

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MELALUI GAMIFIKASI DIGITAL: PENGARUH MEDIA
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 3
LAMPUNG SELATAN**

(Skripsi)

Oleh

**VITA MULYASARI
NPM 2213053080**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI GAMIFIKASI DIGITAL: PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 3 LAMPUNG SELATAN

Oleh

VITA MULYASARI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 3 Lampung Selatan yang dipengaruhi oleh kurangnya keaktifan peserta didik serta pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal sehingga pembelajaran cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah (*quasi experiment design*) dengan desain penelitian yang digunakan *non equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 111 peserta didik, dengan sampel sebanyak 55 peserta didik yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*, angket, observasi, dan dokumentasi. Uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan hasil $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis gamifikasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 3 Lampung Selatan.

Kata kunci: gamifikasi digital, media Wordwall, motivasi belajar.

ABSTRACT

TRANSFORMATION OF PANCASILA EDUCATION LEARNING THROUGH DIGITAL GAMIFICATION: THE INFLUENCE OF MEDIA WORDWALL ON LEARNING MOTIVATION STUDENTS OF CLASS IV MIN 3 LAMPUNG SELATAN

By

VITA MULYASARI

The problem in this study was the low learning motivation of grade IV students in the Pancasila Education subject at MIN 3 Lampung Selatan, which is influenced by the lack of student activity and the use of learning media that is not optimal so that learning tends to be monotonous. This study aims to determine the influence of learning transformation of Pancasila Education through digital gamification using Wordwall media on the learning motivation of grade IV students. The research method used is (quasi experiment design) with a research design that uses non-equivalent control group design. The research population was 111 students, with a sample of 55 students divided into experimental classes and control classes. Data collection was carried out through pretest and posttest tests, questionnaires, observations, and documentation. The hypothesis test used simple linear regression with a result of $0.00 < 0.05$, so that H_0 was rejected and H_a was accepted. The results of the study showed that the use of digital gamification-based Wordwall media had a positive effect on the learning motivation of students in Pancasila Education subjects at MIN 3 Lampung Selatan.

Keywords: digital gamification, Wordwall media, learning motivation.

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MELALUI GAMIFIKASI DIGITAL: PENGARUH MEDIA
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 3
LAMPUNG SELATAN**

Oleh

VITA MULYASARI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul : TRANSFORMASI PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI
GAMIFIKASI DIGITAL: PENGARUH MEDIA
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 3 LAMPUNG
SELATAN

Nama Mahasiswa : Vita Mulyasari

No. Pokok Mahasiswa : 22130530803

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP. 198707092025212049

Dosen Pembimbing II

Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.
NIK. 232111921027201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

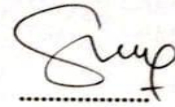
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

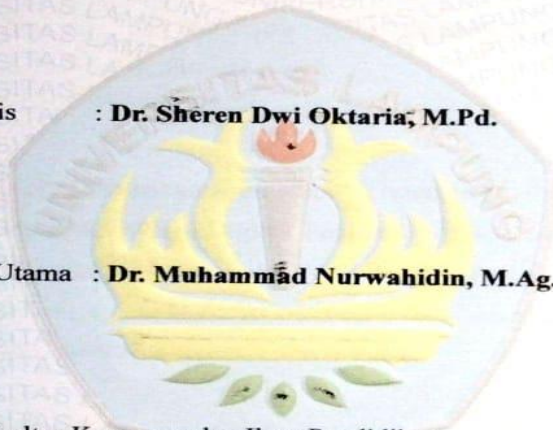
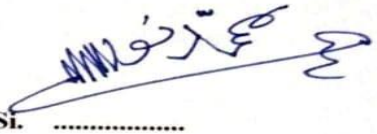
Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd..



Sekretaris : Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Februari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vita Mulyasari
NPM : 2213053080
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul " Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Gamifikasi Digital: Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 3 Lampung Selatan " tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Metro, 12 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,

A yellow rectangular stamp with a black border. On the left, it says 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' vertically. In the center, there is a logo of the Indonesian Ministry of Education and Culture. To the right of the logo, it says 'METRA TELUK'. Below the logo, there is a unique identifier '36EAX126693414'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Vita Mulyasari

NPM 2213053080

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Desa Pemanggilan Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan pada tanggal 15 November 2002, dari pasangan Bapak Surahman dan Ibu Siti Salamah. Peneliti anak keempat dari enam bersaudara.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah sebagai berikut.

1. Sekolah Dasar MIN 3 Lampung Selatan pada tahun 2010-2016
2. Sekolah Menengah Pertama Yayasan Badrullah Latif pada tahun 2016-2019
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Natar pada tahun 2019-2022

Tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur seleksi SNMPTN.

Tahun 2025 pada bulan Januari- Februari peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Pendowo Asri, Kecamatan Dente Teladas, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al - Baqarah :286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Orangtuaku Tercinta

Bapak Surahman dan Ibu Sitisalamah, yang senantiasa mendoakanku, memberi nasehat, memberi kasih sayang tiada henti, memberikan segalanya demi kebahagiaanku, dan mendukungku dalam meraih cita-cita. Terima kasih kuucapkan karena telah menjadi orang tua yang sempurna dan terima kasih atas segalanya yang diperjuangkan untuk diriku.

Saudara - saudaraku Tersayang

Deden Lesmana, Shella Nicahya, Feni Oktana, dan Aldo Ranganu yang senantiasa memberikan dukungan dan doa agar menjadi orang sukses yang dapat membanggakan keluarga

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Alhamdulillah *rabbi'l'alam*, puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Gamifikasi Digital : Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 3 Lampung Selatan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof.Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi pada penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu. Sekaligus sebagai dosen penguji utama yang senantiasa memberikan motivasi, saran, kritik, serta gagasan yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik

4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd., Dosen ketua penguji yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., selaku dosen sekretaris penguji sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik yang senantiasa membimbing peneliti serta meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran, dan nasihat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dosen tenaga kependidikan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan dan memberikan pengetahuan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Neil Edwin, S. Ag, M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MIN 3 Lampung Selatan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MIN 3 Lampung Selatan.
9. Alianto, S.Pd dan Siti Basirotn, S.Pd.I., selaku wali kelas V A dan V B MIN 3 Lampung Selatan yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini, serta selalu memberikan semangat dan motivasi.
10. Peserta didik kelas IV A , IV B dan IV C di MIN 3 Lampung Selatan yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi.
11. Terkhusus kepada sahabat-sahabat tercinta: Eva, Zakia, Anisya, Ayu, Putri, Nadhofa, dan Sarah, terima kasih telah menjadi rekan bertumbuh serta tempat berbagi cerita dalam berbagai kondisi.
12. Kemudian, rasa terimakasih penulis sampaikan kepada sahabat seperjuangan, Neng Sarah terimakasih atas kebersamaan sejak awal perkuliahan, menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, motivasi dan saran yang selalu diberikan.
13. Teman-teman KKN-PLP Desa Pendowo Asri. Terima kasih telah memberikan dukungan, kerja sama, Pengalaman, diskusi, dan saling membantu dalam berbagai kegiatan menjadi bagian berharga dalam proses pembelajaran di lapangan.

14. Rekan-rekan seperjuangan PGSD angkatan 2022 terutama kelas C, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 9 Oktober 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vita Mulyasari'.

Vita Mulyasari

NPM 2213053080

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Belajar	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Tujuan Belajar	13
3. Teori Belajar.....	14
B. Pembelajaran	17
1. Pengertian Pembelajaran	17
2. Tujuan Pembelajaran.....	18
C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	18
1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	18
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	20
3. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Pancasila	20
D. Motivasi Belajar	21
1. Pengertian Motivasi Belajar	21

2. Jenis - jenis Motivasi Belajar	22
3. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	24
4. Indikator Motivasi Belajar	25
E. Gamifikasi Digital.....	26
1. Pengertian Gamifikasi.....	26
2. Manfaat Gamifikasi.....	27
3. Keunggulan dan Kelemahan Gamifikasi	28
F. Media Pembelajaran.....	29
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	29
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	30
3. Jenis – jenis Media Pembelajaran	32
G. Media Wordwall.....	35
1. Pengertian Media Wordwall	35
2. Kelebihan dan Kelemahan Media Wordwall	36
3. Fitur - fitur Permainan yang Tersedia di <i>Website</i> Wordwall	37
4. Langkah - langkah Pembuatan dan Penggunaan Media Wordwall	39
5. Langkah - langkah Mengakses Media Wordwall.....	42
H. Penelitian Relevan.....	47
I. Kerangka Berfikir.....	53
J. Hipotesis Penelitian.....	54
III.METODE PENELITIAN	55
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	55
1. Jenis Penelitian.....	55
2. Desain Penelitian.....	55
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	56
1. Waktu Penelitian	56
2. Tempat Penelitian.....	56
3. Subjek Penelitian.....	56
C. Populasi dan Sampel Penelitian	57
1. Populasi Penelitian	57
2. Sampel Penelitian.....	57
D. Prosedur Penelitian.....	58
1. Tahap Persiapan Penelitian	58
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian	59

3. Tahap Akhir Penelitian	59
E. Variabel Penelitian	60
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	60
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	60
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	60
1. Definisi Konseptual.....	60
2. Definisi Operasional.....	61
G. Teknik Pengumpulan Data	62
1. Teknik Tes.....	63
2. Teknik Non Tes.....	63
H. Instrumen Penelitian.....	65
1. Instrumen Tes.....	65
2. Instrumen Non Tes	66
I. Uji Coba Instrumen	69
1. Uji Validitas instrumen	70
2. Uji Reliabilitas	72
3. Uji Daya Pembeda Soal	73
4. Uji Tingkat Kesukaran	75
J. Teknik Analisis Data.....	76
1. Teknik Analisis Presentase Angket.....	76
2. Uji Persyaratan Analisis Data	77
3. Uji Hipotesis	78
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	81
a. Pelaksanaan Penelitian	81
b. Hasil Penelitian	82
1. Hasil Penelitian Motivasi Belajar pada Instrumen Tes dan Non-tes... 82	
2. Analisis Data Penelitian	83
3. Analisis Data Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik	97
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	108
5. Hasil Uji Hipotesis	112
c. Pembahasan.....	114
d. Keterbatasan Penelitian.....	119
V. SIMPULAN DAN SARAN	121
A. Simpulan	121

B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV	4
2. Populasi Pada kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.....	57
3. Sampel Pada Kelas IV A Di MIN3 Lampung Selatan.....	58
4. Pedoman Observasi Motivasi Belajar	63
5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila	65
6. Rubrik Pengamatan Motivasi Belajar Peserta Didik.....	67
7. Kisi – Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	67
8. Pedoman Penskoran Angket	69
9. Klasifikasi Validitas	70
10. Data Hasil Validitas Pada Instrumen Tes.....	71
11. Data Hasil Validitas Pada Instrumen Non Tes.....	71
12. Koefisien Reliabilitas	73
13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	74
14. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrumen Tes	74
15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	75
16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Tes.....	76
17. Kriteria Interpretasi Skor Peserta Didik.....	77
18. Klasifikasi Uji <i>N-Gain</i>	78
19. Jadwal Kegiatan Penelitian	81
20. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	83
21. Distribusi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	84
22. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Pendidikan Pancasila	85
23. Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	87

24. Distribusi Frekuensi Angket Kelas Kontrol	88
25. Rekapitulasi Skor Angket Sebelum Pembelajaran.....	89
26. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	90
27. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	91
28. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Pendidikan Pancasila	92
29. Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	94
30. Distribusi Frekuensi Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	95
31. Rekapitulasi Skor Angket Sesudah Pembelajaran	96
32. Hasil Belajar <i>Pretest</i> Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	98
33. Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	99
34. Peningkatan Setiap Indikator Motivasi Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	100
35. Peningkatan Setiap Indikator Motivasi Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	101
36. Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Sebelum Pembelajaran	103
37. Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Sesudah Pembelajaran	104
38. Peningkatan Setiap Indikator Motivasi Belajar Angket Sebelum Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	105
39. Peningkatan Setiap Indikator Motivasi Belajar Angket Sesudah Pembelajaran Kelas Kontrol	107
40. Hasil Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar Peserta Didik	110
41. Hasil Uji Homogenitas Instrumen Non-Tes Motivasi Belajar Peserta Didik	111
42. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Fitur-fitur yang tersedia di <i>website</i> wordwall	38
2. Pencarian Web Wordwall	39
3. Tampilan Awal Wordwall.....	40
4. Tampilan Menu	40
5. Template pada Wordwall	40
6. Tampilan <i>Open the box</i>	41
7. Tampilan Pembuatan Games.....	41
8. Tampilan Pilihan <i>Share</i>	41
9. Tampilan pilihan <i>Login</i>	42
10. Menu <i>Log in</i>	42
11. Tampilan menu.....	43
12. Tampilan <i>Activities</i> soal yang telah dibuat.....	43
13. Tampilan <i>Activities</i> soal yang telah dibuat.....	43
14. Tampilan pilihan <i>Share</i>	43
15. Tampilan pilihan <i>Publish</i>	44
16. Tampilan Link yang akan di <i>Share</i>	44
17. Tampilan Awal <i>Open the Box</i>	44
18. Tampilan Soal Pertama	45
19. Setelah Menyelesaikan Semua Soal.....	45
20. Tampilan Penulisan Nama Peserta Didik.....	45
21. Tampilan Hasil Pengerjaan	46
22. Kerangka pikir penelitian.....	54
23. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	56

24. Grafik Distribusi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	84
25. Grafik Distribusi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	85
26. Grafik Rata-rata <i>Pretest</i> Pendidikan Pancasila	86
27. Grafik Distribusi Angket Kelas Eksperimen.....	87
28. Grafik Distribusi Angket Kelas Kontrol	88
29. Grafik Rata-rata Skor Angket Pendidikan Pancasila	89
30. Grafik Distribusi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	91
31. Grafik distribusi <i>posttest</i> kelas kontrol	92
32. Grafik Rata-rata <i>Posttest</i> Pendidikan Pancasila.....	93
33. Grafik Distribusi Angket Kelas Eksperimen.....	95
34. Grafik Distribusi Angket Sesudah Kelas Kontrol.....	96
35. Grafik Rata-rata Skor Angket Pendidikan Pancasila	97
36. Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	101
37. Peningkatan Hasil Belajar Kelas Kontrol	102
38. Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	106
39. Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	108
40. Fitur-fitur yang tersedia di <i>website</i> wordwall	38
41. Pencarian Web Wordwall	39
42. Tampilan Awal Wordwall.....	40
43. Tampilan Menu	40
44. Template pada Wordwall	40
45. Tampilan <i>Open the box</i>	41
46. Tampilan Pembuatan Games.....	41
47. Tampilan Pilihan <i>Share</i>	41
48. Tampilan pilihan <i>Login</i>	42
49. Menu <i>Log in</i>	42
50. Tampilan menu.....	43
51. Tampilan <i>Activities</i> soal yang telah dibuat.....	43
52. Tampilan <i>Activities</i> soal yang telah dibuat.....	43
53. Tampilan pilihan <i>Share</i>	43
54. Tampilan pilihan <i>Publish</i>	44

55. Tampilan Link yang akan di Share	44
56. Tampilan Awal <i>Open the Box</i>	44
57. Tampilan Soal Pertama	45
58. Setelah Menyelesaikan Semua Soal	45

59. Tampilan Penulisan Nama Peserta Didik.....	45
60. Tampilan Hasil Pengerjaan	46
61. Kerangka pikir penelitian	54
62. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	56
63. Grafik Distribusi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	84
64. Grafik Distribusi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	85
65. Grafik Rata-rata <i>Pretest</i> Pendidikan Pancasila	86
66. Grafik Distribusi Angket Kelas Eksperimen.....	87
67. Grafik Distribusi Angket Kelas Kontrol	88
68. Grafik Rata-rata Skor Angket Pendidikan Pancasila	89
69. Grafik Distribusi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	91
70. Grafik distribusi <i>posttest</i> kelas kontrol	92
71. Grafik Rata-rata <i>Posttest</i> Pendidikan Pancasila	93
72. Grafik Distribusi Angket Kelas Eksperimen.....	95
73. Grafik Distribusi Angket Sesudah Kelas Kontrol.....	96
74. Grafik Rata-rata Skor Angket Pendidikan Pancasila	97
75. Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	101
76. Peningkatan Hasil Belajar Kelas Kontrol	102
77. Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	106
78. Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	131
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	132
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	133
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	134
5. Surat Izin Penelitian.....	135
6. Surat Balasan Izin Penelitian	136
7. Kisi - kisi Observasi Motivasi Belajar.....	137
8. Pedoman Wawancara Pendidik Penelitian Pendahuluan.....	138
9. Rubrik Pengamatan Penelitian Pendahuluan Peserta Didik	139
10. Hasil Rubrik Pengamatan Motivasi Belajar	140
11. Kisi – Kisi Instrumen Penelitian.....	141
12. Kisi – kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	148
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen	154
14. Modul Ajar Kelas Kontrol	159
15. Surat Validasi Instrumen Penelitian	164
16. Surat Validasi Modul Ajar dan Materi	166
17. Validasi Media.....	167
18. Hasil Uji Coba Instrumen	168
19. Hasil Uji Instrumen Kelas Eksperimen	171
20. Hasil Uji Instrumen Kelas Kontrol	175
21. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	178
22. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Tes SPSS	182
23. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Non- tes SPSS	188

24. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	189
25. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes.....	190
26. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes	191
27. Hasil Uji Normalitas	192
28. Hasil Uji Homogenitas	193
29. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	195
30. Hasil Uji Hipotesis.....	201
31. Kegiatan Penelitian Pendahuluan	203
32. Foto Lokasi Penelitian	204
33. Foto Peserta Didik Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan Media Wordwall di Kelas Eksperimen.....	205
34. Foto Peserta Didik Melaksanakan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Power Point</i> di Kelas Kontrol	207
35. Instrumen Angket (Tertutup).....	209
36. Langkah - Langkah Pembuatan Media Wordwall	211
37. Media Wordwall	213
38. Bahan Ajar Pendidikan Pancasila.....	215
39. Data Peserta Didik	216

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pemberian pengetahuan dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri setiap individu. Pendidikan bukan semata-mata proses mentransfer pengetahuan, tetapi juga bertujuan membentuk individu agar mampu memahami serta menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang sistem pendidikan nasional BAB 1 Pasal 1 Ayat 1, dijelaskan di dalamnya bahwa Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa.

Peningkatan kualitas pendidikan sangat bergantung pada keberhasilan proses pembelajaran di kelas yang dipengaruhi oleh kualitas pendidik. Ciri-ciri pendidik yang berkualitas tercermin dari kemampuannya menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, serta mampu mengelola kelas secara efektif. Menurut Anton (2020) pendidik merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi dan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal. Sejalan dengan itu, Isrokatun (2021) menegaskan bahwa kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik peserta didik dan konteks materi.

Transformasi pendidikan di abad ke-21 menghadirkan tantangan baru bagi pendidik. Mereka dituntut untuk menguasai teknologi, menyesuaikan diri dengan perubahan yang cepat, serta membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21. Hartati (2022) menyatakan bahwa pendidik masa kini tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu mengembangkan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik. Kemampuan ini mendorong pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian keberhasilan akademik peserta didik. Sebagai dorongan internal dan eksternal, motivasi belajar berperan dalam meningkatkan usaha belajar peserta didik. Menurut Sihombing (2021) menciptakan pembelajaran yang menarik melalui penerapan keterampilan mengajar abad 21, pendidik memiliki peluang lebih besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi, menurut Rahman (2024) umumnya menunjukkan kegigihan dalam belajar, semangat pantang menyerah, aktif dan menunjukkan optimis terhadap proses pendidikan. Sebaliknya, peserta didik yang kurang motivasi belajar umumnya pasif, acuh tak acuh, dan perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran. Membangun motivasi belajar pada peserta didik sekolah dasar bukanlah hal yang mudah dan terkadang menghadapi berbagai tantangan.

Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi penting dalam membangun karakter peserta didik. peserta didik sekaligus memerlukan motivasi belajar yang tinggi adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Perdana, (2024) Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), yang sekarang dikenal sebagai pendidikan Pancasila dalam kurikulum merdeka, bertujuan menanamkan nilai-nilai nasionalisme. Ruang lingkup materi pendidikan Pancasila meliputi dasar negara, penghargaan terhadap keragaman, dan identitas diri, yang semuanya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipilih sebagai fokus penelitian, bukan mata pelajaran lain, karena Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih cenderung bersifat teoritis dan lebih banyak mengandalkan hafalan sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Nurgiansah, (2021) mengatakan bahwa mayoritas peserta didik menganggap pendidikan pancasila sebagai mata pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak teori. Metode yang digunakan pendidik juga masih dominan ceramah sehingga suasana kelas menjadi monoton jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain seperti IPA atau Matematika yang sering disertai percobaan atau alat peraga. Kondisi tersebut menjadikan motivasi belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila relatif lebih rendah. Mahsup (2020) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti motivasi, minat, dan suasana kelas yang mendukung, bukan hanya pada isi materi semata.

Berdasarkan hasil observasi pada 18 Juli 2025 di MIN 3 Lampung Selatan, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Pembelajaran masih cenderung kurang interaktif, peserta didik pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar, proses pembelajaran berpusat pada pendidik (*teacher-center*), serta penggunaan media pembelajaran interaktif sangat terbatas karena pendidik hanya mengandalkan buku paket, sehingga pemanfaatan media pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut membuat penyampaian materi cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV pada 21 Juli 2025 memperkuat temuan observasi tersebut. Pendidik menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan belum optimal, metode yang masih dominan ceramah, serta proses pembelajaran yang cenderung konvensional sehingga peserta didik kurang

terlibat aktif dalam proses belajar. Selain itu, temuan ini juga diperkuat melalui penilaian dari empat pendidik kelas IV bidang Pendidikan Pancasila yang menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah, khususnya dalam hal keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Sebagai penguatan lebih lanjut terhadap permasalahan tersebut, pada 22 Juli 2025 dilakukan penelitian pendahuluan di kelas IV A,B,C dan D di MIN 3 Lampung Selatan untuk memperoleh gambaran lebih jelas mengenai kondisi motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menggunakan lima indikator motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian pendahuluan tersebut ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

No	Indikator Motivasi Belajar	Kelas			
		IV A	IV B	IV C	IV D
1.	Keinginan untuk berhasil	35 %	47 %	38 %	37 %
2.	Dorongan & kebutuhan belajar	30 %	42 %	34 %	34 %
3.	Ketekunan belajar	25 %	40 %	28 %	29 %
4.	Pengalaman belajar menarik	30 %	38 %	34 %	34 %
5.	Ulet menghadapi kesulitan	25 %	38 %	28 %	29 %
Rata - Rata		29 %	41 %	32 %	33 %

Sumber: Data Penelitian Pendahuluan (2025)

Berdasarkan data pada Tabel 1, motivasi belajar peserta didik kelas IV masih bervariasi. Rata-rata motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV A hanya mencapai 29% dengan kategori kurang, kelas IV B sebesar 41% dengan kategori cukup, kelas IV C sebesar 32% dengan kategori kurang, dan kelas IV D sebesar 33% dengan kategori kurang. Persentase tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah, salah satunya dipengaruhi oleh pola pembelajaran yang masih *teacher-center* dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal.

Jika ditinjau lebih mendalam, khusus pada kelas IV A, kelima indikator motivasi belajar semuanya berada pada kategori kurang, meliputi keinginan

untuk berhasil (35%), dorongan dan kebutuhan belajar (30%), ketekunan belajar (25%), pengalaman belajar yang menarik (30%), serta ulet menghadapi kesulitan (25%). Kondisi ini memperkuat permasalahan yang ditemukan sebelumnya, bahwa peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat, dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena pemanfaatan media pembelajaran belum optimal, sehingga diperlukan upaya inovatif melalui pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pada kelas IV B, nilai yang diperoleh yaitu keinginan untuk berhasil 47%, dorongan dan kebutuhan belajar 42%, ketekunan belajar 40%, ulet menghadapi kesulitan 38%, dan pengalaman belajar menarik 38%. Sementara itu, pada kelas IV C, motivasi belajar relatif lebih baik dibanding kelas IV A dengan capaian keinginan untuk berhasil 38%, dorongan dan kebutuhan belajar 34%, ketekunan belajar 28%, ulet menghadapi kesulitan 28%, dan pengalaman belajar menarik 34%. Adapun pada kelas IV D, capaian indikator meliputi keinginan untuk berhasil 37%, dorongan dan kebutuhan belajar 34%, ketekunan belajar 29%, ulet menghadapi kesulitan 29%, dan pengalaman belajar menarik 34%.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas IV cenderung paling rendah dibandingkan kelas lainnya. Temuan ini diperoleh melalui pengamatan proses pembelajaran dan wawancara dengan pendidik. Untuk memastikan, peneliti menggunakan rubrik pengamatan motivasi belajar khusus di kelas IV sebagai langkah penelitian pendahuluan, dan hasilnya menunjukkan persentase motivasi yang rendah. Berdasarkan temuan tersebut, kelas IV ditetapkan sebagai subjek penelitian karena dinilai tepat untuk diberikan perlakuan melalui media Wordwall berbasis gamifikasi.

Selain melalui observasi langsung, peneliti juga melakukan penilaian sejawat dengan melibatkan empat pendidik kelas IV bidang Pendidikan Pancasila.

Penilaian sejawat ini dilakukan dalam bentuk wawancara di mana para pendidik diminta memberikan pendapat mengenai kondisi motivasi belajar peserta didik berdasarkan pengalaman mereka mengajar di kelas. Hasil wawancara memberikan gambaran bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah, khususnya dalam keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Data ini memperkuat temuan observasi bahwa pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di sekolah dasar tersebut, berbagai upaya perlu dilakukan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengadakan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, seperti penggunaan media Wordwall. Menurut Putra (2024), Wordwall merupakan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi peserta didik melalui permainan interaktif yang mudah diakses dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa media Wordwall mampu menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton dan mendukung keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik melainkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Media Wordwall juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar melalui berbagai fitur gamifikasi yang menarik. Sulistyorini (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Wordwall efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan mampu mendorong semangat belajar peserta didik. Nurfadhillah, (2021), menambahkan bahwa Wordwall mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi secara variatif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Wordwall tidak hanya menyajikan materi secara visual tetapi dapat juga

mendorong partisipasi aktif melalui fitur-fitur gamifikasi seperti kuis interaktif, roda keberuntungan, dan pencocokan kata.

Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar interaktif, menyenangkan, sekaligus relevan dengan karakter peserta didik saat ini. Media Wordwall dipilih karena menyediakan berbagai fitur gamifikasi yang memungkinkan materi pembelajaran dikemas dalam bentuk soal interaktif, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan, atau roda putar. Dengan cara ini, permainan hanya menjadi media pendukung, sementara isi utama tetap fokus pada pemahaman materi. Pendidik berperan sebagai operator yang mengarahkan jalannya permainan dan memastikan siswa tidak sekadar bermain, tetapi memahami materi melalui jawaban yang diberikan. Pemahaman peserta didik terlihat dari ketepatan menjawab soal, keterlibatan aktif saat diskusi, serta hasil skor yang ditampilkan Wordwall setelah kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan Pendidikan Pancasila sebagai fokus utama dengan harapan melalui inovasi penggunaan media Wordwall motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Transformasi pembelajaran dalam penelitian ini dimaknai sebagai perubahan penting dari pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada pendidik menuju pembelajaran digital yang lebih modern. Pada praktik konvensional, Pendidikan Pancasila masih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses belajar. Menurut Rusman (2018), transformasi pembelajaran adalah pergeseran dari pola *teacher-center* menuju *student-center* yang menekankan keterlibatan peserta didik. Sejalan dengan itu, Prensky (2010) menegaskan bahwa generasi digital natives membutuhkan pembelajaran yang lebih visual, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Salah satu bentuk implementasinya adalah penggunaan gamifikasi seperti Wordwall, yang menurut Zainuddin dkk. (2020) mampu menggabungkan teknologi digital dengan motivasi belajar sehingga suasana

kelas lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, gamifikasi dapat dimaknai sebagai wujud transformasi pembelajaran yang mengubah proses belajar dari aktivitas yang monoton menjadi lebih variatif, partisipatif, dan bermakna.

Dari hasil diskusi dengan beberapa pendidik kelas IV bidang Pendidikan Pancasila, diperoleh informasi bahwa sekolah belum pernah menerapkan gamifikasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik mengakui bahwa metode yang paling sering digunakan masih berupa ceramah dan tanya jawab sederhana, sedangkan pemanfaatan media digital interaktif jarang dilakukan. Kondisi ini membuka peluang untuk menerapkan Wordwall sebagai media gamifikasi, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih variatif, partisipatif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Wordwall berperan penting dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik. Tsaniya (2023) menemukan bahwa media Wordwall berdampak positif terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Fickry, (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V dalam mata pelajaran yang sama, sedangkan Lisandra, (2025) menambahkan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan membangkitkan semangat belajar.

Namun, terdapat kesenjangan yang perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung membahas manfaat umum media Wordwall terhadap keaktifan dan minat belajar, tanpa fokus spesifik pada pengaruhnya terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena secara khusus mengkaji pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran

Pendidikan Pancasila, yang sebelumnya masih minim dibahas dalam studi terdahulu.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Setelah melihat latar belakang dari masalah yang timbul tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Gamifikasi Digital: Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 3 Lampung Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan belum terbiasa mengemukakan pendapat atau bertanya.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan belum optimal dalam memanfaatkan media digital interaktif.
3. Motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme dan partisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Batasan Masalah

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

1. Media wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila "(X)".
2. Motivasi belajar peserta didik "(Y)".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, "Apakah terdapat pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.".

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur akademis mengenai efektivitas media pembelajaran digital, khususnya media Wordwall, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam pengembangan teori pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan ini secara praktis dapat bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih bersemangat dan tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pemanfaatan media Wordwall, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Pendidik

Memberikan informasi kepada pendidik terkait penerapan media Wordwall sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat

meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran untuk membantu pemahaman konsep peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan mutu pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah.

d. Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik serta mengurangi rasa jenuh dalam pembelajaran melalui pemanfaatan media Wordwall, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan berdampak pada peningkatan motivasi belajar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan). Menurut Amral & Asmar (2020) mengemukakan bahwa Belajar merupakan proses perubahan pada diri peserta didik yang ditandai dengan munculnya kemampuan berperilaku baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Sementara itu menurut Laia (2023) menjelaskan belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan perilaku yang mengakibatkan peserta didik merespon ilmu pengetahuan yang diberikan sehingga terjadi peningkatan daya pikir, keterampilan, pemahaman, sikap, dan pengetahuan.

Makki & Aflahah (2019) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan pada individu yang terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Sekitar bisa ke arah baik ataupun tidak. Belajar adalah kegiatan dengan sengaja ataupun tidak disengaja sehingga terjadi perubahan pada diri individu tersebut. Menurut pandangan Slameto (2023) belajar adalah merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian tentang teori belajar menurut pandangan para ahli pendidikan di atas, secara singkat dapat dipahami bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku secara menyeluruh yang terjadi

akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan ini secara implisit mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagaimana tercermin dari peningkatan pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik.

2. Tujuan Belajar

Belajar Belajar terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan yang telah ditetapkan oleh peserta didik sendiri maupun yang diberikan oleh pendidik. Menurut Istiadah (2020) mengungkapkan bahwa tujuan dari belajar merupakan sebuah kondisi atas perubahan sikap dan tindakan individu setelah melakukan proses belajar. Menurut Djamaluddin (2019) menjelaskan tiga tujuan umum dalam proses belajar yaitu:

a. Untuk memperoleh pengetahuan

Belajar berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir dan penambahan pengetahuan baru individu. Kedua aspek tersebut saling berkaitan, karena perkembangan kemampuan berpikir terjadi melalui penguasaan ilmu pengetahuan yang dipelajari.

b. Menanamkan konsep dan keterampilan

Penanaman konsep membutuhkan penguasaan keterampilan jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani berkaitan dengan kemampuan melakukan aktivitas atau gerakan yang dapat diamati, sedangkan keterampilan rohani bersifat abstrak dan mencakup penghayatan, cara berpikir, serta kreativitas dalam memecahkan masalah atau membentuk konsep.

c. Membentuk sikap

Pembentukan sikap mental peserta didik berhubungan dengan proses penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Pendidik harus bijak dan hati-hati dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi peserta didik serta memberikan motivasi dan arahan berpikir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan aspek esensial dalam proses pembelajaran karena menjadi landasan dalam menciptakan perubahan perilaku yang diharapkan pada peserta didik. Dengan adanya tujuan yang jelas, proses belajar menjadi lebih terarah, bermakna, dan mampu mendorong peserta didik untuk mencapai perkembangan secara menyeluruh.

3. Teori Belajar

Keberhasilan pembelajaran bergantung pada interaksi antara pendidik dan peserta didik serta teori belajar yang relevan sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Menurut Harefa (2024) menjelaskan macam-macam teori belajar sebagai berikut:

a. Teori belajar behaviorisme

Teori belajar behaviorisme menekankan hasil belajar dan tidak memperhatikan proses berpikir peserta didik. Menurut teori ini, belajar adalah perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar jika dapat menunjukkan perubahan tingkah laku atau kemampuan bertindak baru.

b. Teori belajar kognitivisme

Proses belajar lebih penting daripada hasil belajar menurut teori belajar kognitif. Belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

c. Teori belajar konstruktivisme

Teori Belajar Konstruktivisme merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

d. Teori belajar humanistik

Teori belajar humanistik merupakan sebuah teori belajar yang mengutamakan pada proses belajar bukan pada hasil belajar. Teori ini mengemban konsep untuk memanusiakan manusia sehingga peserta didik mampu memahami diri dan lingkungannya serta proses pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka.

Teori belajar menurut Rahmat (2019) terdiri dari empat antara lain:

- a. Teori belajar behaviorisme atau behavioristik menekankan pada perubahan perilaku peserta didik yang terjadi sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons.
- b. Teori belajar kognitif mengutamakan pada proses dan upaya pengembangan kemampuan rasional yang dimiliki individu dalam kegiatan belajar.
- c. Teori belajar konstruktivisme berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), di mana peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri serta didorong untuk belajar secara mandiri.
- d. Teori belajar humanisme menekankan bahwa tujuan utama pendidikan adalah pengembangan potensi kemanusiaan peserta didik secara menyeluruh, sehingga proses pembelajaran diarahkan untuk memanusiakan manusia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar terbagi menjadi empat, yaitu behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Dari beberapa teori tersebut, teori belajar yang paling relevan dengan penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*student-center*), bukan lagi pada pendidik. Hal ini sangat relevan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan, di mana pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung berpusat pada pendidik, bersifat teoritis, dan mengandalkan metode ceramah sehingga peserta didik pasif, cepat bosan, dan kurang termotivasi.

Menurut Jean Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif berinteraksi dengan lingkungannya, mencoba, menemukan, dan merefleksikan pengalaman belajarnya sendiri. Anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep apabila pembelajaran disajikan melalui pengalaman nyata, aktivitas langsung, serta media yang menarik minat mereka. Dengan kata lain, peserta didik tidak sekadar menerima informasi dari pendidik, melainkan mengolah dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Pada intinya, teori Piaget berfokus pada bagaimana individu membuat makna dalam kaitannya dengan interaksi antara pengalaman mereka dengan ide-ide mereka. Teori konstruktivistik menurut pandangan Jean Piaget ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak berasal dari lingkungan sosial dan lebih menekankan pada aktivitas belajar yang ditentukan oleh pembelajar serta berorientasi pada penemuan sendiri. Sejalan dengan pandangan tersebut, media Wordwall dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik melalui penerapan gamifikasi digital. Gamifikasi bermakna sebagai penerapan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik. Adapun fitur-fitur dalam Wordwall meliputi kuis interaktif, roda keberuntungan, mencocokkan, mengelompokkan, dan papan peringkat, yang menjadikan siswa merasa belajar sambil bermain. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dengan penerapan gamifikasi digital sesuai dengan teori konstruktivisme Jean Piaget, karena mendorong peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, interaksi, dan konflik kognitif yang menumbuhkan pemahaman baru.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar peserta didik yang di dalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Widyanto (2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas terencana yang disusun pendidik agar peserta didik mampu belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan, oleh karena itu sebelum melaksanakan pembelajaran, pendidik harus menyusun perencanaan pembelajaran.

Menurut Wardana, (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik supaya mendapatkan ilmu atau pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik.

Beberapa pengertian pembelajaran dijelaskan sebagai berikut Sutiah (2020: 6)

1. Pembelajaran adalah hasil interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan serta pengalaman hidup.
2. Pembelajaran adalah usaha sadar dari pendidik guna membelajarkan peserta didik melalui prosedur yang saling memengaruhi dengan tujuan yang diharapkan.
3. Pembelajaran adalah upaya pemberdayaan perilaku pendidik dan peserta didik yang dilakukan melalui interaksi.
4. Proses yang ada dalam pembelajaran memiliki tiga fase yaitu informasi, transformasi, serta evaluasi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkup ruang pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran dilakukan sebagai upaya menciptakan proses belajar yang terencana, terstruktur, dan bermakna.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan adalah alat untuk mengarahkan pembelajaran agar lebih efektif. Tujuan pembelajaran menggambarkan capaian kompetensi peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Menurut Mirza (2022: 157) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran idealnya mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang selaras dengan nilai serta pandangan hidup suatu negara.

Pada sebuah proses yang dilakukan pasti ada tujuan yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran dirancang atau dirumuskan oleh pendidik. Shodiq (2018: 4) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan sebuah rumusan yang direncanakan untuk dikuasai para peserta didik dalam proses belajar agar proses pembelajaran dikatakan berhasil. Selanjutnya Budiastuti (2020: 41) mendefinisikan tujuan pembelajaran merupakan sebuah hasil dari proses pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik pada suatu topik.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tujuan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan rumusan pencapaian yang dirancang untuk mengarahkan proses belajar secara efektif, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tujuan ini mencerminkan hasil belajar yang diharapkan dari peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk penguasaan materi, perubahan sikap, maupun keterampilan yang relevan dengan konteks kehidupan dan pandangan hidup suatu bangsa.

C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan sikap positif peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Menurut Sakinah & Dewi (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan aspek utama dalam pendidikan nasional yang berperan dalam membentuk pola pikir dan sikap masyarakat Indonesia. Pandangan ini diperkuat oleh Cahyono (2024) yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman, karena suasana belajar yang kondusif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembentukan karakter peserta didik

Sejalan dengan hal tersebut, Hanafiah (2023) Pendidikan menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan landasan utama dalam pembentukan karakter warga negara, karena nilai-nilai mendasar yang terkandung di dalamnya menjadi pedoman penting dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila berperan sebagai inti dari identitas bangsa Indonesia serta menjadi landasan dalam aspek konstitusional, politik, dan sosial. Mihit (2023) menekankan bahwa pembelajaran Pancasila tidak hanya berlangsung di lingkungan pendidikan formal, tetapi juga membutuhkan integrasi nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terstruktur oleh pendidik untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada peserta didik. Proses ini mencakup pembentukan pola pikir, sikap, dan karakter positif melalui penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan bermakna. Pendidikan Pancasila tidak hanya berlangsung di ruang kelas secara konseptual, tetapi juga melalui praktik kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai kebangsaan, persatuan, dan tanggung jawab sebagai warga negara.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan nasional yang diarahkan untuk menanamkan nilai kebangsaan dan pembentukan karakter sesuai tujuan. menekankan bahwa tujuan utama dari pendidikan ini adalah membentuk karakter serta moral yang kuat agar masyarakat Indonesia memiliki warga negara yang menunjukkan sikap etis, bertanggung jawab, dan berpegang pada nilai-nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam upaya membangun masyarakat yang berkarakter dan bermoral, Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan kepada generasi muda. Menurut Nurafifah dan Dewi (2021) menjelaskan bahwa tujuan pelaksanaan Pendidikan Pancasila sangatlah penting karena melalui mata pelajaran ini peserta didik memperoleh pemahaman mengenai urgensi penerapan nilai-nilai.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa tujuan tersebut adalah untuk membentuk karakter dan moral peserta didik agar menjadi warga negara yang etis, bertanggung jawab, serta menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan. Pendidikan ini juga bertujuan menanamkan pemahaman mengenai pentingnya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik mampu menjadi generasi yang berkarakter.

3. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Menurut Syabrina dan Arrazi (2025) fungsi pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah.

- a. Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara.
- b. Mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara.

- c. Mengapresikan cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas.
- d. Wahana untuk membentuk warga negara yang memiliki kecerdasan, keterampilan, serta karakter yang kuat dan berkomitmen kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Sejalan dengan hal tersebut, Parawangsa (2021) menyatakan bahwa fungsi utama Pendidikan kewarganegaraan bertujuan mengembangkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa, wawasan nusantara, dan ketahanan nasional pada generasi penerus bangsa yang sedang menempuh pendidikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni. Berdasarkan pendapat para ahli mengenai fungsi Pendidikan Pancasila, dapat disimpulkan bahwa fungsi tersebut yaitu mengembangkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa dan wawasan nusantara membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara, serta mendorong motivasi belajar peserta didik agar mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan UUD NKRI 1945 dalam kehidupan sehari-hari.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Tinggi rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Menurut Azhar & Wahyudi (2024) motivasi adalah dorongan dalam diri individu untuk melakukan suatu tindakan yang diinginkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (2023) menjelaskan bahwa motivasi merupakan kekuatan internal dalam diri individu yang mendorong mereka

untuk bertindak, belajar, dan mencapai prestasi dalam konteks pendidikan. Tindakan atau perilaku yang ditimbulkan dari motivasi dapat berupa motivasi dalam bekerja, belajar, maupun dalam kegiatan lainnya.

Individu yang memiliki motivasi yang tinggi mempunyai alasan yang kuat dalam melakukan apa yang diinginkannya. Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan Rohili (2024) mengatakan bahwa peserta didik yang bermotivasi tinggi dalam belajar memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Pendapat lain mengenai motivasi belajar disampaikan oleh Uno (2023) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan indikator yang mendukung.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri individu yang mendorong mereka untuk bertindak, belajar, dan mencapai hasil tertentu dalam proses pendidikan. Motivasi yang tinggi mendorong peserta didik untuk lebih giat dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Semakin besar dorongan yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan individu untuk mencapai prestasi yang optimal.

2. Jenis - jenis Motivasi Belajar

Di dunia pendidikan, motivasi tidak hanya berperan sebagai pendorong untuk mencapai tujuan akademik, tetapi juga sebagai faktor yang membentuk sikap dan perilaku belajar yang positif. Motivasi belajar menurut Sadiman AM dalam Daniati & Neviyarni (2024) dikategorikan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan belajar yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Motivasi ini muncul tanpa adanya rangsangan

dari luar, melainkan didorong oleh keinginan pribadi, seperti minat terhadap mata pelajaran tertentu, rasa ingin tahu, atau kepuasan setelah berhasil menyelesaikan tugas yang menantang. Peserta didik dengan motivasi intrinsik akan cenderung belajar dengan sungguh-sungguh karena menyadari pentingnya pengetahuan untuk perkembangan dirinya.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti pemberian penghargaan, hadiah, atau bahkan hukuman. Dalam konteks pembelajaran, motivasi ini dapat timbul karena adanya insentif atau tekanan dari pendidik maupun orang tua. Contohnya, peserta didik yang belajar dengan giat agar mendapatkan pujian atau menghindari hukuman.

Pendapat selaras juga disampaikan Fitrianto (2021) mengenai dua jenis motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif yang menjadi aktif atau berfungsinya motif tersebut tidak perlu adanya rangsangan dari luar, Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri tiap individu itu sendiri untuk berbuat sesuatu. karena di dalam diri setiap manusia terdapat motivasi yang positif untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik. Kemudian kalau dilihat dari tujuannya kegiatan positif yang dilakukannya (misalnya kegiatan belajar).

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif yang aktif dan berfungsinya motif karena adanya rangsangan dari luar. motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar diri individu itu sendiri dan tidak adanya pengaruh dari diri sendiri. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis: intrinsik (dari dalam individu) dan ekstrinsik (dari luar). Keduanya saling memengaruhi dalam pembelajaran yang dipengaruhi oleh faktor seperti kesadaran peserta didik, sikap pendidik, dan suasana kelas.

3. Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Terdapat faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. menurut Dimyati dan Mudjiono dalam Cahyono & Prahastiwi (2022) Menjelaskan unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik. Cita-cita akan meningkatkan keinginan untuk belajar, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Pencapaian suatu cita-cita akan menghasilkan pencapaian diri.
- b. Kemampuan peserta didik. Kemampuan akan memperkuat motivasi individu untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
- c. Kondisi peserta didik. Kondisi sangat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik meliputi kondisi jasmani dan Rohani.
- d. Kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan dapat berupa kondisi alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan teman dan masyarakat. Lingkungan yang nyaman, aman dan mendukung dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.
- e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. Perubahan dalam lingkungan belajar dan interaksi sosial peserta didik mempengaruhi motivasi mereka. pendidik diharapkan dapat memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar sekolah untuk mendorong dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- f. Upaya pendidik membelajarkan peserta didik. Pendidik perlu mempersiapkan diri untuk mengajar peserta didik, mulai dari penguasaan materi, penyampaian, menarik perhatian, dan evaluasi hasil belajar mereka.

Sejalan dengan pandangan tersebut Mayasari (2023)mengemukakan dua mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik, yaitu faktor internal. meliputi, bakat, minat, intelegensi, kesadaran diri bahwa pencapaian tujuan atau cita-cita diperoleh melalui kegiatan belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, dukungan orang tua dan keluarga terdekat, lingkungan belajar, pendidik, sarana dan prasarana. Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik berasal dari faktor internal dan eksternal. Pendidik diharapkan dapat memahami dan menggunakan faktor-faktor ini untuk membuat lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong motivasi belajar peserta didik.

4. Indikator Motivasi Belajar

Terdapat indikator yang mendorong motivasi belajar peserta didik menurut Pendapat serupa dikemukakan oleh Uno dalam Fauziah & Pramutya (2023:4) yang mengemukakan indikator motivasi belajar yaitu:

- a. Hasrat dan keinginan berhasil;
- b. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c. Harapan dan cita-cita masa depan;
- d. Penghargaan dalam belajar;
- e. Kegiatan yang menarik dalam belajar;
- f. Lingkungan belajar yang kondusif

Pendapat serupa dikemukakan oleh Nasrah & Muafiah dalam Octavia, (2023):

- a. Adanya keinginan untuk belajar
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Ketekunan dalam belajar
- d. Adanya pengalaman belajar yang menarik
- e. Ulet menghadapi kesulitan

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Nasrah & Muafiah dalam Octavia, (2023), yaitu: adanya keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, ketekunan dalam belajar, adanya pengalaman belajar yang menarik dan ulet dalam menghadapi kesulitan. Kelima indikator ini dipandang mampu merepresentasikan kondisi motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek internal maupun eksternal, sehingga mendukung tercapainya proses pembelajaran yang optimal.

E. Gamifikasi Digital

1. Pengertian Gamifikasi

Pada era sekarang, pembelajaran dapat diimplementasikan melalui berbagai inovasi, salah satunya dengan media digital. Salah satu pendekatan inovatif yang banyak digunakan dalam pembelajaran digital adalah gamifikasi. Menurut Ariessanti dkk. (2020:176), menyatakan bahwa gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game yang bertujuan untuk mendorong motivasi peserta didik selama proses belajar berlangsung. Pendekatan ini juga dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, serta mampu mempertahankan perhatian peserta didik.

Adapun menurut Suparmini (2024), menyatakan bahwa gamifikasi tidak sekadar menjadikan pembelajaran “bernuansa game”, tetapi juga mengusung pendekatan kognitif dan afektif, yang mengaktifkan motivasi intrinsik peserta didik melalui keterlibatan emosi dan pencapaian personal. Salah satu media digital yang mengimplementasikan konsep gamifikasi dalam pembelajaran adalah Wordwall. Media ini menyajikan materi secara interaktif dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Penggunaan Wordwall membawa perubahan dari metode konvensional yang bersifat satu arah dan berbasis buku cetak menjadi

pembelajaran yang lebih inovatif, kompetitif, dan membangkitkan semangat belajar. Lingkungan belajar yang terbentuk pun menjadi lebih hidup dan menarik, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep penerapan gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan inovatif yang mengadaptasi elemen-elemen permainan digital guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Gamifikasi tidak hanya menyajikan pembelajaran bernuansa permainan, tetapi juga melibatkan aspek kognitif dan afektif untuk mengaktifkan motivasi intrinsik peserta didik. Dalam penelitian ini, gamifikasi digital diimplementasikan melalui penggunaan media Wordwall sebagai sarana transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik..

2. Manfaat Gamifikasi

Gamifikasi diartikan sebagai konsep pembelajaran dengan menerapkan elemen-elemen didalam games yang menyeimbangkan antara unsur kesenangan menjadi daya tarik bagi pembelajaran. Penerapan gamifikasi dalam ranah pendidikan memberikan berbagai manfaat yang signifikan. Menurut Safitri (2024) menyatakan bahwa gamifikasi berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, interaksi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggabungan elemen permainan seperti sistem poin, level, serta kompetisi, gamifikasi mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Tidak hanya mendorong partisipasi aktif, pendekatan ini juga menjadikan proses belajar lebih optimal karena peserta didik merasa lebih terdorong dan terlibat secara aktif sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kajian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan

motivasi, interaksi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggabungan elemen-elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan, gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik.

3. Keunggulan dan Kelemahan Gamifikasi

Peneliti menggunakan media Wordwall dengan fitur *Open the Box* berbasis gamifikasi karena media ini menyajikan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Aktivitas ini dirancang menyerupai permainan membuka kotak, di mana setiap kotak berisi pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan desain visual yang menarik serta mekanisme permainan yang interaktif, peserta didik cenderung tidak mudah mengalami kejenuhan dan lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat diakses melalui smartphone, laptop sehingga suasana belajar terasa seperti bermain game online, namun tetap mengedukasi.

Menurut Fithriyyah (2022:15–16), model pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki sejumlah kelebihan.

1. Media ini menyajikan visualisasi yang menarik, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran.
2. Pendekatan ini mampu mendorong motivasi belajar peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik.
3. Proses pembelajaran berlangsung lebih optimal karena penyajian materi dan soal yang bersifat interaktif memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Sedangkan kelemahan dalam penggunaan media Wordwall berbasis gamifikasi terletak pada masih kurangnya pemahaman pendidik terhadap konsep gamifikasi itu sendiri. Beberapa pendidik masih menafsirkan bahwa penerapan gamifikasi harus melalui pembuatan game atau aplikasi digital

tersendiri, yang tentu memerlukan biaya besar dan keterampilan teknologi yang tidak semua pendidik kuasai. Padahal, bila sumber daya yang dimiliki terbatas, proses gamifikasi dapat tetap dilaksanakan menggunakan media sederhana seperti Wordwall, yang menawarkan fitur interaktif tanpa harus menciptakan aplikasi secara mandiri. Media ini memungkinkan penerapan unsur permainan secara praktis dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berbasis gamifikasi memiliki kelebihan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik. Tampilan visual yang menarik serta fitur permainan seperti membuka kotak Fitur *Open the Box* mampu menciptakan suasana belajar yang menyerupai permainan, namun tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, penerapannya masih menghadapi kendala, terutama terkait keterbatasan pemahaman pendidik terhadap konsep gamifikasi dan asumsi bahwa gamifikasi harus berbentuk aplikasi digital yang kompleks.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan (2021) yang mendefinisikan media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar serta mendukung keterlibatan peserta didik secara menyeluruh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyani (2022) menjelaskan bahwa media merupakan alat komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian pesan atau gagasan dari seseorang kepada penerima.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Sejalan dengan itu, Maielfi (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran menunjang pemahaman peserta didik melalui penyampaian materi yang lebih mudah dipahami. Pendapat serupa disampaikan oleh Sumargiyani (2022) yang menegaskan peran media dalam meningkatkan pemahaman konsep, hasil belajar, serta motivasi peserta didik. Menurut Yusrah & Hasanah (2022) menambahkan bahwa media pembelajaran juga dapat merangsang proses berpikir, perasaan, serta minat belajar peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Utami (2022) menjelaskan bahwa media mencakup segala bentuk sarana pendukung yang dimanfaatkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat dicapai secara optimal.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai pengertian media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar peserta didik secara menyeluruh agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut pendapat Pagarra (2022) media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mampu memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses komunikasi pembelajaran. Sejalan dengan pandangan tersebut, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi strategis dalam mendukung efektivitas pembelajaran, antara lain:

a. Pemusat Perhatian Peserta Didik

Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik berperan sebagai sarana untuk memusatkan perhatian peserta didik terutama bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Tampilan visual yang atraktif, interaktif, dan mengandung unsur kebaruan mampu menarik fokus peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

b. Penggugah Emosi dan Motivasi Belajar

Media pembelajaran juga berfungsi membangkitkan emosi serta meningkatkan motivasi peserta didik. Ketika materi disajikan dalam format visual yang menarik, seperti gambar berwarna, animasi, atau video disertai audio yang sesuai, peserta didik cenderung memberikan respons emosional yang positif. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar serta suasana kelas yang lebih hidup.

c. Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Media pembelajaran yang menampilkan data dalam bentuk grafik, tabel, bagan, atau diagram berfungsi sebagai alat bantu dalam mengorganisasi informasi. Penyajian materi secara sistematis dan visual memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep yang disampaikan dan memperkuat daya ingat mereka terhadap isi pembelajaran.

d. Penyama Persepsi

Banyak konsep dalam pembelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipahami secara verbal. Dalam hal ini, media pembelajaran berfungsi mengonkretkan informasi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami dan menafsirkan materi. Dengan demikian, persepsi peserta didik terhadap materi menjadi lebih beragam.

e. Pengaktif Respons Peserta Didik

Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengaktifkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat monoton dapat membuat peserta didik pasif, namun dengan media yang

bervariasi dan menarik, peserta didik terdorong untuk merespons secara aktif, berpikir kritis, bahkan mencari informasi secara mandiri sebelum pendidik memberikan penjelasan lebih lanjut.

Adapun menurut pernyataan Miftah (2022), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:

- a. Mengonkretkan materi abstrak
- b. Meningkatkan motivasi belajar
- c. Memperjelas informasi pembelajaran
- d. Merangsang rasa ingin tahu

Menurut Nasution dalam Husna & Supriyadi (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai alat bantu untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Di antaranya, media mampu menarik perhatian, memperjelas materi ajar, mengurangi dominasi komunikasi verbal, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui berbagai bentuk latihan, seperti mengamati, mengilustrasikan, hingga mengerjakan tugas-tugas yang relevan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik, memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta membantu mengorganisasi materi pembelajaran. Selain itu, media juga bermanfaat dalam membangkitkan motivasi, menarik perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

3. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Hamid dalam Simamora (2021) Media pembelajaran terdiri atas beberapa jenis, yaitu:

- a. Media berbasis cetak, yang mencakup berbagai bahan bacaan seperti koran, majalah umum, jurnal ilmiah, modul, buletin, poster, dan handout.

- b. Media grafis, seperti diagram, transparansi, peta, globe (bola dunia), dan bentuk visual grafis lainnya.
- c. Media berbasis foto, termasuk foto statis, slide, film strip, dan berbagai gambar bergerak maupun gabungan gambar lainnya.
- d. Media suara (audio), meliputi rekaman suara, kaset, radio, alat komunikasi audio, dan perangkat sejenis lainnya.
- e. Media audiovisual, seperti televisi konvensional, televisi kabel, serta video pembelajaran.
- f. Media digital berbasis komputer, seperti komputer mini, mikrokomputer, dan perangkat digital sejenisnya.
- g. Media simulasi dan permainan edukatif, yang bisa berupa alat bantu seperti papan tulis, aktivitas berbasis peran manusia, mesin, serta alat peraga lainnya.

Sementara itu, menurut Zainuri (2024) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual seperti gambar, grafik, dan diagram mempermudah pemahaman konsep abstrak. Gambar membantu memperkuat ingatan visual, dan kini dapat dikombinasikan dengan teknologi, seperti aplikasi Grafik menampilkan data secara visual agar peserta didik mudah memahami pola. Alat seperti Excel dan GeoGebra mendukung pembuatan grafik.

b. Media Audio

Rekaman suara menawarkan fleksibilitas dalam pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak, khususnya pada pelajaran bahasa.

c. Media Audiovisual

Video dan film menggabungkan suara, gambar, dan teks, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif.

d. Media Interaktif

Aplikasi edukatif memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui simulasi dan permainan. Media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu, dilengkapi fitur kuis, diskusi, dan video. Pendidik juga dapat memantau kemajuan belajar secara langsung.

Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai jenis-jenis media pembelajaran, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbasis visual interaktif, yaitu Wordwall. Penggunaan Wordwall sebagai bentuk transformasi pembelajaran melalui gamifikasi digital diharapkan mampu mengurangi kejenuhan belajar, meningkatkan motivasi peserta didik, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk mengukur pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik.

G. Media Wordwall

1. Pengertian Media Wordwall

Wordwall merupakan salah satu platform digital berbasis situs web yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu dan mendukung kebutuhan proses pembelajaran. Platform ini dapat diakses dengan mudah tanpa biaya, baik melalui laptop maupun handphone. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Oktaviani & Yanti (2022) menyatakan bahwa Wordwall adalah media pembelajaran digital berbasis *website* yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat permainan edukatif, seperti kuis dan aktivitas interaktif berbasis kata yang menarik bagi peserta didik.

Menurut Juliana (2020) menjelaskan bahwa wordwall merupakan media pembelajaran digital yang menyuguhkan tampilan interaktif, penuh variasi, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Sejalan dengan pendapat Lestari (2021) menjelaskan bahwa Wordwall adalah sebuah platform online yang berfungsi sebagai alat bantu belajar, media penyampaian materi, serta sarana evaluasi di akhir pembelajaran. Fitur permainan yang dimiliki platform ini menjadikan proses belajar terasa seperti bermain, sehingga membuat peserta didik lebih antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sari (2021) yang menjelaskan bahwa Wordwall berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, sumber belajar, serta alat evaluasi yang dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran daring.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media Wordwall merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual berbasis platform digital yang menyajikan tampilan interaktif, variatif, dan menyenangkan. Wordwall tidak hanya mempermudah penyampaian materi,

tetapi juga meningkatkan pemahaman dan partisipasi peserta didik melalui fitur permainan edukatif yang mudah diakses.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Wordwall

Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran dan sarana pendukung Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Maryanti (2022) yang menguraikan kelebihan dan kelemahan penggunaan media Wordwall sebagai berikut.

a. Kelebihan media Wordwall:

1. Menghadirkan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran.
2. Mudah diaplikasikan/digunakan.
3. Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
4. Bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada peserta didik.
5. Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun.
6. Tampilan website yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis games juga mudah digunakan.

b. Kelemahan media Wordwall:

1. Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
2. Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.
3. Tidak semua fitur Wordwall dapat digunakan jika tidak membeli paket premium.
4. Jika tidak membeli paket premium, tidak dapat membuat lebih dari 5 konten.
5. Platform ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar saja.

Pendapat tersebut sejalan dengan Nisa dan Susanto (2022) yang menguraikan kelebihan dan kelemahan media Wordwall yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan media Wordwall:

1. Wordwall dapat diakses gratis dengan beragam template Dapat membagikan tautan atau link ke aplikasi seperti WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya.
2. Banyak jenis permainan yang dapat dimainkan, seperti quiz, crossword, cards random, dan masih banyak lagi. Jika peserta didik menghadapi masalah dengan jaringan atau keterbatasan pada perangkat seluler mereka, mereka dapat mencetak permainan yang telah mereka buat dalam bentuk PDF.

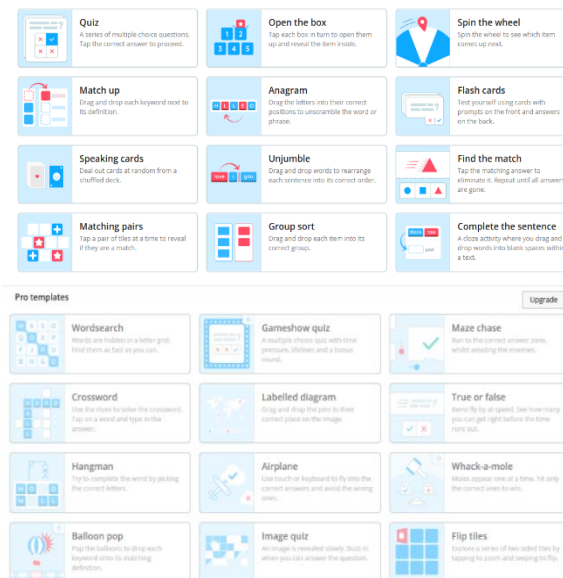
3. Kelemahan media Wordwall:

- 1) Tidak semua fitur dapat digunakan secara gratis.
- 2) Hanya dapat mengaksesnya jika memiliki jaringan internet.

Berdasarkan penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan Wordwall di atas, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall memiliki banyak kelebihan, seperti fitur yang menarik, tampilan visual yang interaktif, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas dalam berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, Wordwall juga dapat diakses secara gratis dan hasil aktivitas dapat dibagikan atau dicetak sesuai kebutuhan peserta didik. Sementara itu, kelemahan seperti keterbatasan fitur gratis, harus membeli paket premium untuk fitur yang lebih menarik. dan ketergantungan pada koneksi internet dapat diminimalisir dengan memanfaatkan template yang tersedia.

3. Fitur - fitur Permainan yang Tersedia di Website Wordwall

Wordwall menyediakan berbagai fitur yang cukup lengkap, mulai dari kuis, teka-teki pencarian kata, hingga Open the Box. Secara keseluruhan, terdapat 18 (delapan belas) jenis template permainan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:



Gambar 1. Fitur-fitur yang tersedia di *website wordwall*

- 1) *Match Up*, yaitu game drag and drop atau mencocokkan fungsi atau definisi.
- 2) *Quiz*, yaitu game dengan pilihan berganda.
- 3) *Open the Box*, yaitu game menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
- 4) *Anagram*, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
- 5) *Labelled Diagram*, yaitu menyusun gambar dengan metode *drag and drop*.
- 6) *Categorize*, yaitu serupa dengan drag and drop tetapi diletakkan pada kolom - kolom yang tersedia.
- 7) *Random Cards*, yaitu game menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
- 8) *Find the Match*, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
- 9) *Matching Pairs*, yaitu game memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- 10) *Missing Word*, yaitu game drag and drop yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- 11) *Fitur Wordsearch*, yaitu game menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak (*grid*).
- 12) *Rank Order*, yaitu game drag and drop item sampai susunannya benar.
- 13) *Random Wheel*, yaitu game memutar roda.
- 14) *Group Sort*, yaitu game drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.

- 15) *Unjumble*, yaitu game drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) *Gameshow Quiz*, yaitu game pilihan berganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
- 17) *Maze Chase*, yaitu game berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari *enemy* (musuh).
- 18) *Airplane*, yaitu game dengan menyentuh layar atau menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

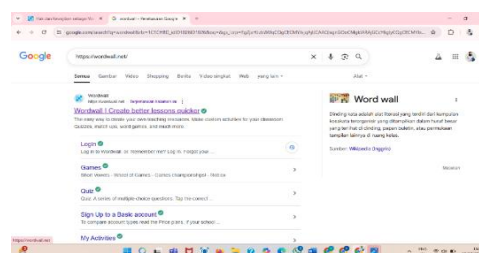
4. Langkah - langkah Pembuatan dan Penggunaan Media Wordwall

Wordwall merupakan salah satu *website* berbasis digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Platform Wordwall dapat diakses melalui tautan berikut <https://wordwall.net/>. Hal ini sejalan dengan pendapat Sahanata (2023) menjelaskan bahwa langkah - langkah menggunakan platform Wordwall, yaitu:

- a. Klik pada tab pencarian <https://wordwall.net/>.
- b. Maka akan muncul kotak dialog untuk *log in*. Kemudian isi alamat *e-mail* aktif dan kata sandi.
- c. Klik “*Create Your Activity Now*”.
- d. Maka akan masuk ke *dashboard* wordwall.
- e. Pilih template yang diinginkan.

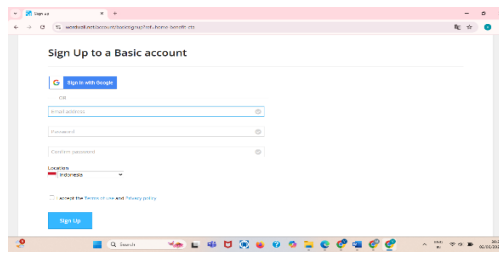
Untuk membuat soal di Wordwall terdapat beberapa langkah- langkah yaitu sebagai berikut.

- a. Masuk ke *google*, kemudian ketik <https://wordwall.net/> pada mesin pencarian *google*.



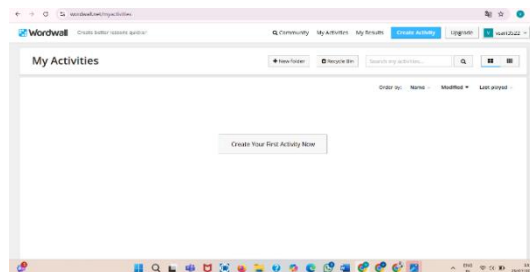
Gambar 2. Pencarian Web Wordwall

- b. Klik *sign up* dan masuk menggunakan akun *google* atau bisa juga menggunakan *e-mail* dan *password*.



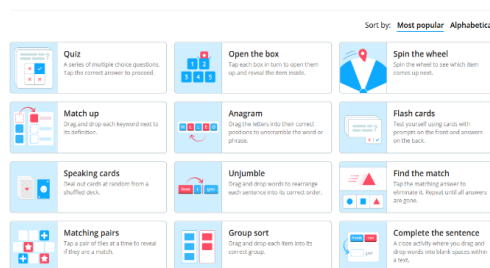
Gambar 3. Tampilan Awal Wordwall

- c. Klik *create activity* di sudut kanan atas berwarna biru. lalu pilih template dari opsi gratis atau berbayar.



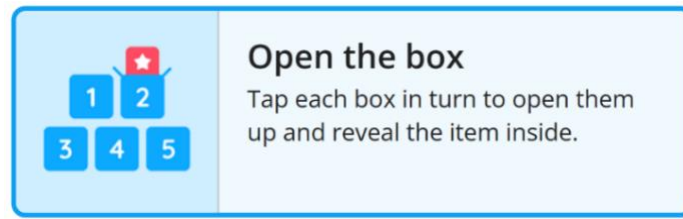
Gambar 4. Tampilan Menu

- d. Pilih jenis permainan yang akan digunakan. Untuk versi gratis ada 18 template yang bisa digunakan diantaranya labelled diagram, match up, quiz, open the box, find the match dan lain-lain. Sedangkan untuk versi berbayar ada tambah 25 template lagi yang bisa digunakan diantaranya *whack-a-mole*, *balloon pop*, dan lain-lain.



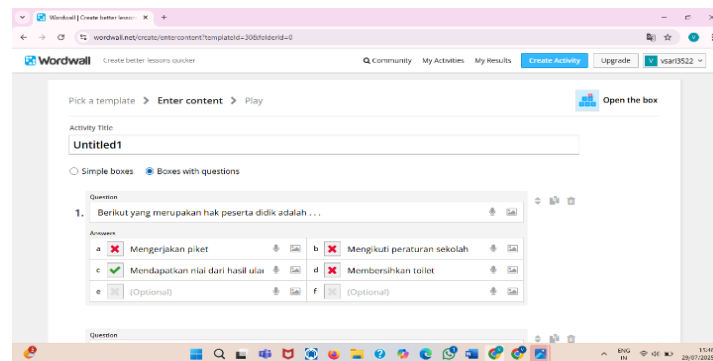
Gambar 5. Template pada Wordwall

e. Kemudian Pilih *Open the Box*



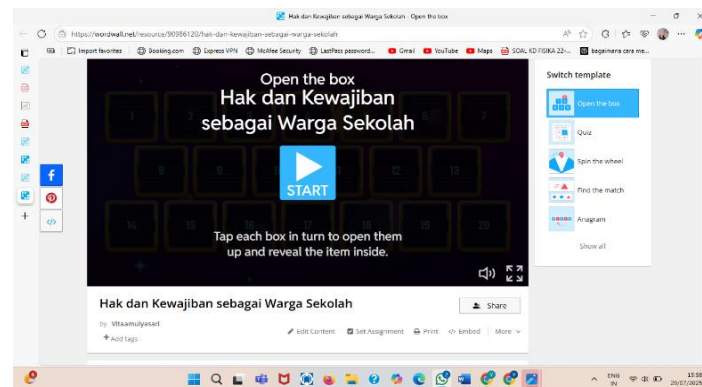
Gambar 6. Tampilan *Open the box*

f. Masukkan kata kunci yang akan kita gunakan.



Gambar 7. Tampilan Pembuatan Games

g. *Share*. Setelah selesai membuat konten lalu klik *done*.



Gambar 8. Tampilan Pilihan *Share*

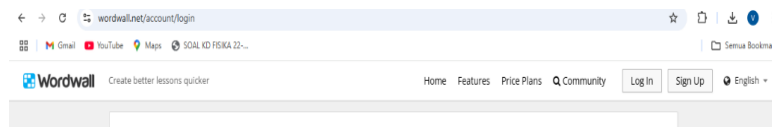
Berdasarkan langkah-langkah cara membuat dan menggunakan Wordwall, maka dapat disimpulkan bahwa media Wordwall dapat membantu memudahkan pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif melalui fitur permainan dan

aktivitas kreatif. Berbagai template yang tersedia dan akses yang mudah, Wordwall memungkinkan pendidik untuk membuat aktivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga mereka dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

5. Langkah - langkah Mengakses Media Wordwall

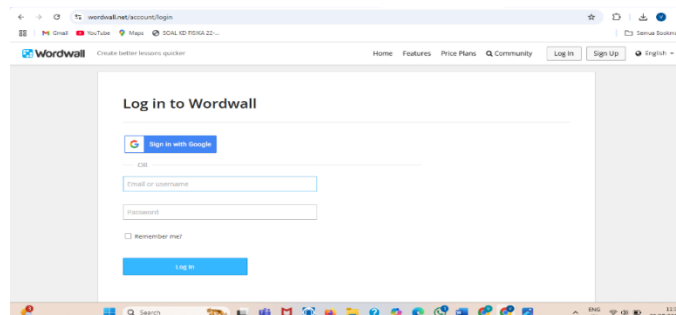
Terdapat beberapa cara untuk mengakses Wordwall, yaitu untuk pendidik dan untuk peserta didik. Admin dapat mengakses Wordwall melalui <https://Wordwall.net/> dan untuk peserta didik dapat mengakses Wordwall melalui link yang telah dibagikan salah satunya melalui link berikut <https://wordwall.net/resource/90986120> . Adapun Langkah-langkah dalam mengakses Wordwall sebagai berikut :

- a. Silahkan masuk pada laman berikut <https://Wordwall.net/> kemudian klik *Login* pada menu di kanan atas. Lalu kita akan diarahkan pada halaman *Login*.



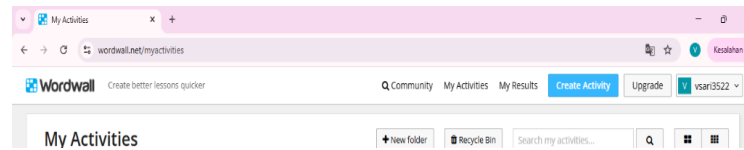
Gambar 9. Tampilan pilihan *Login*

- b. Masuk menggunakan akun yang telah dibuat dengan cara memasukkan *e-mail* dan *password* bisa juga masuk menggunakan akun *google*.



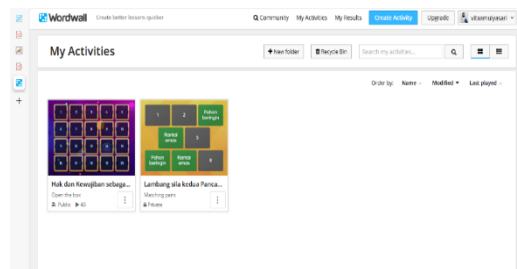
Gambar 10. Menu *Log in*

- c. Klik pada menu *My Activities* pada menu di sebelah kanan atas.



Gambar 11. Tampilan menu

- d. Tampilan laman daftar kuis yang sudah dibuat akan muncul.
Kemudian pilih kuis mana yang akan dimainkan oleh peserta didik.
Kemudian pilih kuis mana yang akan dimainkan oleh peserta didik.



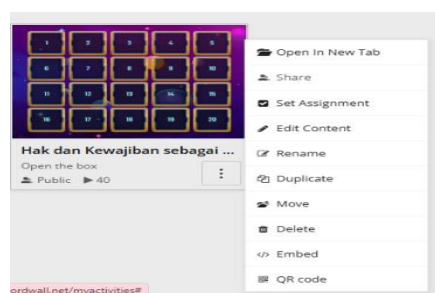
Gambar 12. Tampilan *Activities* soal yang telah dibuat

- e. Setelah memilih soal yang akan dimainkan oleh peserta didik klik titik tiga pada sebelah kanan bawah soal.



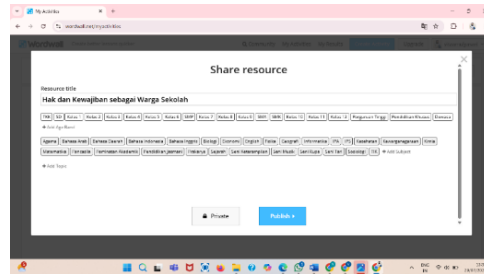
Gambar 13. Tampilan *Activities* soal yang telah dibuat

- f. Kemudian klik share.



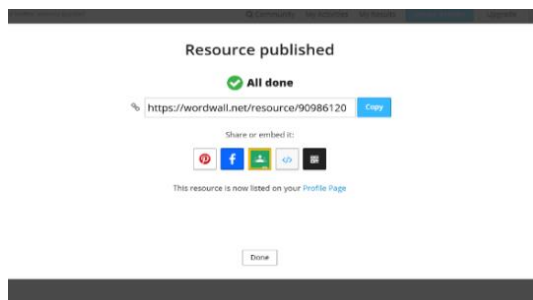
Gambar 14. Tampilan pilihan Share

- g. Selanjutnya setelah memilih share maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Selanjutnya klik *publish*.



Gambar 15. Tampilan pilihan Publish

- h. Kemudian copy link dan klik done.



Gambar 16. Tampilan Link yang akan di Share

- i. Setelah itu, pendidik menayangkan tautan Wordwall tersebut melalui proyektor, sehingga tampil di papan tulis dan dapat dilihat seluruh peserta didik. Kemudian peserta didik mengklik *start* untuk memulai permainan.



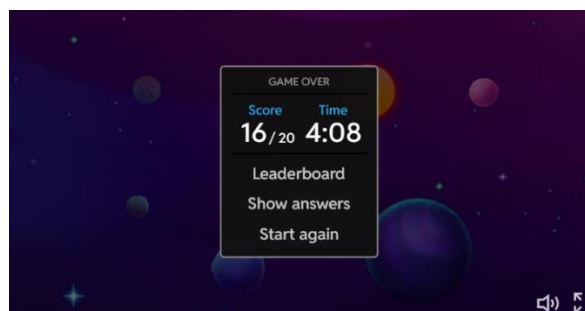
Gambar 17. Tampilan Awal *Open the Box*

- j. Pada tampilan soal dapat dilihat bahwa di pojok kiri terdapat tampilan waktu pengerjaan soal. Sebelah kanan atas terdapat gambar “√” yang menandakan banyaknya soal yang benar dijawab.



Gambar 18. Tampilan Soal Pertama

- k. Setelah peserta menyelesaikan seluruh soal, akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 19. Setelah Menyelesaikan Semua Soal

- l. Kemudian setelah memilih leaderboard maka akan muncul gambar seperti di bawah ini. Menulis nama dan klik enter.



Gambar 20. Tampilan Penulisan Nama Peserta Didik

- m. Terakhir akan muncul urutan nama teratas dan jumlah waktu penyelesaian di mulai dari yang tertinggi di lanjutkan dengan waktu tercepat pengerjaan.



Rank	Name	Score	Time
1 st	vita	19	5:04s
2 nd	Dafi	16	4:08s
3 rd	Aldo	1	59.7s

Gambar 21. Tampilan Hasil Pengerjaan

H. Penelitian Relevan

1. Dewi Rachmawati, dkk (2023)

Penelitian relevan yang pertama ditulis oleh Dewi Rachmawati, pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam diskusi, menjawab soal, serta berinteraksi dengan pendidik dan media digital. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terletak pada variabel dependen atau variabel terikat. Pada penelitian yang ditulis oleh Dewi Rachmawati 2023 variabel yang dikaji adalah keaktifan belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa fokus khusus terhadap pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar, yang belum menjadi variabel utama dalam penelitian sebelumnya.

2. Ghuftron, dkk. (2022)

Penelitian relevan yang kedua ditulis oleh Ghuftron pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal berbasis media audio visual mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum diberikan layanan, motivasi belajar peserta didik tergolong rendah hingga sedang, namun setelah intervensi meningkat menjadi tinggi hingga sangat tinggi. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel independen atau variabel bebas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ghuftron menggunakan layanan bimbingan klasikal berbasis

media audio visual secara umum, tanpa spesifikasi jenjang maupun mata pelajaran tertentu, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan media Wordwall sebagai media digital partisipatif yang interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa pengkajian media Wordwall yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

3. Wahyu Siti Juliana, dkk (2020)

Penelitian relevan yang ketiga ditulis oleh Wahyu Siti Juliana pada tahun 2020. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD. Rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen mencapai 82,0, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai 64,4. Hasil uji statistik paired t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,424 > t_{tabel} = 2,064$, yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penerapan media tersebut. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel dependen atau variabel terikat yang dikaji. Pada penelitian yang ditulis oleh Wahyu Siti Juliana pada tahun 2020, fokus penelitian terletak pada hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menekankan pada motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Roslaini (2024)

Penelitian relevan yang keempat ditulis oleh Roslaini pada tahun 2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI SDN 016544 Sei Lama setelah diterapkannya

metode Contextual Teaching and Learning (CTL). Motivasi belajar meningkat secara bertahap dari 41,48% pada awal pembelajaran, menjadi 66,34% pada siklus I, dan mencapai 82,11% pada siklus II. Peningkatan tersebut didukung oleh pembelajaran yang menekankan pengamatan langsung dan diskusi kelompok. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada pendekatan dan mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Roslaini pada tahun 2020 memfokuskan pada penerapan metode CTL dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memfokuskan pada penggunaan media Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

5. Khofifah Indra Sukma (2020)

Penelitian relevan yang kelima ditulis oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani pada tahun 2022. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall Quiz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Pasir Putih 03. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan nilai post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta hasil uji t yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel terikat dan teknik pengambilan data. Penelitian yang ditulis oleh Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani pada tahun 2022 menggunakan teknik pengambilan data dengan tes, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik pengambilan data dengan angket pada tahap observasi awal dan tes pada tahap akhir untuk mengukur pengaruh media terhadap motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

6. Tsaniya, dkk (2023)

Penelitian relevan yang keenam ditulis oleh Tsaniya, dkk. pada tahun 2023. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. Keaktifan peserta didik meningkat dari 18,51% sebelum perlakuan menjadi 74,07% setelah dua kali pertemuan menggunakan media Wordwall interaktif. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel dependen atau variabel terikat, di mana pada penelitian yang ditulis oleh Tsaniya, dkk. pada tahun 2023 menggunakan variabel terikat berupa keaktifan belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan variabel terikat berupa motivasi belajar.

7. Shofiya Launin (2022)

Penelitian relevan yang ketujuh ditulis oleh Shofiya Launin, dkk. pada tahun 2022. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game online Wordwall terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menandakan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada variabel terikat dan fokus mata pelajaran. Penelitian yang ditulis oleh Shofiya Launin, dkk. pada tahun 2022 memfokuskan pada peningkatan minat belajar dalam mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti

memfokuskan pada motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

8. Faradilah Nurbadriyah (2024)

Penelitian relevan yang kedelapan ditulis oleh Faradilah Nurbadriyah, pada tahun 2024. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall efektif dalam mengatasi keragaman gaya belajar siswa dan membantu pencapaian target kurikulum. Media ini dinilai mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik melalui pendekatan pembelajaran berbasis game yang menyesuaikan dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan variabel yang dikaji. Penelitian yang ditulis oleh Faradilah Nurbadriyah, dkk. pada tahun 2024 menggunakan metode kualitatif dengan teknik studi pustaka dan tidak secara khusus meneliti motivasi belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengambilan data berupa angket dan tes untuk mengukur pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik.

9. Thessa Dyah Kusumaningrum (2024)

Penelitian relevan yang kesembilan ditulis oleh Thessa Dyah Kusumaningrum, pada tahun 2024. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi peserta didik kelas I SDN Plamongansari 02 Semarang dalam pembelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 56,6 pada pretest menjadi 82,4 pada posttest. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan

oleh peneliti. Perbedaan tersebut terdapat pada tingkat kelas, mata pelajaran, dan variabel yang dikaji. Penelitian yang ditulis oleh Thessa Dyah Kusumaningrum, dkk. pada tahun 2024 berfokus pada kemampuan numerasi dalam mata pelajaran Matematika kelas I, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menitikberatkan pada motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

10. Tikhkamatul Khasanah (2024)

Penelitian relevan yang kesepuluh ditulis oleh Tikhkamatul Khasanah, pada tahun 2024. Penelitian ini memiliki relevansi terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman budaya. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 69 pada pretest menjadi 86 pada posttest, serta hasil uji paired sample t-test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan tersebut terletak pada variabel yang dikaji dan teknik pengumpulan data. Penelitian yang ditulis oleh Tikhkamatul Khasanah, dkk. pada tahun 2024 berfokus pada hasil belajar dengan instrumen tes pilihan ganda, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menitikberatkan pada motivasi belajar dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa angket dan tes untuk mengukur pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik.

I. Kerangka Berfikir

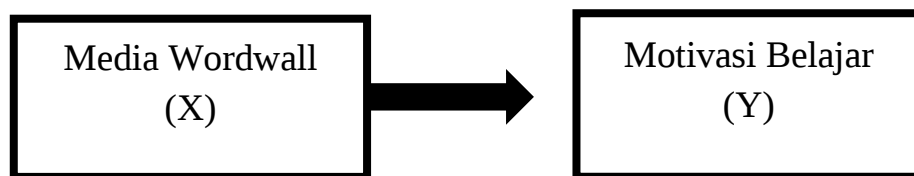
Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi akan cenderung lebih bersemangat, tekun, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan belajar lebih mudah tercapai. Sebaliknya, peserta didik dengan motivasi belajar rendah biasanya pasif, kurang antusias, dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal.

Menurut hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 18, 21 dan 22 Juli 2025 kepada pendidik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung pasif, kurang bersemangat, serta proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher-center*). Media pembelajaran yang digunakan juga belum optimal karena pendidik hanya mengandalkan buku paket. Kondisi tersebut membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, sehingga memengaruhi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut, pendidik perlu melakukan transformasi pembelajaran, yaitu perubahan dari pembelajaran konvensional yang monoton menuju pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu bentuk transformasi tersebut dapat dilakukan melalui penerapan gamifikasi digital dengan memanfaatkan media Wordwall.

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar. Media ini menghadirkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, roda putar, dan pencocokan kata, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak lagi berpusat pada pendidik, tetapi melibatkan peserta didik secara aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Langkah-langkah penggunaan media Wordwall dimulai dari penayangan media dengan bantuan proyektor,

kemudian peserta didik dibagi menjadi lima kelompok untuk mengikuti kegiatan secara lebih terarah. Selanjutnya, pendidik memberikan penjelasan mengenai penggunaan Wordwall serta cara menjawab soal-soal interaktif yang tersedia. Peserta didik menyimak penjelasan dengan saksama sebelum mulai memainkan kuis secara kelompok. Langkah-langkah tersebut membangun interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram berikut.



Gambar 22. Kerangka pikir penelitian

Keterangan:

X = Variabel Bebas
 Y = Variabel Terikat
 ➡ = Pengaruh

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

- a. H_0 = Tidak terdapat pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.
- b. H_a = Terdapat pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.

III. METODE PENELITIAN

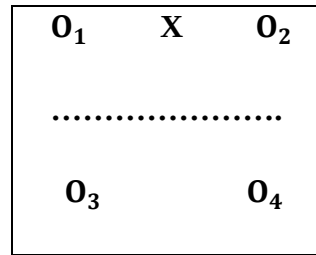
A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen digunakan untuk meneliti kemungkinan sebab akibat menggunakan satu atau lebih kondisi perlakuan kepada peserta didik. Menurut Sugiyono (2023) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendalikan. Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment design*). Metode eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random, kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media Wordwall, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall melainkan diberikan perlakuan dengan penggunaan media *power point*. Kemudian kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar sebelum perlakuan diberikan, dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Sugiyono, (2023) *nonequivalent control group design* dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 23. *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- O_1 = *Pretest* di kelas eksperimen sebelum penggunaan media Wordwall
- O_2 = *Posttest* akhir di kelas eksperimen sesudah menggunakan media Wordwall
- O_3 = *Pretest* di kelas kontrol sebelum menggunakan media *Power Point*
- O_4 = *Posttest* di kelas kontrol sesudah menggunakan media *Power Point*
- X = Perlakuan menggunakan media Wordwall

B. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada saat pembelajaran semester ganjil kelas IV MIN 3 Lampung Selatan Tahun Ajaran 2025/2026 sampai dengan selesainya penelitian, berdasarkan surat izin penelitian pendahuluan nomor 2900/UN26.13/PN.01.00/2025.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Lampung Selatan, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung.

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan dengan jumlah peserta didik sebagai populasi adalah 111.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2023:126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 111 peserta didik di MIN 3 Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026.

Tabel 2. Populasi Pada kelas IV MIN 3 Lampung Selatan

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	13	16	29
IV B	19	7	26
IV C	15	14	29
IV D	10	17	27
Jumlah			111

Sumber: Pendidik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang ada. Menurut Sugiyono (2023:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Teknik pengambilan sampling yang digunakan oleh peneliti adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (*purposive sampling*) dengan memilihnya melalui pertimbangan pada jumlah peserta didik. Pertimbangan dipilihnya dua kelas melihat data hasil observasi motivasi belajar. Kelas IV B menunjukkan motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan kelas IV A. Persentase indikator keinginan untuk berhasil di kelas IV B mencapai 47%, sedangkan kelas IV A hanya 35%. Begitu pula dengan indikator lainnya seperti ketekunan, kebutuhan belajar, dan keuletan, kelas IV A cenderung lebih rendah. Oleh

karena itu, kelas IV A ditetapkan sebagai kelas eksperimen karena memiliki motivasi belajar paling rendah, sementara kelas IV B dijadikan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV A.

Tabel 3. Sampel Pada Kelas IV A Di MIN3 Lampung Selatan

Kelas	Jumlah Kelamin		Jumlah
	Laki- laki	Perempuan	
IV A	13	16	29
IV B	19	7	26

Sumber: Peneliti (2025)

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan kegiatan atau langkah - langkah yang dilakukan dalam penelitian. Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun rincian dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam tahap persiapan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk diajukan ke pihak sekolah.
- b. Mengunjungi sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.
- c. Menemui kepala sekolah untuk meminta izin sekaligus menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan.
- d. Melaksanakan studi pendahuluan seperti wawancara, observasi, dokumentasi bersama pendidik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.
- e. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- f. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol)
- g. Membuat kisi-kisi instrumen.
- h. Membuat instrumen penelitian berupa soal.

- i. Merancang penyusunan media berbasis gamifikasi menggunakan Wordwall.
- j. Membuat modul ajar yang akan diterapkan dalam kegiatan penelitian.
- k. Menganalisis data yang didapatkan dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Langkah - langkah yang akan ditempuh dalam tahapan pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan dengan menyebarkan rubrik pengamatan motivasi belajar kepada peserta didik kelas IV A dan Kelas B MIN 3 Lampung Selatan untuk memperoleh gambaran awal.
- b. Membagikan tes awal (*pretest*) sebelum menerapkan media Wordwall yang sesuai dengan modul ajar baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, kemudian dilanjutkan dengan penyebaran angket motivasi belajar.
- c. Melaksanakan pembelajaran sesuai alur yang telah disusun dalam modul ajar, dengan menggunakan media Wordwall sebagai perlakuan di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan media *Power Point*.
- d. Setelah perlakuan selesai, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan (*posttest*), dan angket motivasi belajar disebarkan kembali untuk mengukur perubahan motivasi setelah perlakuan.
- e. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest*, *posttest*, dan angket motivasi belajar yang telah dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kontrol, lalu menghitung perbedaannya.
- f. Menginterpretasikan data hasil penelitian dan menyusun laporan hasil penelitian.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Melakukan analisis data hasil dari pengisian *pretest*, *posttest* dan angket untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall

berbasis gamifikasi digital terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 3 Lampung Selatan.

- b. Membuat kesimpulan.
- c. Menyusun laporan penelitian.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2023:67) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dilambangkan dengan huruf (X). Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas atau *independent* adalah Wordwall sebagai media pembelajaran (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Y) karena dipengaruhi oleh penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran.

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Definisi Konseptual Wordwall

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan peserta didik belajar melalui permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, atau game pembelajaran yang dapat diakses secara daring maupun luring Oktaviani & Yanti (2022) menyatakan bahwa Wordwall adalah media pembelajaran digital berbasis *website* yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat permainan edukatif, seperti kuis dan aktivitas interaktif berbasis kata yang menarik bagi peserta didik. Menurut Juliana (2020) menjelaskan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang menyuguhkan tampilan interaktif, penuh variasi, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

b. Definisi Koseptual Motivasi Belajar

Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal pada diri peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Azhar & Wahyudi (2024) motivasi adalah dorongan dalam diri individu untuk melakukan suatu tindakan yang diinginkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (2023) menjelaskan bahwa motivasi merupakan kekuatan internal dalam diri individu yang mendorong mereka untuk bertindak, belajar, dan mencapai prestasi dalam konteks pendidikan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan bagaimana suatu variabel diukur, diamati, atau diterapkan. Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut.

a. Definisi Operasional Media Wordwall

Media Wordwall merupakan inovasi digital yang menerapkan prinsip gamifikasi, di mana materi disajikan melalui permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan roda keberuntungan.

Adapun langkah dalam menggunakan media Wordwall adalah sebagai berikut.

- 1) Pendidik menampilkan tampilan Wordwall melalui *LCD proyektor* di papan tulis.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan modul ajar.
- 3) Setiap kelompok secara bergiliran mengirimkan satu perwakilan untuk memilih kotak soal pada fitur *Open the Box* di Wordwall.
- 4) Setelah soal dibacakan, seluruh anggota kelompok mendiskusikan jawaban secara bersama-sama.
- 5) Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- 6) Pendidik membimbing jalannya diskusi dan memberikan apresiasi terhadap jawaban peserta didik.

b. Definisi Operasional Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar demi mencapai tujuan tertentu. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung antusias dalam pembelajaran, tekun menyelesaikan tugas, dan aktif terlibat dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar dijadikan sebagai variabel terikat (Y) yang diukur berdasarkan lima indikator sebagai berikut.

- 1) Adanya keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Ketekunan dalam belajar
- 4) Adanya pengalaman belajar yang menarik.
- 5) Ulet menghadapi kesulitan

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes merupakan cara yang dipergunakan dalam pengukuran dan penilaian. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor angka motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan datanya yaitu dengan cara memberikan tes awal sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan kemudian memberikan tes pada akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah teknik penilaian yang dilakukan dengan menggunakan indera secara langsung. Menurut Sugiyono (2023) mengatakan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis melalui pengamatan langsung terhadap subjek atau objek dalam konteks yang alami. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur yang telah dirancang secara sistematis. Teknik non-tes ini dilakukan pada tahap awal penelitian peneliti menggunakan rubrik pengamatan motivasi belajar untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.

Tabel 4. Pedoman Observasi Motivasi Belajar

No.	Sub Fokus	Indikator yang diamati	Informan
1.	Motivasi Belajar	Adanya keinginan untuk berhasil	Peserta Didik
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	
		Ketekunan dalam belajar	
		Adanya pengalaman belajar yang menarik	
		Ulet menghadapi kesulitan	

Sumber: Nasrah & Muafiah dalam Octavia, (2023) diadaptasi dengan peneliti (2025)

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui kegiatan tanya jawab untuk menggali informasi secara mendalam dari subjek yang diteliti. Menurut Phafiandita dkk. (2022), menjelaskan bahwa wawancara merupakan salah satu bentuk alat evaluasi jenis non-tes yang dilakukan melalui percakapan dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung. Wawancara dilakukan secara langsung antara peneliti dan pendidik untuk mendapat data atau informasi yang diperlukan untuk penelitian pendahuluan. Wawancara yang digunakan bersifat terstruktur, dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya agar proses pengumpulan data lebih terarah, konsisten, dan relevan dengan tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Salah satu teknik non tes lainnya ialah dokumentasi. Menurut (Sugiyono, 2023) dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data secara langsung dari tempat dilakukannya penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto, dan data lain yang relevan pada penelitian. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini seperti data peserta didik, dan data pelaksanaan penelitian. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan melalui pengambilan foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang bertujuan untuk menjadi bukti pelaksanaan penelitian serta merekam aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

d. Angket

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sugiyono (2023). Angket digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan variabel yang tidak dapat diamati secara langsung, khususnya yang berkaitan dengan persepsi, motivasi, minat, atau sikap. Angket ini ditujukan kepada peserta didik kelas IV A dan IV B yang

telah diambil sampelnya. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang ditujukan langsung kepada responden. Penggunaan angket dalam penelitian ini berdasarkan indikator motivasi belajar peserta didik.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2020) mengatakan bahwa instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengamati objek yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah lembar soal *pretest* dan *posttest*. Lembar soal dalam instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar peserta didik. Selain lembar soal *pretest* dan *posttest* peneliti juga menggunakan lembar observasi dan angket yang digunakan untuk melihat motivasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran menggunakan media wordwall.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir, yang sebelumnya harus diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukarannya, dan diterapkan pada *pretest* (sebelum perlakuan) serta *posttest* (sesudah perlakuan). Tes ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun kisi-kisi instrumen mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV tahun ajaran 2025/2026 adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila

Capaian Pembelajaran	Indikator Capaian Pembelajaran	Nomor Soal	Indikator Motivasi Belajar
Fase B	Peserta didik mampu menganalisis hak dan kewajiban serta akibat jika akibat jika	1, 2, 3, 4	Adanya keinginan untuk berhasil

Capaian Pembelajaran	Indikator Capaian Pembelajaran	Nomor Soal	Indikator Motivasi Belajar
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	kewajiban tidak dilaksanakan di sekolah (C4)		
	Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan pentingnya hak dan kewajiban dengan kehidupan sehari-hari (C3)	5, 6, 7, 8	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
	Peserta didik mampu menganalisis hak dan kewajiban serta akibat jika akibat jika kewajiban tidak dilaksanakan di sekolah (C4)	9, 10, 11, 12	Ketekunan dalam belajar
	Peserta didik mampu merancang atau menciptakan kegiatan baru yang menyeimbangkan hak dan kewajiban di sekolah (C6)	17, 18 19, 20	Adanya pengalaman belajar yang menarik
	Peserta didik mampu mengevaluasi sikap peserta didik dalam melaksanakan hak dan kewajiban di sekolah (C5)	13,14, 15, 16	Ulet menghadapi kesulitan

Sumber : Nasrah & Muafiah dalam Octavia, (2023) diadaptasi dengan peneliti (2025)

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Observasi digunakan untuk pencatatan dan pengamatan aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik. Dalam pelaksanaannya, observasi dilengkapi dengan rubrik pengamatan motivasi belajar untuk menilai keterlibatan dan respons peserta didik selama

mengikuti kegiatan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian. Sedangkan angket digunakan sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik berdasarkan persepsi mereka terhadap pengalaman pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun kisi – kisi instrument non tes lembar rubrik pengamatan motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Rubrik Pengamatan Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Sub Fokus	Indikator yang diamati	Informan
1.	Motivasi Belajar	Adanya keinginan untuk berhasil	Peserta Didik
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	
		Ketekunan dalam belajar	
		Adanya pengalaman belajar yang menarik	
		Ulet menghadapi kesulitan	

Sumber: Penelitian Pendahuluan

Tabel 7. Kisi – Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	Nomor Item
1	Adanya keinginan untuk berhasil	- Berusaha mendapatkan nilai yang baik - Bangga saat berhasil - Termotivasi melihat teman berprestasi	- Saya ingin mendapatkan nilai yang tinggi di mata pelajaran Pendidikan Pancasila. - Saya merasa senang jika hasil belajar saya meningkat. - Saya termotivasi belajar saat melihat teman saya mendapat nilai tinggi. - Saya mau mengulang pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum ada ulangan.	1, 2, 3,18
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	- Menyadari pentingnya belajar - Ada dorongan dari diri sendiri - Dukungan lingkungan	- Saya merasa bahwa belajar Pendidikan Pancasila itu penting. - Saya belajar tanpa harus disuruh oleh guru atau orang tua.	4, 5, 6,16

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	Nomor Item
			• Orang tua saya mendorong saya untuk rajin belajar. • Saya merasa tertantang untuk memahami materi Pendidikan Pancasila yang baru.	
3	Ketekunan dalam belajar	• Konsisten belajar di kelas dan rumah • Tidak mudah menyerah • Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	• Saya mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. • Bertanya kepada guru apabila yang dijelaskan belum terlalu kamu pahami. • Saya mengerjakan PR tepat waktu dan dengan usaha sendiri. • Saya berusaha mencatat hal-hal penting saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.	7, 8, 9,15
4	Adanya pengalaman belajar yang menarik	• Menikmati proses belajar di kelas • Terlibat aktif dalam pembelajaran - Aktif dalam kelompok	• Saya merasa pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menyenangkan ketika guru menggunakan media pembelajaran. • Ketika guru menggunakan media pembelajaran, saya lebih terdorong untuk bertanya. • Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan ketika guru menampilkan media pembelajaran yang menarik. • Saya merasa lebih mudah memahami materi ketika pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik..	10, 11, 17, 19

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan	Nomor Item
5	Ulet menghadapi kesulitan	• Menghadapi kesulitan dengan usaha • Usaha mengatasi kesulitan Tidak mudah menyerah terhadap tantangan	• Saya menanyakan hal yang belum mengerti kepada guru atau teman. • Saya tetap mencoba memahami pelajaran walaupun sulit. • Saya mengecek hasil pekerjaan saya sebelum saya kumpulkan ke guru. • Apabila saya menemukan kesulitan dalam mengerjakan soal, saya tetap mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya.	12, 13, 14, 20

Sumber: Nasrah & Muafiah dalam Octavia, (2023) diadaptasi dengan peneliti

Tabel 8. Pedoman Penskoran Angket

No	Item	Skor Pernyataan	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (ST)	4	2
3	Ragu – Ragu (RG)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sumber : Sugiyono (2023: 147)

I. Uji Coba Instrumen

Sebelum penelitian berlangsung, instrumen yang akan digunakan peneliti harus diuji terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda soal, dan uji tingkat kesukaran menggunakan program IBM SPSS Statistics.

1. Uji Validitas instrumen

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2023), suatu instrumen penelitian dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara sah. Penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk memvalidasi pertanyaan yang peneliti ajukan pada instrumen tes berupa soal pilihan gandadan instrument non tes berupa angket sama-sama diuji validitasnya. Rumus *korelasi product moment* adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Yn = jumlah sampel

X = Skor item

Y = Skor total

Sumber : Muncarno (2017)

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,5$ berarti valid. sebaliknya

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,5$ berarti tidak valid atau *dropout*

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Data analisis butir soal instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 10 di bawah ini.

Tabel 10. Data Hasil Validitas Pada Instrumen Tes

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	Kategori
1.	0,695	0,4438	Valid	Tinggi
2.	0,633	0,4438	Valid	Tinggi
3.	0,648	0,4438	Valid	Tinggi
4.	0,638	0,4438	Valid	Tinggi
5.	0,621	0,4438	Valid	Tinggi
6.	0,717	0,4438	Valid	Tinggi
7.	0,478	0,4438	Tidak Valid	Cukup
8.	0,602	0,4438	Valid	Cukup
9.	0,648	0,4438	Valid	Tinggi
10.	-0,34	0,4438	Tidak Valid	Sangat rendah
11.	0,658	0,4438	Valid	Tinggi
12.	0,633	0,4438	Valid	Tinggi
13.	0,688	0,4438	Valid	Tinggi
14.	0,638	0,4438	Valid	Tinggi
15.	0,324	0,4438	Tidak Valid	Rendah
16.	0,638	0,4438	Valid	Tinggi
17.	0,623	0,4438	Valid	Tinggi
18.	0,774	0,4438	Valid	Tinggi
19.	0,695	0,4438	Valid	Tinggi
20.	0,578	0,4438	Tidak Valid	Cukup

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 10, diketahui bahwa hasil uji validitas diperoleh butir soal yang valid sebanyak 16 soal dan 4 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 181

Data analisis butir angket instrument non tes dapat dilihat pada Tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11. Data Hasil Validitas Pada Instrumen Non Tes

Nomor Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,846	0,4438	Valid
2.	0,753	0,4438	Valid
3.	0,684	0,4438	Valid
4.	0,681	0,4438	Valid
5.	0,786	0,4438	Valid
6.	0,767	0,4438	Valid
7.	0,835	0,4438	Valid

Nomor Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
8.	0,674	0,4438	Valid
9.	0,740	0,4438	Valid
10.	0,656	0,4438	Valid
11.	0,686	0,4438	Valid
12.	0,643	0,4438	Valid
13.	0,333	0,4438	Tidak Valid
14.	-0,150	0,4438	Tidak Valid
15.	0,645	0,4438	Valid
16.	0,623	0,4438	Valid
17.	-0,090	0,4438	Tidak Valid
18.	-0,033	0,4438	Tidak Valid
19.	0,617	0,4438	Valid
20.	-0,057	0,4438	Tidak Valid

Sumber : Data Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 11, dapat dilihat bahwa terdapat 15 item yang diujikan pada uji coba instrument penelitian, setelah dihitung menggunakan program IBM SPSS *Statistics* didapatkan hasil uji validitas yaitu untuk item nomor 13,14,17,18, dan 20 merupakan item yang tidak valid sehingga tidak dapat digunakan dalam kegiatan penelitian. Data lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 185.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Sugiyono (2023) suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila pengukuran yang dilakukan secara berulang terhadap objek yang sama mampu menghasilkan data yang konsisten. Data yang tidak reliabel, tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias. Dalam penelitian ini, untuk mengukur tingkat reliabilitas instrumen, baik angket maupun soal *pretest* dan *posttest*, digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

- a. Jika nilai $r_{11} > 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.

- b. Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.

Tabel 12. Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber : (Arikunto 2016)

Hasil pengujian reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* pada instrumen tes pada mata pelajaran pendidikan Pancasila menunjukkan nilai sebesar 0,926. Hal tersebut berarti bahwa instrumen tes dapat dikatakan reliabel dengan kriteria sangat kuat. (Lampiran 25, Hal 195)

Hasil pengujian reliabilitas dengan *Alpha Cronbach* pada instrumen non-tes motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila menunjukkan nilai sebesar 0,779. Hal tersebut berarti bahwa instrumen tes dapat dikatakan reliabel dengan kriteria sangat kuat. (Lampiran 25, Hal 195)

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut (Arikunto, 2016) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu sebagai berikut

Rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber : (Arikunto 2016)

Hasil pengujian daya beda soal pada uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrumen Tes

Nomor Soal	Indeks Daya Beda	Kriteria
1	0,801	Baik Sekali
2	0,642	Baik
3	0,687	Baik
4	0,656	Baik
5	0,566	Baik
6	0,717	Baik Sekali
8	0,674	Baik
9	0,592	Baik

Nomor Soal	Indeks Daya Beda	Kriteria
11	0,639	Baik
12	0,618	Baik
13	0,738	Baik Sekali
14	0,656	Baik
16	0,542	Baik
17	0,646	Baik
18	0,824	Baik Sekali
19	0,779	Baik Sekali

Sumber : Data Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 14 pada hasil uji daya pembeda soal saat uji coba instrumen terdapat 5 soal dengan kriteria baik sekali, 11 soal dengan kriteria baik, Lampiran 25, Hal 190

4. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui taraf kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 15. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2016)

Hasil uji tingkat kesukaran pada uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Tes

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,55	Sedang
2	0,77	Mudah
3	0,45	Sedang
4	0,86	Mudah
5	0,73	Mudah
6	0,82	Mudah
7	0,55	Sedang
8	0,55	Sedang
9	0,82	Mudah
10	0,77	Mudah
11	0,77	Mudah
12	0,86	Mudah
13	0,86	Mudah
14	0,50	Sedang
15	0,41	Sedang
16	0,55	Sedang

Sumber : Data Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 16 pada hasil uji tingkat kesukaran uji coba instrumen dari 16 butir soal terdapat 9 soal dengan tingkat kesukaran mudah, 7 soal dengan tingkat kesukaran sedang. (Lampiran 26, Hal 191)

J. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Presentase Angket

Persentase respon angket dan motivasi belajar peserta didik diperoleh dari hasil pengisian pernyataan angket oleh peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan persentase tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Skor maksimal

Sumber: Muthoharoh dan Cholifah (2020)

Tabel 17. Kriteria Interpretasi Skor Peserta Didik

Presentase	Kategori
81-100%	Sangat baik
61- 80%	Baik
41 - 60%	Cukup
21 - 40%	Kurang
0 – 20 %	Sangat Kurang

Sumber: Muthoharoh dan Cholifah (2020)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data dari hasil penelitian apakah normal atau tidak. Suatu data yang normal merupakan salah satu syarat untuk dilakukan uji *Parametric*. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Jika nilai *output* pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai *output* pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$), data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama. Usmani (2020) bahwa uji homogenitas biasanya digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji homogenitas varian sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar. Peneliti akan melakukan uji homogenitas menggunakan rumus uji *Fisher* atau disebut juga uji-F, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau **0,05**

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

c. Uji N- Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang diukur melalui hasil pretest dan posttest sebelum serta sesudah pembelajaran berlangsung. Uji N-Gain dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttes} - \text{skor prettes}}{\text{skor ideal} - \text{skor prettes}}$$

Kriteria dari uji N-Gain dapat dilihat pada Tabel 10 di bawah ini.

Tabel 18. Klasifikasi Uji N-Gain

Uji N-Gain	Keterangan
$N\text{-Gain} > 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 30$	Rendah

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi. Anuraga, dkk (2021) mengatakan uji hipotesis adalah salah satu cabang ilmu statistika inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran atas suatu pernyataan secara statistik serta menarik, kesimpulan akan diterima atau ditolaknya pernyataan tersebut. Uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Uji regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh

hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana dengan hipotesis statistik sebagai berikut.

$$H_a: r \neq 0$$

$$H_o: r = 0$$

$$\hat{Y} = a + bX$$

$\hat{Y}$: Subyek variabel terikat yang diproyeksikan

X : Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan.

a. = Nilai konstanta harga $\hat{Y}$, jika $X = 0$.

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

b. = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel $\hat{Y}$.

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Kriteria Uji:

Jika, $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_o ditolak artinya signifikan.

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_o diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Sumber : (Muncaro, 2017)

Rumusan Hipotesis

a. H_o = Tidak terdapat pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.

- b. H_a = Terdapat pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan. Peningkatan motivasi tersebut tampak jelas dari perbandingan skor rata-rata sebelum perlakuan, yaitu 44,11, yang kemudian meningkat menjadi 72,07 setelah diterapkannya transformasi pembelajaran menggunakan media wordwall. Pengaruh tersebut diperkuat melalui hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar $9,346 >$ dari t_{tabel} 2,060, dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media wordwall, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Bagi peserta didik, penerapan media Wordwall dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta meningkatkan motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena melibatkan permainan edukatif yang menantang. Dengan demikian, peserta didik terdorong untuk lebih aktif, antusias. Selain itu, penggunaan Wordwall membantu peserta

didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna.

2. Pendidik

Bagi pendidik, dapat menerapkan media pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media Wordwall agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan sehingga motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik dapat semakin meningkat.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memperhatikan dan memberikan dukungan dalam mengimplementasikan media Wordwall melalui penyediaan sarana, prasarana, serta pelatihan bagi pendidik sebagai inovasi pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berdampak positif terhadap hasil belajar.

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya terkait penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti selanjutnya juga dapat menerapkan media Wordwall atau media lain pada jenjang dan mata pelajaran berbeda dengan perencanaan waktu serta materi yang lebih optimal agar memperoleh hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfonso. 2021. Motivasi belajar peserta didik jenjang pendidikan dasar daerah 3T Kabupaten Bengkayang di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 133-143.
- Amral & Asmar. 2020. *Hakikat Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Guepedia.
- Anton, U. 2020. Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Pendekatan Pengelolaan Kelas. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 4(1).
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Alam, T. 2020. Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi)*, 9(2), 174–187. <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>.
- Arikunto, S. 2016. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, M., & Wahyudi, H. 2024. Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. In *Uluwwul Himmah Education Research Journal*, (1). <https://irbijournal.com/index.php/uherj/index>
- Cahyono. 2024. Pendidikan Pancasila. Ruang Karya Bersama.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. 2022. Pemikiran Abraham Maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDI: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Daniati, R., Setiawan, M. A., & Putri, S. N. 2024. Konsep dan penerapan motivasi dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(3), 1099–1104. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i3>
- Djamaluddin, A. W. 2019. Belajar dan pembelajaran (Ed. oleh Awal Syaddad). Makassar: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fauziah, H., & Pramutya, A. 2023. Pengaruh Motivasi Belajar Hafalan Alqur'an Terhadap Ujian Tahfidz. *Masagi*, 2(1), 219–225. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.555>

- Fickry, M. G. 2024. Pengaruh Media Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas 5 SDN Balekambang 01 Pagi. *Journal of Basic Educational Studies*, 4(3).
- Fitrianto, Y. P. 2021. Pengaruh pembelajaran online via Zoom terhadap motivasi belajar taruna Poltekip (studi kasus taruna Poltekip prodi Manajemen Pemasarakatan tingkat 3). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic (JIPS)*, 8(1), 1– 10. <https://doi.org/10.31604/jips.v8i1.2021.1-10>
- Fithriyyah, I. N. 2022. Pengembangan E-LKS Berbasis Model Pembelajaran Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. 2023. Implementasi nilai karakter gotong royong dalam Pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–550. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Harefa. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. 2022. Integrasi Teknologi Baru dalam Meningkatkan Pendidikan Islam di Indonesia. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 159–178. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.581>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., & Harahap, T. K. 2021. Media pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Husna, K., & Supriyadi, S. 2023. Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. 2021. Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Istiadah, F. N. 2020. *Teori - Teori Dalam Pembelajaran* (R. Permana, Ed.). Edu Publisher.
- Juliana, 2020. *Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV*. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Laia, J. K. 2023. Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penerapan Model Pembelajaran Listening Team di Kelas VIII SMP Negeri 1 O'O'u Tahun Pembelajaran. 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan*

Kewarganegaraan, 4(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.57094/jpkn.v4i1.820>

Lestari, R. D. 2021. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>

Lisandra, R., Lidia Pramudani, S., Tri Widodo, S., & Nuraeni, R. 2025. Optimalisasi Media Word Wall untuk Peningkatan Motivasi, Hasil Belajar, dan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn di SD. *Mutiara: Multidiciplinary Scientifict Journal*, 3(1).

Mahsup, M., Ibrahim, I., Muhardini, S., Nurjannah, N., & Fitriani, E. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 609. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2673>

Maielfi, D., Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. 2023. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate*. 9(1), 1–8. <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP>

Makki, M. I., & Aflahah, A. 2019. Konsep dasar belajar dan pembelajaran.

Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. 2022. Assessment for learning, Educandy & Wordwall. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.

Mayasari, N. A. J. 2023. *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.

Miftah, M. 2022. Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran (A. Leonardo, Ed.).

Mihit, Y. 2023. Dinamika dan tantangan dalam pendidikan Pancasila di era globalisasi: Tinjauan literatur. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(1), 357-366.

Mulyani, D. K. 2022. Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>

Muncarno. 2017. Statistika pendidikan (2 ed.). Metro Lampung: Hamim group.

Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. 2020. Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan*

- Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 6(2), 179–194.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>
- Nasution, F., Putri, N. A., & Ahwani, S. 2023. *Motivasi dalam Pembelajaran dan Pengajaran*. 2, 181–185.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. 2022. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. 2021. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Nurafifah, W., & Dewi, D. A. 2021. Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(4), 98–104.
<https://doi.org/10.56393/decive.v1i4.227>
- Nurgiansah, T. H. 2022. Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Octavia, J. R. & W.S. S. 2023. Hubungan Motivasi Belajar dengan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VII pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 35–42.
<https://doi.org/10.20961/inkuiri.v12i1.66771>
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. 2022. Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram Wordwall untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275–284.
<https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Pagarra, Hamzah. S. Ahmad. K. Wawan. S. 2022. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2021. Hakikat pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (sd). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Perdana, D. R., Nurwahidin, M., & Erni Mustakim, E. M. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Basicedu Journal of Elementary Education*, 8(3), 2417-2429.

- Prensky, M. (Ed.). 2010. Teaching digital natives: Partnering for real learning. Corwin press.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. 2024. Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131–139.
- Rahman, S. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahmat, P. S. 2019. Strategi Belajar Mengajar (N. Azizah, Ed.). Scopindo Media Pustaka.
- Rohili, L. 2024. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Metode CAR Kelas VII SMPN 3 Cipatat. 2(1).
<https://kinantijurnal.org/index.php/ems>
- Safitri, N. P. D. T. N. 2024. Persepsi dan Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Bahasa Inggris di Era Digital. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2).
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. 2023. Pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif. Lokomotif Abdimas: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 36–41.
<https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>
- Sahir, S. H. 2021. Metodologi penelitian. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Sakinah, R. N., & Dewi, D. A. 2021. Implementasi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Karakter Dasar Generasi Muda dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Sari, P. M. Y. H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. 4.
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. 2021. Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, 4(1), 41–55.
<https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>

- Simamora, R. 2021. Manfaat Media Pembelajaran bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar.
- Sugiyono. 2023. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyorini, M. T. A., & Salamah, S. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 98–103. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.349>
- Sumargiyani, Ainurrahman, M. A., & Nafi'ah, B. 2022. Analisis kebutuhan video pembelajaran kalkulus integral berbasis pemahaman konsep. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 5(1).
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. 2024. Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Sutiah, D., & Pd, M. 2020. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. NLC, Sidoarjo.
- Syabrina, M., & Arrazi, M. S. 2025. Pengembangan bahan ajar ajar media pembelajaran book creator pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas iv mi / sd sdit cahaya harati palangka raya. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 531–540.
- Tsaniya, K. S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang 09.
- Uno, H. B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. 2023. Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, D. W., Ananda, I. C., Zaliarisma, N. Y., Suprihatiningsih, R., & Ulya, C. 2022. Efektivitas Video Pembelajaran Canva untuk Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen di Sekolah Menengah Pertama. *Lingua Franca*, 1(2), 12–25. https://doi.org/10.37680/lingua_franca.v1i2.1673
- Wardana, A. D. 2021. Belajar dan pembelajaran (Ed. oleh A. Djamaluddin). Makassar: CV. Kaaffah Learning Center.
- Widyanto, I. P. W. E. T. 2020. Implementasi perencanaan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 12–20.

- Wulandari, R. I., & Jaelani, A. I. 2023. Menumbuhkan Antusiasme dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPA Melalui Platform Wordwall di Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2578-2593.
- Yusrah, Y., & Hasanah, N. 2022. Pengembangan Big Book Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Simple Sentence pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED.*, 12(4), 323. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.38609>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. 2020. The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & education*, 145, 103729.
- Zainuri. 2024. Media pembelajaran (Ed. oleh A. Yanto). Yogyakarta: CV Hei Publishing Indonesia.