

**PENGARUH MEDIA QUIZ INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL
BERORIENTASI GAMIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Polintan Rehulina Sembiring¹, Paska Sriulina Tarigan²

¹PGSD FKIP Universitas Quality, ²PGSD FKIP Universitas Katolik Santo Thomas
polintanrehulinasem@gmail.com, Paskasritarigan96@gmail.com

ABSTRACT

Learning Pancasila Education in elementary schools requires media that can increase student engagement while supporting the achievement of learning outcomes. This study aims to analyze the effect of interactive quiz media based on gamification-oriented Wordwall on learning outcomes and learning motivation of fourth-grade elementary school students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent pretest–posttest control group design. The study sample consisted of 40 students consisting of 20 students in the experimental class and 20 students in the control class. The experimental class participated in learning using gamification-oriented Wordwall, while the control class participated in learning using conventional exercises. Data were collected through learning outcome tests and learning motivation questionnaires, then analyzed using descriptive statistics, N-Gain, independent samples t-test, and Cohen's d. The results showed that the average posttest learning outcome of the experimental class was 80.60, higher than the control class at 73.10. The N-Gain value of the experimental class was 0.51, while the control class was 0.26. The experimental class' learning motivation increased from 68.40 to 83.10, while the control class's increased from 67.90 to 76.55. The results of the hypothesis test indicate that Wordwall significantly impacts student learning outcomes and motivation. Therefore, interactive quizzes based on Wordwall with a gamification orientation can be used as an alternative learning medium for Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: *Gamification, Learning Outcomes, Learning Motivation, Pancasila Education, Wordwall*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain nonequivalent pretest–posttest control group. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa

yang terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall berorientasi gamifikasi, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan latihan konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan angket motivasi belajar, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, independent samples t-test, dan Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80,60, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 73,10. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,51, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,26. Motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 68,40 menjadi 83,10, sementara kelas kontrol meningkat dari 67,90 menjadi 76,55. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Gamifikasi, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki posisi penting dalam pendidikan sekolah dasar karena pembelajaran ini tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan karakter bangsa. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai Pancasila, aturan, hak dan kewajiban, keberagaman, serta tanggung jawab sebagai bagian dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan

melibatkan siswa secara aktif agar nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dihafalkan, tetapi juga dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran yang terlalu berfokus pada buku teks, penjelasan guru, dan kegiatan menghafal dapat menyebabkan siswa merasa jenuh serta kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hilmawati et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran materi Pancasila yang masih berorientasi pada buku dan hafalan dapat menimbulkan kebosanan serta berdampak pada

rendahnya hasil belajar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu mengubah kegiatan belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media digital dapat digunakan untuk menyajikan materi, memberikan latihan, melakukan evaluasi, serta memberikan umpan balik kepada siswa dengan cara yang lebih menarik. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, permainan mencocokkan, kartu flash, roda acak, pengurutan kelompok, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat dimainkan melalui komputer, tablet, telepon seluler, maupun papan tulis interaktif. Wordwall juga memungkinkan guru menyesuaikan materi pembelajaran dengan

kebutuhan siswa dan memantau hasil pengerjaan tugas.

Pemanfaatan Wordwall dalam penelitian ini tidak hanya dipandang sebagai penggunaan media kuis digital, tetapi juga sebagai penerapan pembelajaran yang berorientasi pada gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur permainan dalam konteks nonpermainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Krath et al. (2021) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat dipahami melalui berbagai teori motivasi dan pembelajaran, seperti *self-determination theory*, *flow theory*, pembelajaran eksperiensial, dan konstruktivisme. Unsur permainan yang digunakan dalam pembelajaran dapat berupa skor, tantangan, batas waktu, level, papan peringkat, penghargaan, dan umpan balik langsung. Unsur-unsur tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menantang serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, ketekunan, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kepuasan yang lebih baik selama kegiatan belajar. Rahmi et al. (2025) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, meskipun efektivitas setiap unsur gamifikasi dapat berbeda sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Peneliti tersebut juga menjelaskan bahwa poin, level, dan papan peringkat merupakan unsur yang sering digunakan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian, penggunaan Wordwall yang dirancang secara terarah diharapkan mampu mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan lebih antusias.

Selain meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi juga berpotensi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Diaz dan Estoque-Loñez (2024) melalui penelitian meta-analisis menemukan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Yusri

dan Zainal (2025) juga menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi pada pendidikan dasar dapat meningkatkan kinerja akademik, motivasi, keterlibatan, dan pengembangan keterampilan siswa. Meskipun demikian, keberhasilan gamifikasi tidak hanya bergantung pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada kesesuaian antara unsur permainan, tujuan pembelajaran, materi, serta kebutuhan siswa. Oleh sebab itu, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dirancang sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan hanya sebagai permainan atau kegiatan tambahan.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hilmawati et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan permainan berbasis Wordwall memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, Husna dan Kusumadewi (2025) meneliti pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Temuan-temuan

tersebut menunjukkan bahwa Wordwall berpotensi digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, penelitian terdahulu cenderung mengukur hasil belajar atau motivasi belajar secara terpisah, sedangkan penelitian yang menguji kedua variabel tersebut secara bersamaan dengan menegaskan unsur gamifikasi dalam desain kuis Wordwall masih perlu dikembangkan.

Kesenjangan tersebut menjadi penting untuk diteliti karena peningkatan hasil belajar belum tentu diikuti oleh peningkatan motivasi belajar, demikian pula sebaliknya. Siswa mungkin memperoleh nilai yang baik setelah mengerjakan latihan, tetapi belum tentu memiliki ketertarikan dan kemauan yang kuat untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memandang hasil belajar dan motivasi belajar sebagai dua aspek yang saling melengkapi. Hasil belajar digunakan untuk menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, sedangkan motivasi belajar digunakan untuk menggambarkan dorongan, perhatian, ketekunan, keterlibatan,

dan kepuasan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah, ditemukan bahwa sebagian siswa kurang aktif menjawab pertanyaan, kurang antusias mengerjakan latihan, dan hasil evaluasi Pendidikan Pancasila belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Guru telah menggunakan buku ajar dan latihan tertulis dalam proses pembelajaran, tetapi penggunaan media kuis digital yang dirancang dengan unsur gamifikasi masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan tantangan, umpan balik langsung, dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar membutuhkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Materi Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan nilai, norma, hak, kewajiban, dan perilaku sehari-hari tidak cukup diajarkan melalui metode ceramah atau hafalan saja, tetapi perlu dikemas

dalam aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan.

Media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi menjadi salah satu alternatif yang tepat karena mampu menghadirkan pembelajaran dalam bentuk kuis, permainan, tantangan, skor, dan umpan balik langsung. Penggunaan media ini dapat membantu siswa lebih fokus, aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Secara garis besar, Wordwall berorientasi gamifikasi berpotensi meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat langsung dalam memahami dan mengulang materi melalui kuis interaktif. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan menantang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Media Wordwall dalam penelitian ini dirancang menggunakan unsur gamifikasi berupa skor, batas waktu, tantangan, papan peringkat,

dan umpan balik langsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta memberikan alternatif praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain nonequivalent pretest–posttest control group. Desain ini digunakan karena peneliti memanfaatkan kelas yang telah terbentuk sebelumnya tanpa melakukan pengacakan siswa secara individual. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan latihan konvensional.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas kontrol	O ₃	–	O ₄

Keterangan:

O ₁ dan O ₃	= Pretest hasil belajar dan angket awal motivasi belajar
X	= Pembelajaran menggunakan Wordwall berorientasi gamifikasi
O ₂ dan O ₄	= Posttest hasil belajar dan angket akhir motivasi belajar
–	= Pembelajaran menggunakan latihan konvensional

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar yang memiliki dua kelas IV dengan karakteristik siswa yang relatif setara. Kegiatan penelitian dilakukan selama beberapa kali pertemuan yang mencakup tahap persiapan, pretest, pemberian perlakuan, posttest, dan pengumpulan data pendukung.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sekolah dasar. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih menggunakan teknik cluster sampling, yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan

satu kelas sebagai kelas kontrol. Pemilihan kelas dilakukan dengan mempertimbangkan kesamaan jumlah siswa, kemampuan awal, materi pembelajaran, dan alokasi waktu pembelajaran.

Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan latihan konvensional. Materi, tujuan pembelajaran, dan alokasi waktu yang diberikan kepada kedua kelas dibuat sama agar perbedaan hasil penelitian lebih mencerminkan pengaruh penggunaan media Wordwall.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi. Variabel terikat terdiri atas hasil belajar dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar.

Media Wordwall berorientasi gamifikasi dalam penelitian ini dirancang menggunakan unsur permainan berupa skor, tantangan, batas waktu, umpan balik langsung, kesempatan mengulang quiz, dan papan peringkat. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat penguasaan

siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan siswa untuk memperhatikan, terlibat, tekun, percaya diri, dan merasa puas selama mengikuti pembelajaran.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap berikut:

1. Tahap persiapan melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, mengidentifikasi permasalahan hasil belajar dan motivasi siswa, menentukan materi penelitian, serta menyusun perangkat pembelajaran untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 2. Tahap pengembangan instrumen Peneliti menyusun media quiz interaktif berbasis Wordwall, tes hasil belajar, angket motivasi belajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan dokumentasi penelitian. Instrumen kemudian divalidasi oleh ahli dan diuji coba sebelum digunakan.
 3. Tahap pengukuran awal Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar serta angket awal untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum perlakuan.
 4. Tahap pemberian perlakuan Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Wordwall berorientasi gamifikasi yang memuat skor, tantangan, batas waktu, umpan balik langsung, kesempatan mengulang quiz, dan papan peringkat. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan latihan konvensional dengan materi dan alokasi waktu yang sama.
 5. Tahap pengukuran akhir Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest dan angket akhir untuk mengetahui perubahan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.
 6. Tahap analisis data Data pretest, posttest, angket, observasi, dan dokumentasi dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa.
- Data penelitian dikumpulkan melalui tes, angket, observasi, dan dokumentasi.
1. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur penguasaan siswa

terhadap materi Pendidikan Pancasila sebelum dan setelah perlakuan. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran.

2. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Angket menggunakan skala Likert yang mencakup indikator perhatian, ketekunan, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar.
3. Observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, termasuk keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
4. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar siswa, hasil quiz Wordwall, nilai pretest, nilai posttest, foto kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar, angket motivasi belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar disusun berdasarkan tingkat kognitif memahami, menerapkan, dan menganalisis. Angket motivasi belajar

disusun dalam bentuk pernyataan positif dan negatif dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas isi dilakukan melalui penilaian ahli, sedangkan validitas empiris dianalisis menggunakan korelasi Pearson. Reliabilitas instrumen dianalisis menggunakan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid dan memiliki koefisien reliabilitas yang memadai.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi, dan persentase ketuntasan belajar.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent samples t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Peningkatan hasil belajar dianalisis

menggunakan N-Gain, sedangkan besar pengaruh perlakuan dihitung menggunakan Cohen's d. Apabila data tidak memenuhi asumsi parametrik, analisis dapat dilakukan menggunakan uji Mann–Whitney U.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 40 siswa kelas IV sekolah dasar yang terdiri atas 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan latihan konvensional.

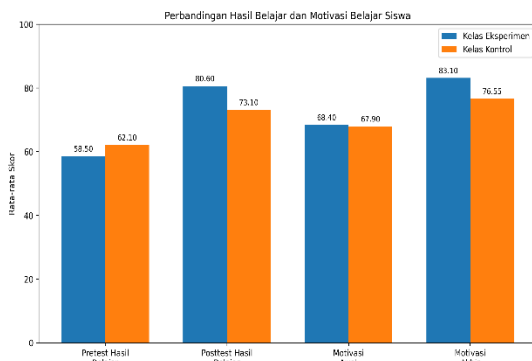
Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

Aspek yang Diukur	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pretest hasil belajar	58,50	62,10
Posttest hasil belajar	80,60	73,10
Motivasi belajar awal	68,40	67,90
Motivasi belajar akhir	83,10	76,55

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata pretest hasil belajar kelas eksperimen

sebesar 58,50, sedangkan kelas kontrol sebesar 62,10. Meskipun rata-rata kemampuan awal kelas kontrol sedikit lebih tinggi, setelah diberikan perlakuan rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 80,60, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 73,10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pada aspek motivasi belajar, kedua kelas memiliki kondisi awal yang relatif sama. Rata-rata motivasi awal kelas eksperimen sebesar 68,40 dan kelas kontrol sebesar 67,90. Setelah pembelajaran, motivasi belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 83,10, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 76,55. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berorientasi gamifikasi mampu mendorong siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa

Diagram pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata posttest hasil belajar dan motivasi belajar akhir yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan tersebut terjadi karena Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui unsur skor, tantangan, batas waktu, umpan balik langsung, kesempatan mengulang quiz, dan papan peringkat.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Kelompok	N-Gain	Kategori
Kelas eksperimen	0,51	Sedang
Kelas kontrol	0,26	Rendah

Berdasarkan Tabel 2, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,51 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,26 dengan

kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Wordwall berorientasi gamifikasi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan latihan konvensional.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat terjadi karena siswa memperoleh umpan balik secara langsung setelah menjawab pertanyaan. Umpan balik tersebut membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Data	Nilai Signifikan	Keterangan
Posttest kelas eksperimen	0,674	Normal
Posttest kelas kontrol	0,875	Normal
Motivasi akhir kelas eksperimen	0,829	Normal

Motivasi akhir kelas kontrol	0,583	Normal
Homogenitas hasil belajar	0,625	Homogen
Homogenitas motivasi belajar	0,542	Homogen

Berdasarkan Tabel 3, seluruh nilai signifikansi uji normalitas lebih besar dari 0,05 sehingga data hasil belajar dan motivasi belajar dinyatakan berdistribusi normal. Nilai signifikansi uji homogenitas hasil belajar sebesar 0,625 dan motivasi belajar sebesar 0,542. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan independent samples t-test.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis dan Effect Size

Varia bel	Nilai Signifika nsi	Coh en's d	Keputu san
Hasil belaja r	0,002	1,08	H ₀ ditolak
Motiv asi belaja r	0,002	1,03	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi hasil belajar sebesar 0,002 dan motivasi belajar sebesar

0,002. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H₀ ditolak. Dengan demikian, media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar.

Nilai Cohen's d pada hasil belajar sebesar 1,08 dan motivasi belajar sebesar 1,03. Kedua nilai tersebut menunjukkan pengaruh dalam kategori besar. Artinya, penggunaan Wordwall tidak hanya memberikan perbedaan secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh praktis yang kuat terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi karena kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru dan latihan tertulis, tetapi juga melalui quiz digital yang memberikan tantangan serta umpan balik langsung.

Wordwall membantu siswa belajar melalui aktivitas yang lebih

menarik dan tidak monoton. Ketika siswa menjawab soal, mereka dapat mengetahui jawaban benar atau salah secara langsung. Kesempatan untuk mengulang quiz juga mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahan dan memperoleh skor yang lebih baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Penggunaan Wordwall juga memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang memuat skor, tantangan, batas waktu, dan papan peringkat. Unsur-unsur tersebut dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, ketekunan, dan kepercayaan diri siswa. Penelitian tentang Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menunjukkan adanya hubungan positif dengan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penggunaan gamifikasi perlu dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Wordwall sebaiknya

tidak hanya digunakan untuk mengejar skor atau menciptakan kompetisi antarsiswa. Guru perlu mengaitkan setiap pertanyaan dengan situasi nyata, seperti pelaksanaan hak dan kewajiban, penerapan nilai-nilai Pancasila, tanggung jawab siswa, serta sikap menghargai keberagaman. Kajian mengenai gamifikasi juga menekankan bahwa manfaat gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar bergantung pada kesesuaian desain permainan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Wordwall dapat diterapkan pada kegiatan apersepsi, latihan, evaluasi formatif, penguatan materi, dan refleksi pembelajaran. Penggunaannya tetap perlu dipadukan dengan diskusi, penjelasan guru, dan kegiatan kontekstual agar siswa tidak hanya memperoleh nilai yang tinggi, tetapi juga mampu memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall memperoleh rata-rata hasil belajar dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan latihan konvensional.

Penggunaan unsur gamifikasi berupa skor, tantangan, batas waktu, umpan balik langsung, kesempatan mengulang quiz, dan papan peringkat mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media Wordwall membantu siswa lebih fokus memahami materi, lebih aktif mengikuti pembelajaran, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, media quiz interaktif berbasis Wordwall berorientasi gamifikasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar

siswa sekolah dasar. Penggunaannya perlu dipadukan dengan diskusi, penjelasan guru, dan kegiatan kontekstual agar siswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian skor, tetapi juga mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Diaz, A. F., & Estoque-Loñez, H. (2024). A meta-analysis on the effectiveness of gamification on student learning achievement. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(5), 1236–1253. doi:10.46328/ijemst.4185.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. doi:10.31004/edukatif.v3i6.1079.
- Hilmawati, H., Safiah, I., & Fitriani, S. (2024). Pengaruh penggunaan game berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan di kelas IV SD Negeri 1 Pagar Air Aceh Besar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(10), 275–287.
- Husna, D. A., & Kusumadewi, R. F. (2025). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 10(2), 447–457.
doi:10.23969/jp.v10i02.24531
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639.
doi:10.3390/educsci14060639.
- Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963.
doi:10.1016/j.chb.2021.10696.
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549.
doi:10.3389/fpsyg.2023.1253549.
- Nadia, D. O., & Desyandri, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933.
doi:10.36989/didaktik.v8i2.497.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.
doi:10.31004/basicedu.v6i5.3616.
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51.
doi:10.56393/pelita.v3i2.1716.