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

Vita Mulyasari[1], Dayu Rika Perdana[2], Sheren Dwi Oktaria[3],
Muhammad Nurwahidin[4]
[1,2,3,4]PGSD Universitas Lampung
[1] vitaamulyasari@gmail.com, [2] dayurika.perdana@fkip.unila.ac.id,
[3]sheren.dwi@fkip.unila.ac.id, [4] mnurwahidin61@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study is 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 Ho was rejected and Ha 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.*

ABSTRAK

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 Ho ditolak dan Ha 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.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pemberian pengetahuan dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri setiap individu. 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 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan masyarakat.

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. 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 abad ke-21 menuntut pendidik menguasai teknologi dan membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21. Hartati (2022) menegaskan bahwa pendidik tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik,

bermakna, dan mampu meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik peserta didik. Pembelajaran yang menarik melalui keterampilan mengajar abad ke-21 berpeluang meningkatkan motivasi belajar (Sihombing, 2021). Peserta didik bermotivasi tinggi menunjukkan kegigihan dan keaktifan belajar, sedangkan motivasi rendah ditandai sikap pasif dan kurang fokus (Rahman, 2024), sehingga membangun motivasi belajar peserta didik sekolah dasar menjadi tantangan bagi pendidik.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik serta memerlukan motivasi belajar yang tinggi. Perdana (2024) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan menanamkan nilai-nilai nasionalisme melalui materi yang mencakup dasar negara, penghargaan terhadap keberagaman, dan pembentukan identitas diri sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan Pancasila dipilih sebagai fokus penelitian karena pembelajarannya di sekolah dasar masih cenderung teoritis dan berorientasi hafalan sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik, padahal keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor psikologis seperti motivasi, minat, dan suasana kelas yang mendukung (Mahsup, 2020).

Berdasarkan observasi pada 18 Juli 2025 di MIN 3 Lampung Selatan, pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV masih kurang interaktif, berpusat pada pendidik, dan minim penggunaan media pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Temuan ini diperkuat melalui wawancara wali kelas IV pada 21 Juli 2025 serta penilaian empat pendidik Pendidikan Pancasila yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik masih rendah akibat metode ceramah dan pembelajaran konvensional. Untuk memperkuat temuan tersebut, penelitian pendahuluan dilaksanakan pada 22 Juli 2025 di kelas IV A, B, C, dan D dengan menggunakan lima indikator motivasi belajar, yang hasilnya disajikan pada Tabel 1.

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 Tabel 1, motivasi belajar peserta didik kelas IV masih tergolong rendah dan bervariasi, dengan rata-rata motivasi kelas IV A sebesar 29%, IV B 41%, IV C 32%, dan IV D 33%. Rendahnya motivasi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik serta pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal. Pada kelas IV A, seluruh indikator motivasi belajar berada pada kategori kurang, mencakup keinginan berhasil, dorongan belajar, ketekunan, pengalaman belajar menarik, dan keuletan menghadapi kesulitan. Temuan ini menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan data awal, motivasi belajar peserta didik kelas IV masih tergolong rendah dengan capaian indikator motivasi yang belum optimal. Hasil observasi, wawancara pendidik, dan penilaian sejawat menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, minim penggunaan media interaktif, dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga kelas IV ditetapkan sebagai subjek penelitian. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media Wordwall dipilih sebagai solusi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi. Putra (2024) menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan kolaborasi peserta didik melalui permainan interaktif. Penggunaan Wordwall juga mendukung transformasi pembelajaran menuju pendekatan student-centered.

Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas media Wordwall dalam pembelajaran. Tsaniya (2023) membuktikan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Fickry (2024) menemukan adanya pengaruh signifikan Wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas V,

sedangkan Lisandra (2025) menegaskan bahwa Wordwall menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Namun demikian, kajian yang secara khusus meneliti pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dan relevansi untuk dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan fenomena di lapangan, motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada Transformasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Gamifikasi Digital: Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.

B. Metode Penelitian

Desain dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ekperimen semu (quasi experiment).

Desain Penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent control group design yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pemilihan secara acak. Motivasi belajar peserta didik diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran, sedangkan *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall berbasis gamifikasi digital, sementara kelompok kontrol menggunakan *powerpoint*.

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut Sugiyono, (2025) :

O_1	X	O_2
O_3		O_4

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

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan tahun ajaran

2025/2026. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Sampel yang digunakan adalah dua kelas (kelas IV berjumlah 27 dan IV B berjumlah 22) . Bentuk tes berupa soal pilihan ganda digunakan sebagai instrumen pendukung untuk mengetahui apakah peningkatan motivasi belajar setelah penerapan media Wordwall diikuti oleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun fokus utama penelitian ini adalah motivasi belajar, yang diukur menggunakan angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Intrumen Tes dan Non- tes

Instrumen penelitian terdiri atas tes dan non-tes. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 16 butir yang digunakan sebagai instrumen pendukung telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Sementara itu, instrumen non-tes berupa angket motivasi belajar yang terdiri atas 15 pernyataan sebagai instrumen utama hanya diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen.

Teknik Analisis Data

- Uji Normalitas
- Uji Homogenitas
- Uji *N*-Gain
- Uji Regresi Linear Sederhana
-

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 3 Lampung Selatan dengan populasi seluruh kelas IV Fase B. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dan diperoleh kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas IV A diberikan perlakuan berupa penggunaan media Wordwall, sedangkan kelas IV B menggunakan media PowerPoint.

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama, peserta didik diberikan pretest dan angket motivasi belajar, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media Wordwall pada kelas eksperimen dan media PowerPoint pada kelas kontrol. Pertemuan kedua digunakan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan media yang digunakan pada masing-masing kelas. Pada pertemuan ketiga, peserta didik kembali mengikuti

pembelajaran dan selanjutnya diberikan posttest serta angket motivasi belajar untuk mengukur hasil belajar dan perubahan motivasi belajar setelah perlakuan. Untuk mengetahui perbandingan nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Perbandingan Hasil *Pretes kelas* Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	*Pretest*	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	56	75
Nilai Terendah	31	44
Rata - rata	44,33	61,27

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi, nilai terendah dan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan berbeda. Nilai tertinggi dari kelas eksperimen adalah 56 dan nilai terendah 31 dengan nilai rata-rata 44,33. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi adalah 75, nilai terendah 44 dan nilai rata- rata adalah 61,27.

Data nilai posttest peserta didik setelah diberikan perlakuan dapat diketahui melalui perbandingan nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel berikut:

Tabel 3 Perbandingan Hasil *Posttest kelas* Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	*Posttest*	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	93	75
Nilai Terendah	62	56
Rata - rata	77,70	66,40

Berdasarkan Tabel 3, data nilai posttest setelah perlakuan menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 62 dengan rata-rata 77,70. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 56 dengan rata-rata 66,40.

Setelah pelaksanaan pretest dan posttest, pengumpulan data dilanjutkan dengan pemberian angket motivasi belajar kepada peserta didik. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Wordwall.

Perbandingan hasil angket motivasi belajar sebelum pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil *Angket Sebelum Pembelajaran Kelas* Eksperimen Dan Kontrol

Keterangan	*Angket Sebelum Pembelajaran*	
	Eksperimen	Kontrol
Skor Tertinggi	48	64
Skor Terendah	37	43
Rata - rata	44,11	56,59

Berdasarkan Tabel 4 rata-rata skor angket motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan dengan selisih sebesar 12,48 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Perbandingan hasil angket motivasi belajar sesudah pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Perbandingan Hasil *Angket sesudah pembelajaran kelas* Eksperimen dan Kontrol

Keterangan	*Angket Sesudah Pembelajaran*	
	Eksperimen	**Kontrol**
Skor Tertinggi	75	66
Skor Terendah	58	43
Rata - rata	72,07	57,31

Berdasarkan Tabel 5, data angket motivasi belajar sesudah pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperlihatkan perbedaan rata-rata skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan selisih 14,76.

Setelah diperoleh data pretest, posttest, dan angket motivasi belajar, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diamati berdistribusi normal atau tidak. Penjelasan masing-masing tahapan pengujian tersebut diuraikan sebagai berikut.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Instrumen Tes

		Kolmogorov-Smirnov			**Shapiro-Wilk**		
	Kls	Stti c	df	Sig	Stti c	df	Sig
N.P. Pncs l	PretestEks	.132	27	.200	.950	27	.219
Posttes Eks		.121	27	.200	.973	27	.677
Pretest Kntrl		.151	22	.200	.945	22	.249
Posttest Kntrl		.155	22	.181	.932	22	.134

Berdasarkan Tabel 6, uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest kelas eksperimen 0,219 dan kelas kontrol 0,249 serta posttest kelas eksperimen 0,677 dan kelas kontrol 0,134 memiliki nilai signifikansi > 0,05, sehingga seluruh data instrumen tes berdistribusi normal. Uji normalitas selanjutnya diterapkan pada instrumen non-tes berupa angket motivasi belajar.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Instrumen Tes

		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Kls	Stti c	df	Sig	Stti c	df	Sig
Angket	Angket kls.eks sblm	.097	27	.200	.960	27	.371
	Angket kls eks sdh	.135	27	.200	.970	27	.612
	Angket kls.kntrl sblm	.102	22	.200	.955	22	.398
	Angket kls.kntrl sdh	.155	22	.200	.950	22	.318

Berdasarkan Tabel 7, uji normalitas menunjukkan bahwa data angket motivasi belajar pada kelas eksperimen sebelum perlakuan 0,371 dan sesudah perlakuan 0,612 serta kelas kontrol sebelum perlakuan 0,398 dan sesudah perlakuan 0,318 memiliki nilai signifikansi > 0,05, sehingga seluruh data instrumen non-tes berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas selesai, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada variansi dalam data dari sampel yang diuji homogen. Uji ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 27.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Intrumen Tes

Jenis Tes	Nilai Sig	Kategori	Keputusan
Pretes kls eks dan kntrl	0,260	0,260>0,05	Homogen
Posttest kls eks dan kntrl	0,733	0,733>0,05	Homogen

Berdasarkan Tabel 8, hasil uji homogenitas instrumen tes menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar peserta didik pada pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,260 > 0,05 serta pada posttest sebesar 0,733 > 0,05, sehingga data hasil belajar dinyatakan homogen.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Intrumen Non-Tes

Jenis Tes	Nilai Sig	Kategori	Keputusan
Angket sebelum kls eks dan kntrl	0,302	0,302>0,05	Homogen
mAngket sesudah kls eks dan kntrl	0,439	0,439>0,05	Homogen

Berdasarkan Tabel 9, hasil uji homogenitas instrumen non-tes menunjukkan bahwa nilai signifikansi motivasi belajar peserta didik pada angket sebelum pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar

0,302 > 0,05 serta pada angket sesudah pembelajaran sebesar 0,439 > 0,05, sehingga data motivasi belajar dinyatakan homogen.

Untuk mengetahui pengaruh media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV MIN 3 Lampung Selatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan *N*-Gain.

Tabel 10. Data Tes Statistik Nilai *N*-Gain Kelas Eksperimen

Kelas	Test	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	Pretest	56	31	89,95
	Posttest	75	58	
Kontrol	Pretest	62	43	49,92
	Posttest	68	56	

Hasil perhitungan peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 89,95% (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 49,93% (kategori sedang), sehingga penggunaan media Wordwall memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih optimal. Selain peningkatan hasil belajar berdasarkan instrumen tes, peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui instrumen non-tes (angket) disajikan pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11. Data Non -Tes Statistik Nilai *N*-Gain Kelas Eksperimen

Kelas	Angket	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	Angket Sebelum	48	37	90,17
	Angket Sesudah	75	58	
Kontrol	Angket Sebelum	66	43	14,80
	Angket Sesudah	68	45	

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada instrumen non-tes berupa angket, diperoleh nilai N-Gain motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 90,17% (kategori tinggi) dan kelas kontrol sebesar 14,80% (kategori rendah). Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol.

Uji hipotesis dilaksanakan guna menguji identifikasi masalah dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menerapkan uji regresi linier sederhana guna mengetahui pengaruh media Wordwall

terhadap motivasi belajar peserta didik. Rincian hasil uji regresi linier sederhana disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	*(Constant)*	-98.770	15.316		-6.449	.000
	Media Wordwall	1.842	0.197	0.882	9.346	.000

a. *Dependent Variable*: Motivasi Belajar

Berdasarkan Tabel 12 menunjukan bahwa motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,00 < 0,05, dengan nilai koefisien regresi media Wordwall sebesar 1,842 dan t hitung 9,346. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Lampung Selatan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis gamifikasi digital memberikan pengaruh signifikan 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 pembelajaran menggunakan Wordwall. Efektivitas pengaruh tersebut diperkuat melalui hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 9,346 > t_{tabel} 2,060, dengan nilai signifikansi 0,00 < 0,05. Temuan ini menegaskan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, transformasi pembelajaran melalui gamifikasi digital menggunakan Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Djamaluddin, A. W. (2019). *Belajar dan pembelajaran* (Ed. oleh Awal Syaddad). Makassar: CV. Kaaffah Learning Center.

Pagarra, Ahmad. K. & Wawan. S. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

Sugiyono. (2020).*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sutiah, D., & Pd, M. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. NLC, Sidoarjo.

Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal :

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.

Anton, U. (2020.) Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Pendekatan Pengelolaan Kelas. Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan, 4-1.

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, 4-5.

Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. (2022). Integrasi Teknologi Baru dalam Meningkatkan Pendidikan Islam di Indonesia. Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam, 159 - 178.

Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Basicedu, 454 – 462.

Mahsup, M., & 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, 609.

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, 2417 - 2429.

Putra, L. D., & 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, 61 - 68.

Sihombing, S., & Tambunan, H. (2021). Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan. Jurnal Pendidikan Matematika 41-55. https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061

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.