaat Pendekatan *Gamification*

Pendekatan *gamification* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan. Peserta didik lebih suka bermain game daripada belajar, dengan demikian, game edukasi dapat menjadi solusi dan memiliki potensi sebagai media pembelajaran. Menurut Najuah dkk., (2022) game edukasi memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran konvensional karena dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja selain itu, game edukasi juga dapat meningkatkan kreativitas anak karena mengandung unsur tantangan, ketepatan, kemampuan berpikir logis, dan etika. Perspektif peneliti Ariani (2020) penggunaan *gamification* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto dkk., (2023) manfaat pendekatan pembelajaran *gamification* yaitu:

1. Meningkatkan keterlibatan peserta didik : *Gamification* menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan elemen permainan, peserta didik cenderung lebih antusias dan terlibat dalam materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan hasil belajar: Penggunaan *gamification* dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan metode yang lebih interaktif, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik dan mengingat informasi lebih lama.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendekatan *gamification* mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar, menjadikannya lebih menarik bagi peserta didik yang lebih

suka bermain game. *Gamification* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2.3 Kelebihan Pendekatan *Gamification*

Setiap pendekatan pasti memiliki kelebihan. Perspektif Redy Winatha & Ariningsih (2020) Dengan adanya *gamification*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien. Hal ini membuat peserta didik lebih antusias dan termotivasi untuk belajar dan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kelebihan pendekatan *gamification* menurut Wibawa dkk., (2020) yaitu:

1. Pendekatan pembelajaran yang baru, tidak monoton, tetapi menarik dan menyenangkan. sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran.
2. Pendekatan ini berfokus pada peningkatan kinerja otak kiri dan kanan, yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan analitis dan kreatif secara bersamaan.
3. Dengan *gamification*, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, karena peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih terstruktur dan terarah. Elemen permainan yang terintegrasi memungkinkan mereka untuk mengelola waktu dengan lebih baik, memahami materi dengan cepat, dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, sehingga waktu yang digunakan dalam proses belajar dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Kelebihan penggunaan permainan dalam belajar menurut Oktavia (2022) yaitu:

1. Memotivasi dan melibatkan semua peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan ini, peserta didik merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dan berkontribusi, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan inklusif.
2. Dapat melatih keterampilan peserta didik, Melalui berbagai tantangan dan aktivitas yang dirancang, peserta didik dapat mengembangkan berbagai kompetensi, seperti keterampilan komunikasi dan kerjasama tim
3. Peserta didik termotivasi untuk aktif, berpikir logis, bersikap sportif, serta merasa senang dan puas dalam belajar. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini membuat peserta

didik merasa senang dan puas, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk terus belajar dan mengeksplorasi pengetahuan baru.

4. Efektivitas dalam pembelajaran juga meningkat.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan pendekatan *gamification* adalah meningkatkan interaktivitas dan efisiensi, pendekatan yang menarik, dapat mengembangkan keterampilan, efisiensi waktu dan keterlibatan kepuasan.

2.2.4 Langkah-langkah Pendekatan *Gamification*

langkah-langkah menggunakan *gamification* dalam pembelajaran menurut Erdiana & Winarni (2024) yaitu :

1. menentukan tujuan pembelajaran,
2. menentukan ide besarnya,
3. buat skenario permainan,
4. buat desain aktivitas pembelajaran,
5. bangun kelompok-kelompok,
6. terapkan dinamika permainan

Menurut burke dalam Titik & Susanti (2022) langkah-langkah *gamification* yaitu :

1. Tentukan tujuan/hasil yang ingin dicapai: menentukan target yang ingin dicapai dan menyusun strategi yang akan digunakan.
2. Tentukan sasaran yang ingin dituju: membatasi jumlah pemain dengan yang ingin dilibatkan di dalam *gamification*.
3. Tentukan tujuan pemain: menjelaskan dan menyampaikan tugas kepada masing-masing pemain sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
4. Tentukan model keterlibatan pemain: membagi pemain ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk memudahkan proses pengawasan. Tentukan lokasi dan rencana permainan: Tentukan lokasi yang semakin menantang para pemain.
5. Tentukan alur permainan: tentukan alur permainan yang memuat pemberian penghargaan kepada pemain yang berhasil mencapai target yang telah ditetapkan.
6. Pelaksanaan permainan: Terapkan permainan dan kumpulkan data dari para pemain untuk memperbaiki penerapan *gamification*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan *gamification* dalam pembelajaran melibatkan penentuan tujuan pembelajaran dan sasaran permainan, desain aktivitas dan

skenario permainan yang melibatkan kelompok-kelompok pemain, serta implementasi dinamika permainan yang menyertakan pemberian penghargaan dan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kedua sumber menekankan pentingnya perencanaan yang matang dan pengelolaan yang terstruktur dalam gamification untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Fungsi media ini adalah untuk memperjelas informasi, meningkatkan pemahaman, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Menurut Saleh & Syahrudin (2023) media pembelajaran sebenarnya adalah alat untuk menyampaikan informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis, hal ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Sejalan dengan itu, menurut Hasan dkk., (2021) media pembelajaran adalah alat yang dirancang khusus untuk menyampaikan informasi guna mencapai tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Menurut Pagarra & Syawaludin (2022) media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan tepat dan efektif oleh peserta didik.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dengan tujuan memperjelas informasi, meningkatkan pemahaman, dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang krusial dalam proses pendidikan. Manfaat media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan dan pemahaman peserta didik. Dengan pemilihan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Ada beberapa manfaat media menurut Kemp dan Dayton dalam Simamora (2018), antara lain:

1. Materi pelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat membangkitkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran pendidik menjadi lebih positif dan produktif.

Menurut Emiyati & Kurniawan (2022) manfaat media pembelajaran ialah sebagai alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajarannya dan memungkinkan peserta didik untuk dapat mengerti apa yang diajarkan oleh pendidik.

Selain itu ada beberapa manfaat media pembelajaran menurut para ahli. Cahyadi (2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga

aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tentang manfaat media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, media pembelajaran tidak hanya mendukung penyampaian materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi peserta didik, sehingga berkontribusi pada keberhasilan proses belajar.

2.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Berbagai jenis media tersedia untuk digunakan oleh pendidik, masing-masing dengan karakteristik dan fungsi yang berbeda. Memilih jenis media yang sesuai sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Utama (2022) media belajar dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Media Visual: Media yang hanya dapat dilihat, seperti gambar, poster, atau hal lainnya yang dinikmati melalui penglihatan tanpa gerakan dan suara.
2. Media Audio: Media yang hanya dapat digunakan melalui pendengaran, contohnya termasuk voice note, radio, musik, dan sejenisnya.
3. Media Audiovisual: Media yang dapat diakses melalui indra penglihatan dan pendengaran, contohnya seperti video, film pendek, slide show, dan lainnya.

Dalam analisis yang dilakukan oleh Silahuddin dkk., (2022) pengelompokan berdasarkan ciri fisik dibagi menjadi empat jenis yaitu:

1. Media Pembelajaran Dua Dimensi (2D): Media yang tampilannya dapat dilihat dari satu arah saja, hanya menunjukkan dimensi panjang dan lebar. Contohnya termasuk foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan media lainnya yang hanya terlihat dari sisi datar.
2. Media Pembelajaran Tiga Dimensi (3D): Media yang tampilannya dapat dilihat dari berbagai arah, memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.
3. Media Pandang Diam (Still Picture): Media yang menggunakan proyeksi untuk menampilkan gambar yang tidak bergerak (statis) di layar.

4. Media Pandang Gerak (Motion Picture): Media yang menggunakan proyeksi untuk menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk televisi, film, atau video recorder.

Selain itu ada beberapa jenis media pembelajaran menurut para ahli.

Kusuma (2023) mengemukakan jenis media pembelajaran antara lain:

1. Media visual adalah jenis media yang hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat bergantung pada kemampuan penglihatan mereka.
2. Media audio adalah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan hanya indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh akan mengandalkan kemampuan pendengaran mereka.
3. Media audio-visual adalah jenis media yang memadukan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses pembelajaran. Pesan yang disampaikan melalui media ini bisa berupa pesan verbal maupun nonverbal, yang mengandalkan kedua indera tersebut.
4. Multimedia adalah jenis media yang menggabungkan berbagai macam media dan alat dalam satu proses pembelajaran yang terintegrasi. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui berbagai jenis media seperti teks, gambar diam, gambar bergerak, audio, serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi serta informasi.

Berdasarkan uraian mengenai jenis-jenis media di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam bidang pendidikan, media pembelajaran memainkan peran yang signifikan dalam mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Beragam jenis media tersedia untuk digunakan oleh pendidik, masing-masing memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.4 Media Pembelajaran *Wordwall*

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *wordwall* adalah alat digital yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif dan menarik. Sebagaimana dijelaskan oleh Maryanti dkk., (2022) *wordwall* adalah media pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan

bermanfaat, menggabungkan pendidikan dan hiburan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan itu, Nissa & Renoningtyas (2021) berpendapat media pembelajaran *wordwall* mudah digunakan dan menawarkan berbagai alternatif dalam penyajian materi dan soal. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk memilih variasi lain dalam menyajikan materi yang berbeda. Menurut Asmadi (2022) aplikasi *wordwall* dapat digunakan untuk menarik perhatian dan menjaga konsentrasi peserta didik selama proses belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan para ahli mengenai aplikasi *wordwall* dapat disimpulkan bahwa, *wordwall* adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat berbagai jenis aktivitas, seperti kuis dan latihan interaktif, menggunakan template yang dapat disesuaikan. Platform ini menarik dan bermanfaat, mengintegrasikan pendidikan dan hiburan untuk meningkatkan minat serta motivasi pendidik. Selain itu, *wordwall* mudah digunakan dan menyediakan variasi dalam penyajian materi, sehingga pendidik dapat menyesuaikan pengajaran mereka. Aplikasi ini juga efektif dalam menarik perhatian dan menjaga konsentrasi peserta didik, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall, sebagai media pembelajaran interaktif, menyediakan berbagai manfaat penting dalam bidang pendidikan. Dengan kemampuannya untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan beragam, Menurut Asmadi (2022) manfaat penggunaan game edukasi *wordwall* untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik dengan sumber belajar secara signifikan, sehingga diharapkan dapat mendorong terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Menurut Sabitha & Hasanudin (2024) manfaat utama penggunaan *wordwall* mencakup fitur interaktif dan menarik, yang dapat

merangsang berpikir kritis serta meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran. Menurut Oviliani & Susanto (2023) kelebihan *wordwall* adalah kemudahan penggunaannya, yang memungkinkan aplikasi ini diterapkan dalam pembelajaran baik secara online maupun offline. Selain itu, *wordwall* dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* memiliki banyak manfaat yaitu, *wordwall* mampu menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan beragam, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar. Meningkatkan efisiensi pembelajaran, aksesibilitas yang tinggi dan kemudahan penggunaan.

2.4.3 Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Dari berbagai keunggulan yang dimiliki *wordwall* sebagai media pembelajaran, *wordwall* juga memiliki kekurangan, diantaranya harus tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di kelas. Sebagaimana dijelaskan oleh Nafian dkk., (2024) kekurangan penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran, yaitu:

1. Media *wordwall* bersifat visual, sehingga hanya dapat dilihat.
2. Proses pembuatan media *wordwall* memerlukan waktu yang relatif lebih lama. Hal ini disebabkan oleh perlunya merancang dan mengorganisir berbagai elemen interaktif, serta memastikan bahwa konten yang dibuat selaras dengan tujuan pembelajaran.
3. Kurangnya integrasi dengan kurikulum beberapa pengguna mungkin merasa bahwa tidak semua aktivitas di *wordwall* sejalan dengan kurikulum yang diikuti, sehingga perlu ada penyesuaian tambahan.
4. Dependensi pada Koneksi Internet. *wordwall* memerlukan koneksi internet untuk mengakses dan menggunakan platform, yang bisa menjadi kendala bagi peserta didik atau pendidik yang berada di daerah dengan akses internet yang tidak stabil.

Sejalan dengan pendapat Nafian dkk., (2024) Herta dkk., (2023) juga menegaskan kekurangan media pembelajaran *wordwall* yaitu :

1. Media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual

2. Media *wordwall* membutuhkan waktu yang *relative* lebih dalam membuatnya.

Menurut Megasari dkk., (2024) kelemahan media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran yaitu :

1. Peserta didik kadang sulit untuk membaca pertanyaan yang panjang dengan tulisannya kecil.
2. Kecurangan mungkin terjadi karena bisikkan atau teriakkan dari kelompok lain.
3. Gangguan jaringan karena wifi terletak di ruang pendidik.
4. Kelompok lain yang belum tampil suka maju ke depan sehingga membuat kurang konsentrasi bagi kelompok yang sedang mengerjakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* memiliki kekurangan, diantaranya fasilitas yang digunakan seperti listrik, internet dan proyektor harus tersedia. Pembuatannya memerlukan waktu yang relatif lama dan juga media pembelajaran *wordwall* yang bersifat visual peserta didik cenderung tertarik pada gambar dan suara.

2.5 Motivasi Belajar

2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan pendorong yang berasal dari dalam diri atau dari luar yang mendorong individu untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Motivasi ini sangat penting dalam menentukan seberapa serius peserta didik dalam belajar dan seberapa besar usaha yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan akademis. Sebagaimana dijelaskan oleh Nasution, (2018) Motivasi dapat diartikan sebagai segala tingkah laku atau tindakan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Sejalan dengan itu, Sartika, (2022) motivasi adalah kondisi dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas demi mencapai tujuan. Menurut Ananda & Hayati (2020) motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan pendorong yang berasal dari dalam diri atau dari faktor eksternal yang mendorong individu untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Motivasi ini sangat penting dalam menentukan seberapa serius peserta didik dan seberapa besar usaha yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan akademis.

2.5.2 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor utama yang berkontribusi pada keberhasilan akademis peserta didik. Berbagai elemen dapat mempengaruhi motivasi ini, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Dalam analisis yang dilakukan oleh Miranti dkk., (2023) ada dua faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Peran orang tua dan kompetensi peserta didik sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Ajhuri (2021) antara lain:

1. Faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar
2. Faktor kebutuhan untuk belajar
3. Faktor kemampuan melakukan kegiatan belajar
4. Faktor kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar
5. Faktor pelaksanaan kegiatan belajar
6. Faktor hasil belajar
7. Faktor kepuasan terhadap hasil belajar
8. Faktor karakteristik pribadi dan lingkungan

Sejalan dengan itu, menurut Mayasari (2023) motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi meliputi minat dan kesadaran bahwa pencapaian tujuan atau cita-cita dapat diraih melalui kegiatan belajar. Sementara itu, faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar mencakup peran pendidik, lingkungan, dan fasilitas pendukung pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar

dipengaruhi oleh elemen-elemen dari dalam diri peserta didik maupun lingkungan sekitar. menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dapat dipicu oleh faktor eksternal, seperti dukungan dari orang tua dan kompetensi dosen, serta faktor internal yang dipacu oleh minat belajar peserta didik. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar mencakup pikiran dan keyakinan diri, minat dan ketertarikan, tujuan dan aspirasi, emosi dan suasana hati, kemandirian dan tanggung jawab, nilai dan sikap terhadap belajar, serta keinginan untuk berprestasi.

2.5.3 Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar menurut Uno dalam Ananda & Hayati (2020) dibagi menjadi enam indikator yaitu:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil (Tekun dalam mengerjakan tugas dan rajin dalam belajar).
2. Adanya dorongan kebutuhan untuk belajar (Berani bertanya).
3. Adanya harapan cita-cita masa depan (Memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran).
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif .

Indikator motivasi belajar menurut Sardiman dalam Cahyono dkk., (2022) terdapat 8 indikator yaitu :

1. Tekun menghadapi tugas, artinya peserta didik dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
2. Ulet menghadapi kesulitan, peserta didik tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Peserta didik bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
4. Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Indikator motivasi belajar menurut Dimiyati & Mudjiono dalam Lestari dkk., (2019) terdapat empat indikator yaitu:

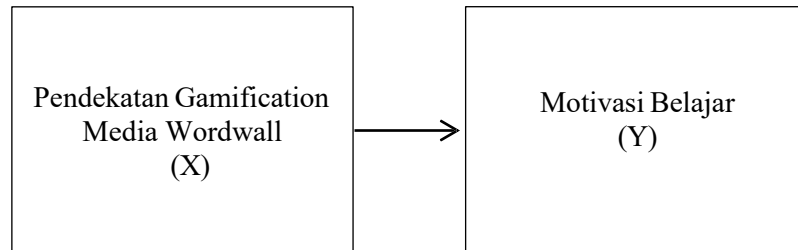
1. Cita-cita atau aspirasi peserta didik,
2. Kemampuan peserta didik,
3. Kondisi peserta didik, dan
4. Kondisi lingkungan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menggunakan indikator motivasi menurut uno yaitu ; Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil (Tekun dalam mengerjakan tugas dan rajin dalam belajar), adanya dorongan kebutuhan untuk belajar (Berani bertanya), adanya harapan cita-cita masa depan (Memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran), adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif .

2.6 Kerangka pikir

Gamification adalah pendekatan pembelajaran dengan penerapan elemen permainan dalam konteks yang bukan permainan, seperti dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran *wordwall* adalah alat digital yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran interaktif dan menarik. Motivasi belajar merupakan pendorong yang berasal dari dalam diri atau dari luar yang mendorong individu untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pendekatan *gamification* dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* membantu peserta didik dalam pembelajaran, dengan menggunakan elemen-elemen permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan :

Variabel X = Penerapan pendekatan *gamification* beantuan media *wordwall*

Variabel Y = Motivasi Belajar

—————> = Pengaruh

Berdasarkan skema kerangka pikir di atas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki dua variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pendekatan *Gamification* (X) dan variabel terikat adalah Motivasi Belajar (Y). Dari dua variabel tersebut, peneliti akan melakukan penelitian mengenai Pengaruh Pendekatan *Gamification* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik kelas IV di SD 1 Tekad Tahun Pelajaran 2024/2025.

2.7 Hipotesis Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, penting untuk menetapkan hipotesis yang akan menjadi dasar dalam penelitian tersebut. Menurut hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Tekad Tahun Pelajaran 2024/2025.

H0 = Tidak terdapat pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Tekad Tahun Pelajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Arib dkk.,(2024) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang datanya belum tersedia memerlukan proses manipulasi melalui pemberian perlakuan tertentu kepada subjek penelitian, yang kemudian akan diamati dan diukur dampaknya pada data yang akan datang. Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*), menurut Peneliti melaksanakan penelitian menggunakan jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*), menurut Sugiyono, (2018) eksperimen semu (*quasi eksperiment design*) adalah desain eksperimen yang memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Objek penelitian ini adalah pengaruh pendekatan *gamification* (X) terhadap motivasi belajar (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD N 1 Tekad. Penelitian ini menggunakan desain *non equivalent control group desain*. Desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan pendekatan *gamification* berbantuan media wordwall sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah.

3.2 Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 Tekad, beralamatkan di Kecamatan Pulau Panggung, Kabupaten Tanggamus.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD N 1 Tekad Tahun Pelajaran 2024/2025. Diawali dengan observasi pada bulan November 2024.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD N 1 Tekad.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

a Penelitian Pendahuluan

1. Membuat surat izin penelitian ke sekolah yang akan dilakukan penelitian yaitu SD N 1 Tekad.
2. Melakukan penelitian untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
3. Memilih dua kelompok subjek yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti memilih kelas IV B dan IV A untuk dijadikan subjek.

b Perencanaan Penelitian

1. Menyusun Rencana Perangkat Pembelajaran.
2. Membuat instrument angket atau kuesioner motivasi belajar.
3. Melakukan validasi angket atau kuesioner motivasi belajar.
4. Melakukan uji coba instrumen di SDN 6 Metro Utara.
5. Melakukan uji validitas angket atau kuesioner motivasi belajar.
6. Melakukan uji reliabilitas angket atau kuesioner motivasi belajar.
7. Mempersiapkan media pembelajaran *wordwall* sesuai dengan materi yang diajarkan serta alat penunjang yang dibutuhkan.

c Pelaksanaan Penelitian

1. Melaksanakan penelitian kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Pada kelas eksperimen, peneliti menggunakan pendekatan *gamification* dan media pembelajaran *wordwall* sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) yang telah disusun.

3. Pada kelas kontrol, peneliti menggunakan metode konvensional yaitu ceramah.
4. Setelah melaksanakan pembelajaran hingga selesai peneliti memberikan angket kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol
5. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penyebaran angket.
6. Menyimpulkan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Penelitian membutuhkan sebuah objek untuk diamati. Menurut Suriani dkk., (2023) populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD N 1 Tekad sebanyak 48 peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 1. Data Jumlah Populasi Peserta Didik kelas IV SD N 1 Tekad Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
IV A	11	11	22
IV B	15	11	26

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas IV SD N 1 Tekad

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil dengan teknik tertentu. Suriani dkk, (2023) Sampel yaitu sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability* sampling dengan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2018) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota digunakan sebagai sampel. Kelas eksperimen

yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV A sebanyak 22 peserta didik dengan menggunakan pendekatan *gamification* dibantu media pembelajaran *wordwall* sedangkan kelas IV B sebanyak 26 peserta didik dijadikan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tidak menggunakan media *wordwall* sehingga total sampel pada penelitian ini adalah 48 peserta didik.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut hubungan antar satu variabel dengan variabel lain, maka macam macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

3.5.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pendekatan *gamification* dilambangkan dengan (X)

3.5.2 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik, kelas IV di sekolah dasar dilambangkan dengan (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konsep adalah pemahaman atau deskripsi yang lebih abstrak dan teoritis terhadap suatu penelitian.

3.6.1.1 Pendekatan Gamification (X)

Pendekatan *gamification* mengacu pada penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

Pendekatan *gamification* diharapkan peserta didik akan lebih

termotivasi dalam proses belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan.

3.6.1.2 Motivasi Belajar (Y)

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi keinginan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ini mencakup elemen-elemen seperti minat, tujuan, dan persepsi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik, yang berasal dari keinginan pribadi untuk belajar, dan motivasi ekstrinsik, yang dipicu oleh faktor luar, seperti penghargaan atau pengakuan.

3.6.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

3.6.2.1 Pendekatan *Gamification* (X)

Pendekatan *gamification* dioperasionalkan melalui penggunaan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, dan lencana. langkah-langkah pada pendekatan *gamification* ialah : (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) menentukan ide besarnya, (3) buat skenario permainan, (4) buat desain aktivitas pembelajaran, (5) bangun kelompok-kelompok, (6) terapkan dinamika permainan.

Tabel 2. Aspek Penilaian Keterlibatan Peserta Didik dalam Pendekatan *Gamification*

No	Dimensi	Indikator	Nilai
1	Menentukan tujuan pembelajaran	Peserta didik dapat menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas.	4: Dapat menjelaskan 4 tujuan pembelajaran 3: Dapat menjelaskan 3 tujuan pembelajaran 2: Dapat menjelaskan 2 tujuan pembelajaran 1: Dapat menjelaskan 1 tujuan pembelajaran
2	Menentukan ide besarnya	Peserta didik dapat menjelaskan peraturan permainan.	4: Dapat menjelaskan 4 peraturan permainan 3: Dapat menjelaskan 3 peraturan permainan 2: Dapat menjelaskan 2 peraturan permainan 1: Dapat menjelaskan 1 peraturan permainan
3	Buat skenario permainan	Peserta didik dapat mengikuti alur permainan dengan baik dan memahami peranannya dalam permainan.	4: Sangat mengerti dan mengikuti alur dengan baik 3: Mengerti alur dengan cukup baik 2: Mengerti sebagian 1: Tidak mengerti alur
4	Buat desain aktivitas pembelajaran	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam aktivitas permainan dan menunjukkan kreativitas.	4: Sangat aktif dan kreatif 3: Aktif 2: Kurang aktif 1: Tidak aktif
5	Bangun kelompok-kelompok	Peserta didik dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok dan saling mendukung.	4: Sangat baik dalam kerja sama 3: Baik dalam kerja sama 2: Cukup dalam kerja sama 1: Kurang dalam kerja sama
6	Terapkan dinamika permainan	Peserta didik menunjukkan keterlibatan dalam dinamika permainan (misalnya, kompetisi atau kolaborasi).	4: Sangat terlibat dan aktif 3: Terlibat dengan baik 2: Cukup terlibat 1: Tidak terlibat

3.6.2.2 Motivasi Belajar (Y)

Motivasi belajar adalah daya penggerak atau dorongan internal maupun eksternal yang memberikan arahan kepada peserta didik untuk melakukan suatu perubahan dalam belajar baik kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mencapai prestasi belajar yang baik. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual, perannya yang khas dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Motivasi belajar dapat dilihat menggunakan angket dengan indikator sebagai berikut.

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil (Tekun dalam mengerjakan tugas dan rajin dalam belajar).
2. Adanya dorongan kebutuhan untuk belajar (Berani bertanya).
3. Adanya harapan cita-cita masa depan (Memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran).
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya
6. lingkungan belajar yang kondusif.

Tabel 3. Indikator dan Nomor Butir Soal Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	Nomor Butir Pernyataan		Jumlah pernyataan
		Positif	Negatif	
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,4,5,7,8	3,6	8
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9,10,12	11	4
3	Adanya harapan atau cita-cita masa depan	13,14,15	16	4
4	Adanya penghargaan dalam belajar	17,19	18	3
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	20,21	22	3
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	23,24	25	3
Jumlah				

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Kuesioner/Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2018) angket adalah instrumen penelitian yang berisi sejumlah pernyataan

tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pengalaman pribadinya. Untuk memperoleh data motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini menggunakan kuesioner/angket. Angket yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala likert positif dan negatif untuk menentukan skor pilihan jawaban angket yang terdiri dari 6 indikator dengan 25 pernyataan. Kuesioner yang valid akan diberikan kepada 48 responden dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kriteria penilaian sebagai berikut

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Kuesioner/Angket

Pernyataan Positif

SS	= Sangat Setuju	(Skor 5)
S	= Setuju	(Skor 4)
R	= Ragu-ragu	(Skor 3)
TS	= Tidak Setuju	(Skor 2)
STS	= Sangat Tidak Setuju	(Skor 1)

Pernyataan Negatif

SS	= Sangat Setuju	(Skor 1)
S	= Setuju	(Skor 2)
R	= Ragu-ragu	(Skor 3)
TS	= Tidak Setuju	(Skor 4)
STS	= Sangat Tidak Setuju	(Skor 5)

3.7.2 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan terhadap objek yang diteliti. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar melalui pengamatan kegiatan pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan

pendekatan *gamification* dengan media pembelajaran *wordwall*.

Penilaian observasi menggunakan skala likert guna menentukan skor observasi dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Rubrik penilaian aktivitas belajar peserta didik

Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

Aktivitas belajar peserta didik = _____

Dengan kategori sebagai berikut :

Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Kuesioner/Angket

No	Kategori Sikap	Presentase Nilai
1	Sangat Baik	81-100%
2	Baik	61-80%
3	Cukup Baik	41-60%
4	Kurang Baik	21-40%
5	Buruk	0-20%

3.8 Uji Instrumen

3.8.1 Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan pada penelitian, peneliti melakukan validasi instrumen oleh salah satu dosen PGSD Universitas Lampung.

Instrumen yang digunakan berupa kuisisioner motivasi belajar yang berjumlah 25 item. Selanjutnya instrumen diuji cobakan di SDN 6 Metro Utara. Selanjutnya peneliti melakukan uji validitas dan uji realibilitas sebagai uji persyaratan instrumen.

3.8.2 Uji Persyaratan Instrumen

3.8.2.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi Product Moment yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto (2013) dengan rumus sebagai berikut.

Kriteria yang digunakan dalam uji validitas adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan valid. Hasil uji validitas kemudian digunakan untuk melihat apakah item kuesioner tersebut valid atau tidak valid.

Tabel 6. Hasil Analisis Validitas Butir Instrumen

No Butir Soal	Jumlah Butir Soal	Klasifikasi
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,14,15,16,17, 18,19,20,21,23,24	22	Valid
13, 22, 25	3	Tidak Valid

Tabel 6. Menunjukkan bahwa dari 25 soal instrumen yang diuji cobakan terdapat 22 butir soal yang valid dan 3 butir soal yang tidak valid

3.8.2.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Arikunto (2013) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrument angket menggunakan rumus Alpha Cronbach dalam Arikunto (2013).

Suatu instrumen dikatakan reliabel atau dapat dipercaya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebesar 0,5 dan juga sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak reliabel dengan kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut.

Tabel 7. Kriteria Interpretasi Koefisien R

No	Koefisien Korelasi r	Kriteria Validitas
1.	0,00-0,199	Sangat rendah
2.	0,20-0,399	Rendah
3.	0,40-0,599	Sedang
4.	0,60-0,799	Kuat
5.	0,80-1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2018)

Tabel 8. Nilai Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Kriteria
0,787	Kuat

Hasil Perhitungan reliabilitas sesuai dengan rumus Alpha Cronbach menunjukan $R_{hitung} = 0,787$ dengan kriteria kuat

3.9 Teknik Analisis Data Penelitian

3.9.1 Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Analisis data aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification* dilakukan menggunakan deskriptif persentase untuk menggambarkan besarnya Persentase keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification*. Menurut Sugiyono (2015) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang generalisasi dengan rumus sebagai berikut.

—

Keterangan:

P : Skor

F : Skor perolehan

N : Skor total

Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Wordwall* kemudian dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 9. Kriteria Keaktifan Peserta Didik

No	Kategori Sikap	Presentase Nilai
1	Sangat Baik	81-100%
2	Baik	61-80%
3	Cukup Baik	41-60%
4	Kurang Baik	21-40%
5	Buruk	0-20%

Sumber: Arikunto (2013)

3.9.2 Analisis Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Analisis data kuesioner motivasi belajar peserta didik dilakukan menggunakan lembar kuesioner. Kuesioner berupa *pre-test* yang diberikan sebelum pembelajaran dan *post-test* yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan pendekatan *gamification*. Peneliti

menggunakan rumus *Strutgess* guna menyajikan data hasil post-test secara ringkas dengan rumus sebagai berikut.

Rentang (R) = Nilai terbesar – Nilai terkecil

Banyaknya Kelas = $1 + 3,3 \log n$

Panjang Kelas Interval = _____

Tabel 10. Persentase Ketuntasan Motivasi Belajar

No	Persentase	Kriteria
1	>85%	Sangat Tinggi
2	65-84%	Tinggi
3	45-64%	Sedang
4	22-44%	Rendah
5	<24%	Sangat Rendah

Sumber Arikunto (2013)

3.9.3 Uji Persyaratan Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data menjadi sebuah informasi. Sebelum diuji hipotesis, data yang didapat dari penelitian harus diuji persyaratan terlebih dahulu. Berikut merupakan uji persyaratan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini

3.9.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelas dalam penelitian ini dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah *uji Shapiro-Wilk*. Uji *Shapiro-Wilk* sangat efektif digunakan pada penelitian dengan sampel kecil ($n < 50$)

Program SPSS versi 26 dapat digunakan untuk menguji normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk, dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai output pada kolom sig. lebih

besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$).

3.9.3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene*. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji homogen atau tidaknya sampel yang diambil dari populasi yang sama. Sampel dapat dikatakan memiliki varian populasi sama jika harga probabilitas perhitungan lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$.

- a. Buka file data yang akan dianalisis pada *software* SPSS.
- b. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas layar dan pilih “*Compare Means*”.
- c. Pilih “*One-Way ANOVA*” dari sub menu yang muncul.
- d. Pada jendela “*One-Way ANOVA*”, masukkan variabel yang ingin dianalisis ke dalam kotak “*Dependent List*”.
- e. Klik tombol “*Options*” dan pastikan bahwa opsi “*Descriptives*” dan “*Homogeneity of Variance Test*” dicentang.
- f. Pilih salah satu dari tiga tes homogenitas yang tersedia, yaitu *Levene’s Test*, *Brown-Forsythe Test*, atau *Welch’s Test*. Secara *default*, *Levene’s Test* dipilih.
- g. Klik “*Continue*” dan “*OK*” untuk menampilkan output hasil analisis.

Cari bagian “*Tests of Homogeneity of Variances*” pada output hasil analisis untuk melihat hasil uji homogenitas. Pada bagian ini, SPSS akan menampilkan nilai uji statistik, nilai p , dan rasio varian antara kelompok yang diuji.

Interpretasikan hasil uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data bersifat homogen

3.9.3.3 Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana, kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) adalah apabila variabel bebas (X) diketahui. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Karena ada perbedaan yang mendasar dari analisis korelasi dan analisis regresi. Pada dasarnya analisis regresi dan analisis korelasi keduanya mempunyai hubungan yang sangat kuat dan mempunyai keeratan. Setiap analisis regresi otomatis ada analisis korelasi, tetapi sebaliknya analisis regresi belum tentu diuji regresi atau diteruskan dengan analisis regresi. Analisis korelasi yang tidak dilanjutkan dengan analisis regresi adalah analisis korelasi yang kedua variabelnya tidak mempunyai hubungan fungsional dan sebab akibat.

H_a = Terdapat pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Tekad Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pendekatan *gamification* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Tekad Tahun Pelajaran 2024/2025.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan penelitiannya yaitu terdapat pengaruh yang sedang dari penerapan pendekatan *gamification* berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 1 Tekad. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana hasil pada motivasi belajar diperoleh $F_{hitung} = 14,997 > F_{tabel} = 4,351$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya berpengaruh. Selanjutnya dari hasil R Square diperoleh hasil 0,429 yang artinya pendekatan *gamification* berpengaruh sedang terhadap motivasi belajar peserta didik.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi dengan adanya penggunaan pendekatan *gamification* berbantuan media *Wordwall*.

5.2.2 Bagi Pendidik

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, pendidik dapat menerapkan pendekatan *gamification* berbantuan media *Wordwall*, sehingga dapat lebih menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

5.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung secara penuh penggunaan pendekatan *gamification* berbantuan media *Wordwall* agar menunjang peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-abshor, J., Pendidikan, J., & Islam, A. 2024. *Mahbubi, M. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamification Pada Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik. Al-Abshor Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(3), 286-294, 286–294.*
<https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/3482>
- Ananda, R., & Hayati, F. 2020. Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In *CV. Pusdikra MJ*.
- Anggraini, S., & Sukartono, S. 2022. Upaya Pendidik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(3), 5287–5294.* <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Ariani, D. 2020. Gamification untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, 3(2), 144–149.* <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. 2024. Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(1), 5497–5511.* <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arikunto. 2013. Metode Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. 2023. Penggunaan Gamification Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(1), 1–10.*
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/2080/1089>
- Asmadi, A. 2022. Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 6(3), 945–962.*
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Bunjamin. 2021. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: UPT UHAMKA Press
- Cahyadi, A. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Banten: *Laksita Indonesia, 3.*
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. 2022. Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan, 6(1), 37–48.*
<https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Elitasari, H. T. 2022. Kontribusi Pendidik dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu, 6(6), 9508–9516.*
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. 2022. Media Pembelajaran. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Erdiana, A., & Winarni, S. 2024. *Penerapan Gamification Menggunakan Media*

- Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi*. 7(2), 715–724. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4226>
- Fithri Ajhuri, K. 2021. Urgensi Motivasi Belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagogia*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. 2019. *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Medan:LPPPI.
- Iberahim, M. F., & Md Noor, N. 2020. Amalan Gamification dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Pendidik - Pendidik Sekolah Rendah di Negeri Johor. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 8–14. <https://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/view/35>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianiisah, F. 2023. Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Kusuma, J. W. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia.
- Lestari, M., Haetami, M., & Hidasari, F. P. 2019. Motivasi, Disiplin dan Hasil Belajar Peserta Didik yang Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga di SMK Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 1–9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i3.31681>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. 2020. Gamification (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. 2022. *Assesment for learning, educandy & wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia
- Mayasari, N. johar A. 2023. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik* (Vol. 14, Issue 5). Jawa Tengah: Rizquna
- Megasari, D. C., Cahyant, Y. R., & Rahmawati, I. 2024. *Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di SD Negeri 2 Jabung*. 2(2), 316–319. <https://jurnal.itcc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/1220>
- Miranti, H. R., Tanuatmadja, H., & Kurniawan, A. 2023. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Pada Mahasiswa FPEB. *Lecturer Competence; Interest in Learning. Journal of Finance, Entrepreneurship, and Accounting Education Research*, 2(3), 284–292. <https://ejournal.upi.edu/index.php/fineteach/article/view/65510>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi. ISBN 978-602-6435-88-0.

- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/177>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. 2022 Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nasution, wahyudin nur. 2018. Pengaruh Strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama islam (PAI). Medan: *Perdana Publishing*.
- Nathaniel, V. 2023. Penerapan Gamification Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 46–50. <https://forms.gle/ondiba4RG27an4oy9>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. 2024. Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Peserta didik melalui Strategi Gamification di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2865–2872. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992>
- Oktavia, R. 2022. Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik. *OSF Preprints*, 1–7. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. 2023. The effect of Wordwall Educational Game-Based Learning Media on Interest in Learning Natural Sciences. *Education and Social Sciences Review*, 4(1), 27–33. <https://jurnal.iicet.org/index.php/essr/article/view/3683>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. Makassar: *Badan Penerbit UNM*.
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. 2023. EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamification untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Peserta didik di Kelas. *Educare*, 1(1), 30. <https://j-edu.org/index.php/edu/issue/view/1>
- Philosophy, E., Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., Ramadhan, M. A., & Dahlan, U. A. 2024. *Alacrity : Journal Of Education*. 4(3), 131–139. <https://lpppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/415>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139. <https://lpppipublishing.com/index.php/alacrity/article/view/415>
- Putrawangsa, S., & Dkk, siti N. 2019. Buku Strategi Pembelajaran. Jakarta: *Cv. Reka Karya Amerta*.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. 2018. Pengaruh

- Gamification pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120–124. <https://doi.org/10.36564/njca.v3i2.85>
- Rahmatullah, S. S., Mulyadiprana, A., & Ganda, N. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Peserta didik Kelas Vi Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. 2020. Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamification dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Rina Amelia, Slamet Triyadi, U. M. 2023. 3 1,2,3. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 656–664. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8215>
- Sabitha, P. C., & Hasanudin, C. 2024. *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar*. 2023, 1587–1597. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2591>
- Saleh & Syahrudin, D. 2023. *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sartika, S. B. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., Sumatera-Selatan, T. P. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Simamora, R. 2018. Manfaat Media Pembelajaran. *FITK UIN-SU Medan*, 1(3), 84.
- Sugiyono. 2018. Metodologi Penelitian Pendidikan. Alfabeta, Bandung.
- Sultan, M. A., & Israwaty, I. 2024. *Gamification dan Motivasi Belajar Peserta didik*. 2021, 187–192. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/67120>
- Supyan, M., Dasuki, M., & Nur, S. 2024. *Penerapan Gamification berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Peserta didik Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo*. 47–54. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i1.6>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. 2023. Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: *Widina*.
- Tia Basana Hutagalung, & Liesna Andriany. 2024. Filosofi Pendidikan Yang diusung Oleh Ki Hadjar Dewantara dan Evolusi Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 91–

99. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.615>

Utama, A. M. 2022. *Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran*. 9(2), 356–363.

Titik, R., & Susanti, A. E. 2022. Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta didik Di Dalam Kelompok Kelas X-4 Di Salah Satu Sma Kristen Di Tangerang. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, 2(01), 40–56. <https://ojs.uph.edu/index.php/KAIROS/article/view/2899>

Wardana. 2019. *Seeing and learning*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. 2020. Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>