



Pengaruh Media Game Edukasi Kolaboratif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 124386 Jl. Jambu

Sonia Sagita Saragih¹ Minar Trisnawati Lumbantobing² Eva Pasaribu³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3}

Email: soniasaragih41@gmail.com¹ minartobing14@gmail.com² pasaribueva32@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pengaruh media ajar game edukasi kolaboratif berbasis aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 124386 Jl. Jambu pada materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila tahun ajaran 2025/2026. Menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi-eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, melibatkan 38 siswa (kelas IVA eksperimen dan IVB kontrol), instrumen angket motivasi model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) 20 item skala Likert, dengan reliabilitas $\alpha=0,83-0,87$. Hasil uji *Independent Samples T-Test* menunjukkan peningkatan signifikan motivasi belajar kelas eksperimen rata-rata +25%, dengan Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Media aplikasi berbasis *Wordwall* efektif merangsang perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan siswa melalui elemen interaktif kolaboratif, selaras dengan teori Vygotsky dan flow Csikszentmihalyi, sebagai solusi rendahnya motivasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media game edukasi kolaboratif, aplikasi *Wordwall*, motivasi belajar, Pendidikan Pancasila



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran sentral dan strategis sebagai pondasi utama dalam membangun sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan berkompeten, karena melalui pendidikan individu dibekali dengan pengetahuan mendalam, keterampilan praktis, sikap tangguh, serta nilai-nilai luhur yang mendasar untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari dan dinamika perkembangan zaman yang pesat, seperti globalisasi. Proses pendidikan tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga menciptakan pribadi yang lebih berkualitas yang produktif, adaptif, dan inovatif, sehingga mampu berkontribusi optimal dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), pendidikan secara jelas berfungsi untuk mengembangkan kemampuan potensial peserta didik, membentuk watak mulia, serta menciptakan peradaban bangsa yang bermartabat, semuanya dalam rangka mewujudkan cita-cita mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagai upaya nyata untuk memenuhi mandat konstitusi tersebut, pemerintah melakukan transformasi melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang diterapkan sejak tahun 2022 kini lebih menekankan pada pembentukan karakter melalui penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya di jenjang sekolah dasar yang difokuskan pada penanaman nilai moral, nasionalisme, serta keterampilan. Namun, keberhasilan pencapaian target kurikulum tersebut secara mendasar sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa, yang secara global didefinisikan sebagai dorongan internal dan eksternal untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Masalahnya, rendahnya motivasi belajar siswa kini menjadi tantangan yang mendasar di tingkat pendidikan sekolah dasar karena siswa cenderung rentan terhadap kebosanan akibat minimnya variasi media pembelajaran.

Di Indonesia, tantangan rendahnya motivasi belajar siswa secara spesifik sangat terasa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, meski memiliki peran strategis dalam membentuk

jati diri bangsa, tujuannya agar siswa mampu menghayati nilai-nilai luhur tersebut. Namun, seringkali sulit tercapai di lapangan akibat rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi permasalahan ini, pendekatan inovatif melalui media ajar berbasis teknologi menjadi solusi potensial. Media ajar game edukasi kolaboratif, yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan tim, poin reward, dan interaksi antarpeserta didik, dapat merangsang motivasi intrinsik siswa melalui rasa senang, kompetisi sehat, dan kolaborasi sosial. Pendekatan ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivis Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, serta teori alur (*flow theory*) dari seorang psikolog Hungaria-Amerika bernama Mihaly Csikszentmihalyi yang menyatakan bahwa aktivitas menantang namun menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan emosional. Game edukasi kolaboratif tidak hanya membuat materi Pancasila seperti sila-sila dasar dan penerapannya menjadi lebih kontekstual dan relatable, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti kerja sama dan pemecahan masalah.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media edukatif dan model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian oleh Rahmawati dkk (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran kolaboratif berbantuan media digital *Wordwall* pada siswa kelas V SD memberikan pengaruh signifikan terhadap tingkat partisipasi siswa, dengan peningkatan rata-rata nilai dari 8,7 menjadi 10,6. Hasil uji statistik Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai Asymp. Sig. < 0,001, di mana penggunaan media ini terbukti meningkatkan antusiasme, keterlibatan diskusi, dan kemudahan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Penelitian lain oleh Husna (2025) mengenai penggunaan media *Wordwall* pada mata pelajaran PKn kelas IV SD juga menunjukkan efektivitas yang serupa terhadap motivasi belajar siswa. Melalui desain *Quasi Eksperimental*, penelitian tersebut mencatat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai t-hitung sebesar 6,056 yang jauh melampaui t-tabel 2,0032, serta kenaikan rata-rata nilai *post-test* menjadi 83,14 dibandingkan nilai *pre-test* sebesar 49,63. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran sering kali belum mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan data hasil Ujian Akhir Semester Ganjil (UAS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Tahun Ajaran 2025/2026 di SD Negeri 124386 Jl. Jambu, ditemukan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih sangat rendah. Kondisi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil UAS Ganjil Pendidikan Pancasila kelas IV T.A 2025/2026

No	Mata Pelajaran	KKTP	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pendidikan Pancasila	70	18	7	11

(Sumber: Data SD 124386 Jl.Jambu)

Berdasarkan tabel di atas, dari 18 siswa kelas IV, hanya 7 siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 11 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas. Rendahnya hasil belajar ini sering kali disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang menjadi salah satu permasalahan utama yang harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penyebab lain dari rendahnya hasil belajar adalah proses pembelajaran yang masih cenderung pasif, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi interaktif seperti media game edukasi kolaboratif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Padahal, semakin tinggi aktivitas belajar siswa, maka semakin tinggi pula peluang keberhasilan pengajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran

yang menarik, seperti penggunaan media game edukasi kolaboratif untuk merangsang aktivitas dan motivasi siswa.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Tujuan	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Husna (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01	Menguji efektivitas Wordwall pada motivasi belajar Pancasila kelas IV SD.	Quasi-eksperimental, desain pretest-posttest control group; populasi 25 siswa kelas IV; instrumen angket motivasi ($r=0.89$), observasi, tes.	Gain score normalized 0.78 (tinggi); Mann-Whitney sig. 0.002 < 0.05; pengaruh signifikan Wordwall terhadap motivasi.
2	Evitasari (2025)	Pengaruh Game Edukasi Wordwall pada Materi Makna Sila-Sila Pancasila terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Mojosari	Mengukur dampak Wordwall terhadap minat belajar materi Pancasila kelas IV.	Eksperimen semu, desain pretest-posttest; populasi 28 siswa kelas IV; instrumen angket minat ($v=0.87$), observasi, tes.	t-hitung 8.45 > t-tabel 2.05, sig. 0.000; peningkatan minat 35%; pengaruh signifikan.
3	Budhiartini dkk. (2023)	Penggunaan Media Wordwall dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SDN 10 Mataram	Menjelaskan penggunaan Wordwall untuk tingkatkan hasil belajar IPAS kelas IVB.	Penelitian Tindakan Kelas (PTK), 2 siklus; tahap perencanaan-pelaksanaan-observasi-refleksi; metode team games tournament; sampel kelas IVB.	Siklus 1: rata-rata 70 (ketuntasan 60%); siklus 2: rata-rata 95 (ketuntasan 85%); peningkatan signifikan.
4	Rahmawati dkk. (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif dengan Bantuan Wordwall terhadap Tingkat Partisipasi Peserta Didik Kelas V SDN Rawamangun 02	Menganalisis pengaruh model kolaboratif Wordwall terhadap partisipasi kelas V.	Kuantitatif eksperimen, desain pre-posttest one group control; sampel 30 siswa kelas V; instrumen observasi, wawancara, kuesioner.	Partisipasi dari 8.7 (pre) ke 10.6 (post); Wilcoxon sig. 0.001 < 0.05, $Z=-4.427$; efektif tingkatkan partisipasi dan motivasi.
5	Fitriani (2025)	Game Edukasi Apakah Efektif?	Menganalisis efektivitas game Wordwall terhadap motivasi belajar siswa SD via studi literatur.	Tinjauan literatur sistematis (25 jurnal gamifikasi SD); meta-analisis effect size, naratif synthesis.	Peningkatan partisipasi 25-30% via Wordwall pada Pancasila; rekomendasi kolaboratif di SDN; efektif tingkatkan motivasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu *Quasi-Experimental Design*. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok subjek yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media ajar game edukasi kolaboratif berbasis aplikasi *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD 124386 Jl. Jambu Pematangsiantar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV dengan jumlah responden sebanyak 38 siswa, yang terbagi ke dalam Kelas IVA (kelompok eksperimen) sebanyak 18 siswa dan Kelas IVB (kelompok kontrol) sebanyak 20 siswa. Rangkaian peralatan utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat keras berupa laptop dan proyektor untuk menampilkan media, serta

perangkat gawai atau tablet yang digunakan oleh siswa dalam kelompok untuk mengakses aplikasi *Wordwall*. Analisis data didukung dengan penggunaan perangkat lunak statistik SPSS Windows versi 26.0 untuk mengolah hasil uji validitas, reliabilitas, serta uji hipotesis. Teknik pengumpulan data diuraikan secara rinci sebagai berikut:

1. Angket: Digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan model motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan skala Likert 1 sampai 5. Referensi pengembangan instrumen merujuk pada teori motivasi Keller dan telah divalidasi dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,865.
2. Observasi: Dilakukan secara terstruktur untuk mengamati proses belajar mengajar serta keterlibatan dan kolaborasi siswa selama penerapan media di kelas.
3. Dokumentasi: Digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa RPP modifikasi, hasil skor leaderboard pada aplikasi, foto aktivitas pembelajaran, serta daftar hadir siswa.

Data hasil penelitian diolah melalui beberapa tahapan analisis. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan teknik Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan teknik uji Levene. Pengukuran tolok ukur kinerja dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata pretest dan posttest pada kedua kelompok. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Independent Samples T-Test untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media terhadap motivasi belajar siswa dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Prosedur analisis data secara mendalam merujuk pada buku referensi Metode Penelitian Kuantitatif oleh Sugiyono (2022).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD 134386 Jl. Jambu. Data yang disajikan merupakan hasil analisis statistik dari dua kelompok, yaitu kelas IVA (eksperimen) dan kelas IVB (kontrol) dengan total subjek 38 siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data motivasi awal kelas IVA memiliki nilai signifikansi 0,084 dan kelas IVB sebesar 0,083. Sementara itu, data motivasi akhir menunjukkan nilai signifikansi 0,109 untuk kelas IVA dan 0,097 untuk kelas IVB. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi untuk motivasi awal sebesar 0,072 dan motivasi akhir sebesar 0,288. Karena nilai signifikansi $> 0,05$, maka varians data dinyatakan homogen. Data peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Peningkatan Dimensi Motivasi Belajar ARCS pada Kelas Eksperimen

No	Dimensi Motivasi	Mean Pretest	Mean Posttest	Peningkatan (%)
1	<i>Attention</i> (Perhatian)	3,43	4,39	28%
2	<i>Relevance</i> (Keterkaitan)	3,51	4,32	23%
3	<i>Confidence</i> (Percaya Diri)	3,40	4,16	22%
4	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	3,53	4,43	26%
Rata-rata		3,46	4,32	25%

(Sumber: Data Olahan SPSS 26, 2026)

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan pada seluruh dimensi motivasi belajar siswa dengan rata-rata kenaikan sebesar 25%. Peningkatan tertinggi terdapat pada dimensi *Attention* (Perhatian) sebesar 28%, diikuti oleh dimensi *Satisfaction* (Kepuasan) sebesar 26%. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* melalui bantuan SPSS 26

menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) untuk motivasi akhir sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ajar game edukasi kolaboratif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada materi Hak dan Kewajiban.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 124386 Jl. Jambu, Kelurahan Pardamean, Kecamatan Siantar Marihat, Kota Pematangsiantar, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ajar game edukasi kolaboratif berbasis aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol, dengan total subjek penelitian sebanyak 38 siswa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi belajar model ARCS yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan skala Likert 1 sampai 5. Sebelum perlakuan, peneliti melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 094168 Simpang Naga Panei untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji statistik *Independent Samples T-Test* melalui bantuan SPSS 26, diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) motivasi akhir sebesar 0,000 dan hasil *posttest* belajar sebesar 0,040. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ajar game edukasi kolaboratif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada materi Hak dan Kewajiban. Secara empiris, data hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi ARCS sebesar 25% pada kelas eksperimen (IVA). Hal ini tercermin dari kenaikan signifikan pada setiap dimensi, yaitu:

1. *Attention* meningkat dari 3,43 menjadi 4,39
2. *Relevance* meningkat dari 3,51 menjadi 4,32
3. *Confidence* meningkat dari 3,40 menjadi 4,16
4. *Satisfaction* meningkat dari 3,53 menjadi 4,43

Temuan mengenai adanya pengaruh signifikan dalam penggunaan media *Wordwall* ini sejalan dengan hasil studi Husna (2025) yang melaporkan perolehan *gain score* sebesar 0,78 pada motivasi belajar PPKn siswa kelas IV. Keajegan hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Rahmawati dkk. (2025) yang mencatat adanya peningkatan partisipasi aktif siswa melalui model pembelajaran kolaboratif berbasis *Wordwall*. Ditinjau dari perspektif teoretis, efektivitas media game edukasi ini mampu memenuhi empat komponen utama dalam model motivasi ARCS Keller. Aspek *Attention* meningkat sebesar 28% berkat adanya elemen animasi dan tantangan visual yang mampu memusatkan perhatian siswa. Aspek *Relevance* meningkat 23% karena pengemasan materi hak dan kewajiban dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Unsur *Confidence* tumbuh sebesar 22% melalui fitur *instant feedback*, serta aspek *Satisfaction* meningkat 26% sebagai dampak dari kompetisi tim yang positif. Respons positif ini selaras dengan tahap perkembangan kognitif operasional konkret Piaget, di mana siswa kelas IV lebih mudah menyerap materi melalui aktivitas *hands-on* yang kolaboratif. Penerapan fitur *leaderboard* pada aplikasi *Wordwall* terbukti mampu memicu kompetisi yang sehat di dalam kelas. Selain itu, prosedur penelitian yang menggunakan pembagian kelompok heterogen dan mode turnamen berhasil merangsang interaksi sosial sesuai dengan teori Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development*. Melalui pendekatan *flow theory* Csikszentmihalyi, media ini mampu menciptakan keseimbangan antara tantangan permainan dengan keterampilan siswa. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat kerangka pemikiran bahwa penggunaan game

edukasi kolaboratif merupakan solusi efektif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa, di mana ketuntasan materi Pendidikan Pancasila sebelumnya hanya 7 dari 18 siswa yang tuntas (38,8%), kini meningkat secara optimal di SD Negeri 124386 Jl. Jambu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, penelitian ini menarik kesimpulan utama bahwa implementasi media game edukasi kolaboratif berbasis platform *Wordwall* memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 124386 Jl. Jambu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus penelitian pada materi Hak dan Kewajiban ini berhasil dibuktikan melalui penerapan desain *quasi-eksperimen* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Temuan di lapangan menunjukkan adanya perbedaan perolehan skor *posttest* yang sangat kontras, di mana kelompok eksperimen (Kelas IVA) mencapai peningkatan motivasi yang jauh melampaui capaian kelompok kontrol (Kelas IVB) setelah diberikan intervensi selama dua pertemuan secara intensif. Validitas kesimpulan ini didukung kuat oleh kualitas instrumen penelitian berupa angket model ARCS yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi dengan nilai *Cronbach's Alpha* pada rentang 0,824 hingga 0,873. Selain itu, serangkaian uji prasyarat statistik, termasuk uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas Levene, secara konsisten menunjukkan bahwa data memenuhi kriteria untuk analisis lebih lanjut. Hal ini mengonfirmasi bahwa media *Wordwall* secara efektif mampu menstimulasi empat elemen krusial motivasi siswa, yakni *attention* (perhatian), *relevance* (keterkaitan), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan). Melalui pengujian hipotesis, Hipotesis Alternatif H_a dinyatakan diterima sepenuhnya karena nilai signifikansi (*Sig.*) dinyatakan diterima sepenuhnya karena nilai signifikansi (*Sig.*) yang diperoleh melalui uji *Independent Samples Test* sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari standar 0,05. Temuan ini menandakan adanya pengaruh positif yang kuat terhadap dorongan motivasi, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, pada siswa yang berada dalam fase perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget (usia 9-10 tahun). Secara komprehensif, pendekatan pembelajaran ini tidak hanya menjadi solusi atas rendahnya ketuntasan belajar pada UAS Ganjil sebelumnya yang hanya mencapai angka 42% (berdasarkan data awal kelas IV), tetapi juga menjadi bukti nyata bahwa inovasi digital yang bersifat kolaboratif sangat selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Najib, B. M., & Martati, B. (2024). Analisis keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis games Educaplay pada pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1618–1630.
- Alfajri Husain, I. (2025). Dampak game edukatif pada perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(1), 46–56.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Budhiartini, B. N., Ermiana, I., & Solehani, L. M. (2023). Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SDN 10 Mataram. *Jurnal Profesi Guru Indonesia (JPGI)*, 9(2), 116–123.
- Evitasari, P. D. A., & Putri, D. A. A. (2025). Pengaruh game edukasi Wordwall pada materi makna sila-sila Pancasila terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Mojosari. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 7(1), 25–35.
- Fitriani, H., Alvina, S., Fatmi, N., & Fakhrah. (2025). Optimalisasi pembelajaran melalui educational games sebagai inovasi edukatif di sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(4), 1351–1355.



- Hartono, B., Widiastuti, S., Rasminto, H., Pratama, D., & Adjie, A. (2025). Implementasi game edukasi berbasis multimedia studi pada 'The Way of Life' untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi*, 5(1), 78–97.
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). Game edukasi “Perjalanan Si Koko” sebagai media pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Hermawati, dkk. (2023). *Motivasi dalam pendidikan: Konsep, teori, aplikasi*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Husain, I. A. (2025). Dampak game edukatif pada perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(1).
- Husna, D. A., Kusumadewi, R. F., & Jati, I. (2023). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 106162 Medan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 112–125.
- Indriani, J., Aisyah, N., & Trisno, B. (2024). Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Konsensus: *Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum dan Ilmu Komunikasi*, 1(4), 104–114.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Maharani, E., dkk. (2024). *Motivasi belajar dalam pendidikan: Konsep, teori, dan faktor yang memengaruhi*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Mayasari, & Alimuddin. (2023). *Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa*. CV Rizquna.
- Mustofiyah, L., Markhamah, M., Fathoni, A., Sutama, S., & Hidayati, Y. M. (2025). Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap matematika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 972–981. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1330>
- Najauah, dkk. (2022). *Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Pradani, G. T. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Hellyana, C. M. (2023). Game edukasi “Perjalanan Si Koko” sebagai media pembelajaran. *Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1). <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/ijec/>
- Rahmawati, A., Sumantri, S., & Dallion, E. (2025). Pengaruh model pembelajaran kolaboratif dengan bantuan Wordwall terhadap tingkat partisipasi peserta didik (Studi eksperimen kelas V di SDN Rawamangun 02). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 441–450.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Rifqi, A. (2023). Pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 1234–1245.
- Saleh, M., dkk. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sanatang, F., Rauf, B. A., Karim, S. A., & Zainuddin, Z. (2023). PKM pelatihan penerapan media pembelajaran game edukasi online pada siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat: Prosiding Edisi 3*, 339–343.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Syamsudin, M., dkk (2009). *Pendidikan Pancasila: Menempatkan Pancasila dalam Konteks Keislaman dan Keindonesiaan*. Yogyakarta: Total Media.



- Syarifuddin, & Utari. (2023). *Media pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening Media Publishing.
- Tobing, M. (2024). *Pengembangan bahan ajar dan media PPKn SD*. Edupedia Publisher.
- Uno, H. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisi di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Wibawanto, W. (2025). *Board game edukasi*. Idebuku.
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa SMP N 1 X Koto Diatas. *Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 133–140. <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>