

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* BERBASIS
GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS IV DI MI DAARUL AITAM PALEMBANG**

Tri Ajeng Nurjanah¹, Nurlaeli², Amir Hamzah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹ajengnurjanahtri@gmail.com, ²nurlaeli_uin@radenfatah.ac.id,

³amirhamzah_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the digital gamification-based Talking Stick learning model on the learning motivation of fourth-grade students in Pendidikan Pancasila at MI Daarul Aitam Palembang. This research was motivated by the low level of students' learning motivation in Pendidikan Pancasila, indicating the need for an innovative and engaging learning model that can encourage students' active participation during the learning process. This study employed a quantitative approach with a Non-Equivalent Control Group Design. The subjects consisted of two classes: an experimental class that received treatment using the digital gamification-based Talking Stick learning model and a control class that received conventional learning methods. Data were collected through learning motivation questionnaires, observation, and documentation. The data were analyzed using a t-test with the assistance of SPSS version 31. The results showed that the digital gamification-based Talking Stick learning model had a significant effect on the learning motivation of fourth-grade students. This was indicated by the t-count value being greater than the t-table value at a significance level of 0.05. Therefore, it can be concluded that the implementation of the digital gamification-based Talking Stick learning model can improve students' learning motivation in Pendidikan Pancasila at MI Daarul Aitam Palembang.

Keywords: *Digital Gamification, Learning Motivation, Talking Stick*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Talking*

Stick berbasis gamifikasi digital dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS versi 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan nilai *t* hitung yang lebih besar daripada *t* tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang.

Kata Kunci: Gamifikasi Digital, Motivasi Belajar, *Talking Stick*

A. Pendahuluan

Model pembelajaran memiliki peran Model pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Pemilihan model yang sesuai dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Trianto menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan dalam merancang kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien (Trianto 2017). Sejalan dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21, penggunaan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Guru perlu menggunakan pembelajaran yang mendorong keaktifan, komunikasi, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *gamifikasi*

digital. Gamifikasi menerapkan unsur permainan ke dalam kegiatan non-permainan, termasuk pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Kapp 2017b). Penerapan gamifikasi dapat dilakukan melalui pemberian poin, penghargaan, tantangan, umpan balik, dan indikator kemajuan. Werbach dan Hunter menjelaskan bahwa unsur-unsur tersebut dapat membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Werbach and Hunter 2015b). Surahman dan Putri juga menjelaskan bahwa *gamifikasi digital* dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis melalui penggabungan unsur kognitif, afektif, dan sosial siswa (Surahman and Putri 2021). Penelitian Octavia dan Suryani menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Octavia and Suryani 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah

satu cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain gamifikasi digital, model *Talking Stick* dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Talking Stick* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara dan menyampaikan pendapat secara bergiliran. Huda menjelaskan bahwa model *Talking Stick* mendorong siswa untuk berinteraksi dan bertukar pendapat selama proses pembelajaran. Penelitian Wulandari menunjukkan bahwa penerapan *Talking Stick* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasarb (Huda 2013). Lestari menemukan bahwa model *Talking Stick* dapat meningkatkan keaktifan siswa karena setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Wulandari 2020). Fitriani dan Al-Ghozali juga menunjukkan bahwa *Talking Stick* dapat meningkatkan motivasi dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat (Lestari 2021). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, *Talking Stick* dapat menjadi pilihan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses belajar.

Keaktifan dalam pembelajaran berkaitan erat dengan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa mau memulai, mengikuti, dan mempertahankan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Uno menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa (Fitriani

and Al-Ghozali 2022). Sardiman menyatakan bahwa motivasi belajar menjadi daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan tersebut (Uno 2018). Motivasi yang baik dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan tekun dalam mengikuti pembelajaran.

Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa dapat membuat motivasi belajar menjadi rendah. Penelitian Oktaviani menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa (Sardiman 2018). Rahmi dan Zain juga menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar dapat berkaitan dengan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa (Oktaviani 2021).

Motivasi belajar menjadi hal yang penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berperan dalam mengenalkan nilai-nilai Pancasila sekaligus membentuk sikap dan karakter siswa sejak sekolah dasar. Pratiwi menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai bangsa seperti gotong royong, nasionalisme, dan nilai moral kepada peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022). Hidayat menyatakan bahwa pembelajaran Pancasila di sekolah dasar perlu dilaksanakan dengan cara yang kontekstual dan melibatkan siswa agar dapat menarik perhatian serta meningkatkan semangat belajar

(Hidayat 2020). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikemas dengan kegiatan yang dekat dengan kehidupan siswa dan memberi kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara aktif.

Kondisi tersebut ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Daarul Aitam Palembang. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 13–15 Agustus 2025, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sederhana. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum merata. Beberapa siswa terlihat aktif, sedangkan sebagian siswa lainnya cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dan teknologi digital dalam pembelajaran juga belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya antusiasme dan partisipasi sebagian siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keadaan ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan suasana belajar yang lebih menarik.

Penggunaan model *Talking Stick* yang dipadukan dengan *gamifikasi digital* dipandang sesuai dengan kondisi tersebut karena menggabungkan kegiatan belajar yang mendorong partisipasi siswa dengan unsur permainan berbasis teknologi. *Talking Stick* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat, sedangkan *gamifikasi digital* dapat memberikan

tantangan, poin, dan umpan balik selama kegiatan pembelajaran. Penggabungan kedua pendekatan tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Meskipun penelitian tentang *Talking Stick* dan gamifikasi telah dilakukan secara terpisah, penelitian yang mengkaji pengaruh model *Talking Stick* berbasis *gamifikasi digital* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar, khususnya di MI Daarul Aitam Palembang, masih perlu dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* berbasis *gamifikasi digital* terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental* dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di MI Daarul Aitam Palembang pada 12–26 Januari 2026 dengan subjek penelitian siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 46 siswa. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak melalui pengundian, sehingga kelas IV A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 23 siswa. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick*

berbasis gamifikasi digital dengan poin dan penghargaan, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data penelitian dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar siswa. Analisis data dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 31 pada taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 23 siswa. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen, *Talking Stick* dipadukan dengan aplikasi kuis digital yang menampilkan skor secara langsung. Rangkaian penelitian meliputi *pretest*, pemberian perlakuan, *posttest*, observasi, dan dokumentasi.

Sebelum data dianalisis peneliti mengambil beberapa data seperti hasil motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, instrumen angket motivasi belajar diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 1 Statistik Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kel	N	Min	Maks	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	23	72	88	78,57	4,066
Kontrol	23	54	76	66,17	5,662

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen yang terdiri atas 23 siswa memperoleh nilai minimum sebesar 72, nilai maksimum sebesar 88, nilai rata-rata sebesar 78,57, dan standar deviasi sebesar 4,066. Sementara itu, kelas kontrol yang terdiri atas 23 siswa memperoleh nilai minimum sebesar 54, nilai maksimum sebesar 76, nilai rata-rata sebesar 66,17, dan standar deviasi sebesar 5,662. Dengan demikian, nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan selisih sebesar 12,40 poin. Data tersebut menunjukkan adanya perbedaan skor motivasi belajar antara kedua kelompok setelah pembelajaran yang diberikan.

Tabel 2 Statistik Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Eksperimen	Kontrol
Tinggi	3 (13%)	6 (26%)
Sedang	17 (74%)	13 (57%)
Rendah	3 (13%)	4 (17%)
Jumlah	23 (100%)	23 (100%)

Berdasarkan Tabel 2, pada kelas eksperimen terdapat 3 siswa atau 13% yang berada pada kategori motivasi belajar tinggi, 17 siswa atau 74% berada pada kategori sedang,

dan 3 siswa atau 13% berada pada kategori rendah. Pada kelas kontrol terdapat 6 siswa atau 26% pada kategori tinggi, 13 siswa atau 57% pada kategori sedang, dan 4 siswa atau 17% pada kategori rendah. Sebagian besar siswa pada kedua kelompok berada pada kategori sedang. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa distribusi kategori motivasi belajar kedua kelas memiliki pola yang berbeda, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen tetap lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Adapun uji validitas pada penelitian ini menggunakan bantuan spss windows 31 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Butir Pernyataan Motivasi Belajar

Butir Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Ket
1	0,966	0,413	Valid
2	0,855	0,413	Valid
3	0,827	0,413	Valid
4	0,934	0,413	Valid
5	0,787	0,413	Valid
6	0,885	0,413	Valid
7	0,796	0,413	Valid
8	0,909	0,413	Valid
9	0,868	0,413	Valid
10	0,880	0,413	Valid
11	0,812	0,413	Valid
12	0,894	0,413	Valid
13	0,879	0,413	Valid
14	0,849	0,413	Valid
15	0,868	0,413	Valid
16	0,906	0,413	Valid
17	0,925	0,413	Valid
18	0,913	0,413	Valid
19	0,945	0,413	Valid
20	0,921	0,413	Valid

Berdasarkan Tabel 3, uji validitas instrumen motivasi belajar dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Jumlah responden yang digunakan adalah 23 siswa sehingga diperoleh derajat kebebasan (df) = $23 - 2 = 21$ dan nilai r tabel sebesar 0,413. Kriteria pengujian yang digunakan adalah apabila r hitung $> r$ tabel, maka butir pernyataan dinyatakan valid, sedangkan apabila r hitung $\leq r$ tabel, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 20 butir pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel 0,413. Nilai r hitung pada setiap butir berada pada rentang 0,787 sampai 0,966. Dengan demikian, seluruh 20 butir pernyataan pada angket motivasi belajar siswa dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Butir pernyataan yang telah dinyatakan valid selanjutnya digunakan pada tahap uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,985	20

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai sebesar 0,985 dengan jumlah item sebanyak 20 pernyataan. Nilai tersebut lebih besar daripada batas minimum 0,60

yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen angket motivasi belajar siswa memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dalam angket memiliki konsistensi internal yang sangat kuat dan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil serta dapat dipercaya. Dengan demikian, instrumen angket motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap pengumpulan data. Reliabilitas yang tinggi tersebut menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki hubungan yang kuat dalam mengukur konstruk yang sama, yaitu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
Kelas	Shapiro-Wilk			
	Data	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	0,969	2	0,66
	Kontrol		3	4
	Posttest	0,976	2	0,83
	Kontrol		3	1
	Pretest	0,966	2	0,58
	Eksperimen		3	5
	Posttest	0,968	2	0,63
	Eksperimen		3	6

Berdasarkan Tabel 5, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Pada *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,664, sedangkan pada *posttest* kelas

kontrol diperoleh nilai sebesar 0,831. Pada kelas eksperimen, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,585 dan nilai *posttest* sebesar 0,636. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data pada kedua kelompok telah memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan statistik parametrik.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2,344	1	44	0,133
Based on Median	2,451	1	44	0,125
Based on Median and with adjusted df	2,451	1	41,271	0,125
Based on trimmed mean	2,410	1	44	0,128

Berdasarkan Tabel 6, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,133, *Based on Median* sebesar 0,125, *Based on Median and with*

adjusted df sebesar 0,125, dan *Based on trimmed mean* sebesar 0,128. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan memiliki varians yang homogen. Dengan kata lain, varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki tingkat penyebaran yang sama. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sampel yang digunakan memiliki varians yang seragam sehingga memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *Independent Samples t-test*. Homogenitas data menunjukkan bahwa kedua kelompok yang dibandingkan berada dalam kondisi yang seimbang dari segi penyebaran data. Dengan terpenuhinya syarat homogenitas, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan cara menguji hipotesis yang telah ditentukan menggunakan uji Independent Sampel T Test. Uji Independent Sampel T Test ini akan dilaksanakan dengan bantuan software SPSS 31. Untuk ketentuan jika nilai signifikan ≤ 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan begitupula sebaliknya.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital terhadap motivasi

belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam

Palembang.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang.

Tabel 7 Uji Independent Samples t-test

	<i>t</i>	<i>df</i>	1- sid ed <i>p</i>	2- si de d <i>p</i>	M D	S E	95% CI
EV ass um ed	- 8,52 5	44	0,0 00	0, 00 0	- 12, 39 1	1, 45 3	- 15,321 ;- 9,462
EV not ass um ed	- 8,52 5	39, 92 2	0,0 00	0, 00 0	- 12, 39 1	1, 45 3	- 15,329 ;- 9,454

Berdasarkan Tabel 7, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada baris *Equal variances assumed* diperoleh nilai *t* sebesar -8,525 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 44. Nilai signifikansi *Two-Sided p* sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan ketentuan pengujian, nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai *Mean Difference* yang diperoleh sebesar -12,391 menunjukkan adanya selisih rata-rata skor motivasi belajar antara kedua kelompok sebesar 12,391 poin. Nilai negatif pada *Mean Difference* menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sesuai dengan pengkodean data yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, interval kepercayaan 95% diperoleh pada batas bawah sebesar -15,321 dan batas atas sebesar -9,462. Rentang interval tersebut tidak melewati angka nol sehingga memperkuat bahwa perbedaan rata-rata kedua kelompok signifikan secara statistik. Pada baris *Equal variances not assumed*, diperoleh nilai *t* yang sama, yaitu -8,525, dengan *df* sebesar 39,922, nilai *Two-Sided p* sebesar 0,000, *Mean Difference* sebesar -12,391, serta interval kepercayaan dari -15,329 sampai -9,454. Hasil tersebut tetap menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

2. Pembahasan

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol signifikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran

menggunakan model *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil angket motivasi awal, tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masih relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Setelah proses pembelajaran dilakukan, kedua kelas mengalami peningkatan motivasi belajar, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan model *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital menunjukkan peningkatan antusiasme, keaktifan, serta partisipasi siswa yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Dalam model *Talking Stick*, setiap siswa diberi kesempatan untuk berbicara, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat melalui media tongkat yang berpindah dari satu siswa ke siswa lainnya. Menurut Miftahul Huda, model *Talking Stick* merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menciptakan interaksi aktif antarpeserta didik melalui media tongkat sehingga setiap siswa memiliki kesempatan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Huda 2016). Aktivitas tersebut membuat siswa lebih fokus, percaya diri, dan termotivasi untuk memperhatikan pelajaran agar dapat menjawab pertanyaan ketika tongkat berada di tangannya.

Penerapan unsur gamifikasi digital dalam pembelajaran berperan dalam meningkatkan semangat dan antusiasme siswa. Elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan papan peringkat (*leaderboard*) menciptakan suasana kompetitif yang sehat di kelas. Menurut Kapp, gamifikasi merupakan penerapan prinsip dan mekanika permainan dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Kapp 2017). Werbach dan Hunter menjelaskan bahwa gamifikasi dapat membangun pengalaman belajar yang kompetitif secara positif melalui sistem penghargaan dan umpan balik (Werbach and Hunter 2015). Dalam penelitian ini, aplikasi *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa terdorong untuk terus berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Secara psikologis, peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar Hamzah B. Uno. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang membuat seseorang bersemangat dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Uno 2019). Dalam model *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital, dorongan internal muncul karena siswa merasa tertantang dan senang dalam belajar, sedangkan dorongan eksternal hadir melalui penghargaan, pengakuan, dan perolehan poin. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dan berusaha memperoleh hasil yang lebih baik.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Wulandari yang menunjukkan bahwa penerapan model *Talking Stick* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena melatih keberanian dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Wulandari 2020). Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Octavia dan Suryani yang menemukan bahwa penggunaan gamifikasi digital melalui aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Octavia and Suryani 2021). Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya dan menunjukkan penerapan gabungan *Talking Stick* dan gamifikasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Melalui kombinasi *Talking Stick* dan gamifikasi digital, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif. Siswa berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar, berani menyampaikan pendapat, serta bersemangat memperoleh skor dalam permainan edukatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmat Hidayat dan Abdillah bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dapat mendorong meningkatnya motivasi dan hasil belajar (Hidayat and Abdillah 2019). Dengan demikian, siswa menjadi subjek yang terlibat langsung dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital berpengaruh secara signifikan

terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Daarul Aitam Palembang. Model tersebut menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan tongkat, pertanyaan, permainan, poin, dan penghargaan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbasis Gamifikasi Digital terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang”, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital terhadap peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis angket motivasi awal dan angket motivasi akhir, di mana nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penerapan model *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan semangat belajar siswa karena pembelajaran dikemas secara menarik, interaktif, dan kompetitif melalui elemen permainan digital

berupa poin dan penghargaan. Dengan demikian, model pembelajaran *Talking Stick* berbasis gamifikasi digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di MI Daarul Aitam Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, Indah N., and Muhammad D. H. Al-Ghozali. 2022. “Efektivitas Metode Pembelajaran *Talking Stick* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 8(3).
- Hidayat, Rahmat. 2020. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar*. Jakarta: LPPI.
- Hidayat, Rahmat, and Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori Dan Aplikasinya)*. Jakarta: LPPI.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda, Miftahul. 2016. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Kapp, Karl M. 2017a. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kapp, Karl M. 2017b. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kementerian Pendidikan,

- Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022. *Pendidikan Pancasila Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Lestari, Ayu D. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(2).
- Octavia, A., and D. Suryani. 2021. "Penerapan Gamifikasi Digital Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 8(1).
- Octavia, R., and E. Suryani. 2023. "Efektivitas Gamifikasi Berbasis Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8(3).
- Oktaviani, Dwi. 2021. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* 6(2).
- Sardiman. 2018. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surahman, Eka, and Dinda Putri. 2021. "Penerapan Gamifikasi Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9(2).
- Trianto. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2018. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2019. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Werbach, Kevin, and Dan Hunter. 2015a. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Werbach, Kevin, and Dan Hunter. 2015b. *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Wulandari, Rina. 2020. "Model *Talking Stick* Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD." *Widyagogik* 8(1).