



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DENGAN BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NORMA KELAS V

Nahdya Sabrina¹, Fakhrrur Rozy², Nurul Aini³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

e-mail: nahdyasabrina@gmail.com

Diterima: 13/07/2026; Direvisi: 21/08/2026; Diterbitkan: 31/08/2026

ABSTRAK

Pembelajaran yang masih cenderung monoton dan berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa kurang aktif serta berdampak pada rendahnya hasil belajar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna adalah penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma kelas V SDN Karangtanjung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 29 siswa kelas V SDN Karangtanjung. Data dikumpulkan melalui tes *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan *Paired Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,518 dan 0,712. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,59 meningkat menjadi 75,34 pada *posttest*. Hasil *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi norma.

Kata Kunci: *Deep Learning, Gamifikasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Wordwall*

ABSTRACT

Learning that tends to be monotonous and teacher-centered can cause students to be less active and may contribute to low learning outcomes. One alternative for creating more interactive, enjoyable, and meaningful learning is the implementation of a gamification learning model with a *deep learning* approach assisted by *Wordwall* media. This study aimed to determine the effect of a gamification learning model with a *deep learning* approach assisted by *Wordwall* media on students' learning outcomes in the topic of norms among fifth-grade students at SDN Karangtanjung. This study employed a quantitative approach with a *Pre-Experimental* design using a *One Group Pretest-Posttest Design*. The subjects were 29 fifth-grade students at SDN Karangtanjung. Data were collected through *pretest* and *posttest* assessments and analyzed using a normality test and a *Paired Sample t-test*. The results showed that the *pretest* and *posttest* data were normally distributed, with significance values of 0.518 and 0.712, respectively. The mean score increased from 47.59 in the *pretest* to 75.34 in the *posttest*. The *Paired Sample t-test* produced a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, the gamification learning model with a *deep learning* approach assisted by *Wordwall* media had a significant effect on students' learning outcomes in the topic of norms.



Keywords: *Deep Learning, Gamification, Learning Outcomes, Pendidikan Pancasila, Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Rahman et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter melalui penanaman nilai moral dan sosial. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila, khususnya materi norma yang membekali siswa dengan pemahaman mengenai aturan, hak, kewajiban, dan perilaku yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran materi norma perlu dirancang secara kontekstual dan bermakna agar siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila idealnya berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan memberikan kesempatan untuk berpikir, berkomunikasi, berkolaborasi, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar interaktif, inovatif, dan menyenangkan sehingga siswa memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terlaksana di SDN Karangtanjung. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran materi norma masih didominasi metode ceramah dan belum optimal memanfaatkan media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa relatif rendah, siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya dan mengemukakan pendapat, serta mengalami kesulitan memahami konsep norma yang bersifat kontekstual. Dampaknya, hasil belajar siswa masih rendah dan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan, seperti poin, tantangan, penghargaan, dan kompetisi, ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Aprianti et al. (2025) menjelaskan bahwa gamifikasi dapat mengemas kegiatan pembelajaran melalui aktivitas permainan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penelitian Irnawati et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan Simanjuntak et al. (2025) menunjukkan adanya pengaruh model gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi perlu diarahkan agar siswa tidak hanya berorientasi pada perolehan poin, penghargaan, atau kompetisi, tetapi juga memperoleh pemahaman konsep secara mendalam. Oleh karena itu, gamifikasi dapat dipadukan dengan pendekatan *deep learning* yang menekankan pengalaman belajar secara sadar (*mindful learning*), bermakna (*meaningful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*) (Syafi'i & Darnaningsih, 2025). Pendekatan tersebut dapat memperkuat proses pembelajaran dengan mendorong siswa untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata, memahami makna pembelajaran, serta terlibat secara aktif dalam proses berpikir. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dan *deep learning* diharapkan tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendukung pemahaman terhadap materi yang dipelajari.



Implementasi gamifikasi juga dapat didukung oleh media pembelajaran digital Wordwall. Wordwall menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbasis permainan, seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda putar, dan permainan berbasis tantangan yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penggunaan Wordwall dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang melibatkan respons secara langsung. Fidyah et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan Rahayu et al. (2023) menerapkan Wordwall pada materi norma dan aturan kelas V. Mulyati dan US (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan manfaat gamifikasi maupun Wordwall dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, kemampuan berpikir, dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian Rahayu et al. (2023) menggunakan Wordwall melalui model *Project Based Learning*, sedangkan Fitriana dan Indriyani (2024) mengkaji gamifikasi Wordwall dalam konteks *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, penelitian Simanjuntak et al. (2025) mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan gamifikasi, pendekatan *deep learning*, dan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma kelas V sekolah dasar masih terbatas. Hal tersebut menunjukkan adanya *research gap* mengenai efektivitas integrasi ketiga komponen tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran gamifikasi, pendekatan *deep learning*, dan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma kelas V sekolah dasar. Integrasi tersebut diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, bermakna, dan kontekstual sehingga siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas permainan, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep norma dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi berbantuan media Wordwall dengan pendekatan *deep learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi norma kelas V SDN Karangtanjung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi norma. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Siswa diberikan *pretest* sebelum perlakuan, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan model gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan Wordwall, dan selanjutnya diberikan *posttest*. Penelitian dilaksanakan di SDN Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 29 siswa, terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan Wordwall, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif materi norma. Data dikumpulkan melalui instrumen tes yang pada tahap awal terdiri atas 20 soal pilihan ganda. Instrumen tersebut terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya, dan hasil uji validitas menunjukkan bahwa 10 soal dinyatakan valid. Oleh

karena itu, 10 soal yang valid digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan.

Analisis data dilakukan menggunakan SPSS. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk. Data yang berdistribusi normal dianalisis menggunakan *Paired Sample t-test*, sedangkan data yang tidak berdistribusi normal dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), dengan H_0 ditolak apabila nilai signifikansi $< 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Karangtanjung, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 29 siswa. Sebelum penelitian dilaksanakan, perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, LKPD, instrumen tes, dan media pembelajaran berbasis Wordwall telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Selanjutnya, data penelitian dikumpulkan melalui pemberian *Pretest* sebelum perlakuan dan *Posttest* setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall.

Uji Kelayakan Instrumen

Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan pada subjek penelitian. Uji validitas dilakukan terhadap 20 butir soal pilihan ganda menggunakan korelasi Product Moment dengan bantuan SPSS.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Kriteria	Jumlah Butir
Butir soal valid	10
Butir soal tidak valid	10
Jumlah keseluruhan butir soal	20

Sumber: Hasil olahan SPSS.

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji validitas menunjukkan bahwa separuh dari jumlah butir soal memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir soal yang tidak memenuhi kriteria valid tidak digunakan dalam pengambilan data. Selanjutnya, instrumen yang telah memenuhi kriteria valid diuji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan perolehan nilai sebesar $0,753 > 0,6$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Pretest dilaksanakan sebelum siswa memperoleh perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal pada materi norma. Setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall selesai dilaksanakan, siswa diberikan *Posttest* dengan indikator soal yang sama.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	N	Rata-rata	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	29	47,59	23,323

<i>Posttest</i>	29	75,34	13,754
-----------------	----	-------	--------

Sumber: Hasil olahan SPSS.

Berdasarkan Tabel 2, hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan menunjukkan kecenderungan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perubahan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,518	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,712	Berdistribusi normal

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk sebagai prasyarat sebelum pengujian hipotesis karena jumlah sampel penelitian kurang dari 30 siswa. Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,518 dan *posttest* sebesar 0,712, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga analisis hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan *Paired Sample t-test*.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall.

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Variabel	Selisih Rata-rata	t	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-27,759	-9,468	0,000

Sumber: Hasil olahan SPSS.

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *t* sebesar -9,468 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi norma di kelas V SDN Karangtanjung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi norma kelas V SDN Karangtanjung. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 47,59 pada *pretest* menjadi 75,34 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas permainan, pengalaman belajar bermakna, dan media digital interaktif mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi norma.



Peningkatan hasil belajar dapat dikaitkan dengan karakteristik gamifikasi yang menghadirkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, seperti tantangan, poin, penghargaan, umpan balik, dan kompetisi. Unsur tersebut membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Inawati et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara langsung. Kondisi tersebut juga terlihat selama pembelajaran, ketika siswa lebih antusias mengikuti kegiatan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berusaha menyelesaikan tantangan yang diberikan. Keterlibatan yang lebih tinggi memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproses materi secara aktif sehingga dapat mendukung pencapaian hasil belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Simanjuntak et al. (2025) yang menemukan adanya pengaruh model gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Gamifikasi memberikan stimulus berupa tantangan dan umpan balik yang membuat siswa terdorong untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, unsur permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi menjadi bagian dari aktivitas belajar yang mengarahkan siswa untuk memahami materi norma melalui pertanyaan dan permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi dapat membantu mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif.

Media Wordwall turut mendukung pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas digital yang interaktif. Berbagai bentuk permainan dan kuis pada Wordwall memungkinkan siswa memberikan respons secara langsung serta memperoleh umpan balik terhadap hasil pekerjaannya. Kondisi tersebut membuat proses latihan dan evaluasi menjadi lebih menarik dibandingkan pemberian soal secara konvensional. Mulyati dan US (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh Rahayu et al. (2023) yang menerapkan Wordwall pada materi norma dan aturan kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dalam penelitian ini relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih mudah terlibat ketika pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang interaktif dan menarik.

Selain gamifikasi dan Wordwall, pendekatan *deep learning* memberikan penguatan pada proses pembelajaran agar aktivitas permainan tetap diarahkan pada pemahaman yang bermakna. Pendekatan ini menekankan *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* sehingga siswa tidak sekadar menyelesaikan permainan, tetapi memahami materi melalui pengalaman belajar yang sadar, relevan, dan menyenangkan (Syafi'i & Darnaningsih, 2025). Dalam pembelajaran materi norma, siswa diarahkan untuk menghubungkan konsep dengan situasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, mendiskusikan contoh perilaku, serta memahami akibat dari pelanggaran norma. Proses tersebut memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih kontekstual dan tidak hanya mengandalkan hafalan.

Integrasi gamifikasi, *deep learning*, dan Wordwall menunjukkan bahwa ketiga komponen tersebut memiliki fungsi yang saling melengkapi. Gamifikasi memberikan stimulus berupa tantangan dan aktivitas permainan, Wordwall menyediakan media interaktif untuk melaksanakan aktivitas tersebut, sedangkan *deep learning* mengarahkan pengalaman belajar agar tetap bermakna dan berorientasi pada pemahaman. Integrasi ini dapat menjelaskan mengapa peningkatan hasil belajar tidak hanya didukung oleh ketertarikan siswa terhadap permainan, tetapi juga oleh keterlibatan mereka dalam memahami dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif sekaligus tetap berorientasi pada pencapaian tujuan kognitif.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu mengenai penggunaan Wordwall dan gamifikasi. Fidyah et al. (2021) menunjukkan bahwa media game interaktif Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fitriana dan Indriyani (2024) juga menunjukkan bahwa gamifikasi berbantuan Wordwall dapat digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir kritis siswa. Sementara itu, Rahayu et al. (2023) menggunakan Wordwall pada materi norma dan aturan kelas V sekolah dasar. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan karena mengintegrasikan penggunaan Wordwall dengan model gamifikasi dan pendekatan *deep learning* secara bersamaan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma.

Dari perspektif pembelajaran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menciptakan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses belajar. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, berdiskusi, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Perubahan tersebut penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena materi norma tidak cukup dipahami sebagai kumpulan aturan, tetapi perlu dikaitkan dengan perilaku nyata siswa. Oleh sebab itu, integrasi aktivitas permainan dan pembelajaran bermakna dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu siswa memahami konsep sekaligus melihat relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran gamifikasi, pendekatan *deep learning*, dan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma kelas V sekolah dasar. Penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji gamifikasi atau Wordwall sebagai komponen pembelajaran secara terpisah atau dikombinasikan dengan model lain, sedangkan penelitian ini menempatkan ketiga komponen tersebut dalam satu desain pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna serta diikuti peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini memperluas penerapan gamifikasi dan Wordwall, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan Wordwall dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh unsur permainan, tetapi juga oleh bagaimana aktivitas tersebut diarahkan pada pemahaman yang bermakna melalui pendekatan *deep learning* dan didukung media interaktif Wordwall. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan integrasi model, pendekatan, dan media tersebut sebagai salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi norma di kelas V SDN Karangtanjung. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,59 menjadi 75,34 pada *posttest*, serta hasil *Paired Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa guru dapat menerapkan model pembelajaran gamifikasi dengan pendekatan *deep learning* berbantuan Wordwall sebagai alternatif



pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Integrasi ketiga komponen tersebut dapat disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa untuk meningkatkan keterlibatan serta mendukung pencapaian hasil belajar. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih luas, kelompok kontrol, atau materi dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>
- Anurogo, D., Isma, A., Akhmad, N. Y., & Agus, A. F. (2024). Analisis penerapan media gamifikasi psikiatri dalam model hybrid learning. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 2(1), 25–38. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v2i1.212>
- Aprianti, Fitriyani, F. N., & Miftachudin. (2025). Implementasi gamification dalam pembelajaran matematika sub-bab pecahan pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 236–254. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27856>
- Fauzi, I. (2026). *STATISTIK PENELITIAN PENDIDIKAN Panduan Praktis Analisis Data Statistik Melalui Aplikasi SPSS-26*. Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara* III, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Fitriana, A., & Indriyani, D. (2024). PBL berbantuan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Proceeding Seminar Nasional IPA*, 407–418. <https://proceedings.unnes.ac.id/snipa/article/view/3713>
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian kuantitatif: Uji reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Habibi, M. T. Z. (2025). Analisis Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 10(1), 184–190. <https://doi.org/10.24256/kelola.v10i1.6285>
- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar matematika pasca pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2997>
- Larasati, S., Mandasari, N., & Hajani, T. J. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media Wordwall pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 49–59. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.411>
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufon, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh budaya literasi terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1436>
- Linda, Z. (2020). Hubungan kecerdasan sosial dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Parameter: Jurnal Pendidikan*, 32(1). <https://doi.org/10.21009/parameter.321.03>
- Lutfiyatun, E. (2021). Gamifikasi Bahasa Arab dengan model blended learning. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 117–128. <https://doi.org/10.55187/taripi.v6i2.4534>



- Maukar, A. L., Marisa, F., Vitianingsih, A. V., Berliana, B. C., & Rupasari, M. (2022). Model pembelajaran kolaborasi dengan gamifikasi: Sebuah kajian pustaka. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 7(3), 121–128. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v7i3.3988>
- Mulyati, S., & US, S. (2025). Peranan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (wordwall) untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 5(2), 93–104. <https://doi.org/10.51878/teacher.v5i2.5443>
- Nugraha, M. T., & Hasanah, A. (2021). Membentuk karakter kepemimpinan pada siswa melalui pendekatan pembelajaran deep learning. *Al-Hikmah: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 15–23. <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v3i1.1026>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan siswa melalui media pembelajaran berbasis game online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Rahayu, D. M., Putri, Y. A., Wahyuni, N. I., & Aeni, K. (2023). Implementasi model pembelajaran PjBL berbantuan media Wordwall pada materi norma dan aturan kelas V SD Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2368–2377. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2231>
- Rahman, A., Munandar, S., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/id/article/view/7757>
- Rohani, S., Suhaila, & Hakim. (2019). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 13(1), 358–367. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian*. [Data penerbit belum tersedia].
- Sari, P. P., Novia, T., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2025). Pembelajaran Model Gamifikasi Berbasis Ular Tangga untuk Meningkatkan Berfikir Kritis dan Minat Belajar. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 11. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/8171>
- Simanjuntak, M. M., Barus, M., & Purba, A. D. F. (2025). Pengaruh model pembelajaran gamification terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V UPTD SD Negeri 098166 Perumnas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 717–723. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301>
- Syafi'i, A., & Darnaningsih. (2025). Pendekatan pembelajaran berbasis deep learning: Mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning. *Al-Mumtaz: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 45–57. <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Mumtaz/article/download/1991/1251>
- Siregar, N. S., & Siregar, N. (2026). Pembelajaran Deep Learning Berbasis Gamification: Dampaknya terhadap Literasi dan Numerasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(2), 1210-1220. <https://ccg-edu.org/index.php/wjpe/article/view/666>
- Tiwa, T. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. *JAMBURA Elementary Education Journal*, 1(2), 91-99. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jeej/article/view/147>



Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran problem based learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61-67.
<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/368>