INTEGRASI GAME-BASED LEARNING WORDWALL PADA PAPAN INTERAKTIF DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SDN 112/I PERUMNAS

(Bella Rahmawati[1]), (Nisa Rahmawati[2]), (Ade Surya Anugrah Putra[3]),
(Muhammad Sofwan[4])
([1234]Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi)
[1]Bellarahmawati922@gmail.com
[2]nissarahmaawatii@gmail.com
[3]adeputra1586@gmail.com
[4]Muhammad.sofwan@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the dynamics of learning motivation and concentration of fourth-grade elementary school students in Pancasila Education during afternoon sessions and to analyze the potential of integrating Wordwall game-based learning on digital interactive boards as a solution. The research employed a qualitative descriptive approach through classroom observation, interviews with the class teacher, two students (Sasa and Nina), and the school principal, supported by relevant literature. Findings reveal five main indicators of low motivation: fluctuating enthusiasm especially in the afternoon, incomplete tasks, high dependence on the teacher when facing difficulties, easily distracted attention, and predominantly extrinsic motivation. Root causes include learning that is not fully contextual and adaptive to students' physical condition, low basic literacy and independent learning awareness, low self-confidence and fear of making mistakes, weak classroom management, and limited equitable access to interactive digital media despite its proven ability to raise participation to 100%. Integration of Wordwall on the digital interactive board is proposed as a strategy that provides immediate feedback, healthy competition, multi-sensory engagement, and collaborative interaction to restore concentration and gradually shift motivation from extrinsic toward intrinsic. The study recommends systematic use of game-based interactive media in afternoon Pancasila lessons and further classroom action research to measure motivational shifts.

Keywords: learning motivation, concentration, afternoon schedule, Pancasila Education, Wordwall, game-based learning, digital interactive board, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengkaji dinamika motivasi dan konsentrasi belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di jam siang serta menganalisis potensi integrasi game-based learning Wordwall pada papan interaktif

digital sebagai solusi. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi kelas, wawancara dengan wali kelas, dua siswa (Sasa dan Nina), serta kepala sekolah, didukung kajian literatur relevan. Hasil menunjukkan lima indikator utama rendahnya motivasi: semangat yang berubah-ubah terutama di siang hari, tugas tidak diselesaikan tepat waktu, ketergantungan tinggi pada guru saat menghadapi kesulitan, perhatian mudah beralih, dan motivasi masih dominan ekstrinsik. Akar penyebab meliputi pembelajaran yang belum sepenuhnya kontekstual dan adaptif terhadap kondisi fisik siswa, rendahnya literasi dasar dan kesadaran belajar mandiri, rasa percaya diri rendah serta takut salah, pengelolaan kelas yang lemah, serta akses media digital interaktif yang belum merata meskipun terbukti menaikkan keaktifan hingga 100%. Integrasi Wordwall pada papan interaktif digital diusulkan sebagai strategi yang memberikan umpan balik segera, kompetisi sehat, keterlibatan multiindera, dan interaksi kolaboratif untuk memulihkan konsentrasi serta secara bertahap menggeser motivasi dari ekstrinsik menuju intrinsik. Penelitian merekomendasikan pemanfaatan sistematis media interaktif berbasis permainan pada pelajaran Pancasila jam siang serta penelitian tindakan kelas lanjutan untuk mengukur pergeseran motivasi.

Kata Kunci: motivasi belajar, konsentrasi, jadwal siang, Pendidikan Pancasila, Wordwall, game-based learning, papan interaktif digital, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter moral, menanamkan nilai-nilai luhur bangsa, serta membangun integritas peserta didik sejak dini (Benawa et al., 2023). Tujuan tersebut menuntut proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat dan motivasi siswa terhadap materi kebangsaan belum selalu tinggi, terutama ketika pembelajaran berlangsung pada jam siang.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV A SDN 112/I mengungkapkan permasalahan nyata berupa rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan lapangan menunjukkan lima indikator utama. Pertama, semangat belajar siswa berubah-ubah dan cenderung menurun pada sesi pelajaran siang serta ketika materi dirasa kurang dikenal atau abstrak. Guru wali kelas menyatakan bahwa

antusiasme siswa turun saat jam siang, sementara siswa (Sasa) mengakui semangatnya hanya muncul ketika materi terasa mudah. Kedua, sebagian siswa tidak menyelesaikan tugas tepat waktu dan masih memerlukan bimbingan serta pengingat dari orang tua. Ketiga, siswa menunjukkan ketergantungan tinggi pada guru ketika menghadapi materi sulit; mereka cepat merasa bingung dan langsung meminta penjelasan berulang tanpa mencoba memecahkan sendiri terlebih dahulu. Keempat, perhatian dan konsentrasi mudah beralih akibat gangguan teman sebaya atau suasana kelas. Kelima, motivasi belajar masih dominan ekstrinsik; siswa sangat bergantung pada suasana kelas, pengawasan guru, dan sanksi.

Temuan tersebut sejalan dengan kajian literatur yang menyatakan bahwa penjadwalan pada jam siang sering memicu peningkatan rasa lelah dan kebosanan yang menurunkan dorongan belajar siswa (Damopolii et al., 2021). Ketidaksesuaian jam belajar dengan kesiapan siswa mengakibatkan penurunan kemampuan mengikuti materi secara optimal. Kebosanan dan kelelahan mental menjadi indikator utama yang mempercepat penurunan motivasi belajar di kelas (Damopolii et al., 2021; Taufan & Basalamah, 2021). Motivasi intrinsik bersumber dari rasa ingin tahu dan kepuasan internal, sedangkan motivasi ekstrinsik didorong oleh faktor eksternal seperti nilai, pujian, atau penghargaan (Muslim et al., 2021; Hanafi et al., 2021). Kedua bentuk motivasi beroperasi dalam kontinum yang saling memengaruhi (Hanafi et al., 2021; Kotera et al., 2022). Ketika motivasi intrinsik rendah, siswa memperlihatkan rasa malas, keengganan bertanya, dan sikap pasif (Dilvina et al., 2021).

Akar penyebab yang teridentifikasi melalui analisis lapangan meliputi pembelajaran yang belum sepenuhnya kontekstual dan adaptif terhadap kondisi fisik siswa di siang hari, minimnya jembatan apersepsi konkret saat materi abstrak, rendahnya minat baca dan kesadaran belajar mandiri, rasa percaya diri yang rendah disertai ketakutan salah, pengelolaan kelas yang belum optimal, serta akses media digital interaktif yang belum merata. Meskipun aktivitas di laboratorium komputer menggunakan papan interaktif digital berbasis permainan

terbukti menaikkan keaktifan siswa hingga 100%, pemanfaatannya masih terkendala keterbatasan waktu dan ruang sehingga tidak semua anak dapat mencoba secara merata.

Berdasarkan permasalahan tersebut, integrasi game-based learning melalui platform Wordwall yang disajikan pada papan interaktif digital muncul sebagai alternatif strategis. Media permainan edukatif digital menawarkan elemen kesenangan, tantangan, umpan balik instan, serta interaksi sosial yang dapat mengimbangi kelelahan siang hari dan meningkatkan konsentrasi. Artikel ini bertujuan menjabarkan dinamika motivasi dan konsentrasi belajar siswa kelas IV berdasarkan temuan observasi serta wawancara, menganalisis akar penyebabnya, dan mengkaji potensi integrasi Wordwall pada papan interaktif digital sebagai solusi untuk meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada jam siang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi kelas selama pembelajaran Pendidikan Pancasila, wawancara mendalam dengan wali kelas IV A, dua siswa (Sasa dan Nina), serta kepala sekolah. Observasi difokuskan pada perilaku semangat, penyelesaian tugas, ketergantungan pada guru, konsentrasi, dan respons terhadap media pembelajaran. Wawancara digunakan untuk mengonfirmasi temuan observasi dan menggali persepsi narasumber mengenai kondisi motivasi siswa, terutama pada jam siang, serta pengalaman penggunaan papan interaktif digital berbasis permainan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan lapangan kemudian diselaraskan dengan kajian literatur mengenai motivasi belajar, pengaruh jadwal siang, gaya mengajar, hubungan sosial guru-siswa, serta pemanfaatan media interaktif. Kerangka analisis mengacu pada konsep kontinum motivasi intrinsik-ekstrinsik dan prinsip game-based learning yang menekankan tantangan, umpan balik, serta keterlibatan sosial. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber (guru, siswa, kepala sekolah) dan

triangulasi teknik (observasi serta wawancara).

Lokasi penelitian adalah kelas IV A pada salah satu sekolah dasar yaitu SDN 112/I Perumnas yang telah dilengkapi papan interaktif digital. Fokus kajian diarahkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung pada jam siang, kondisi di mana penurunan energi dan konsentrasi paling terlihat. Hasil analisis digunakan untuk merumuskan usulan integrasi Wordwall pada papan interaktif digital sebagai strategi penguatan konsentrasi dan motivasi belajar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Profil Motivasi dan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas IV Berdasarkan Temuan Lapangan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum stabil. Semangat siswa berubah-ubah; mereka tampak lebih segar di pagi hari, namun cepat bosan, lelah, dan merasa panas saat jam pelajaran siang. Materi yang dirasa sulit membuat siswa bingung atau bengong. Guru mengonfirmasi bahwa antusiasme turun pada jam siang, sementara siswa Sasa menyatakan semangatnya hanya muncul ketika materi terasa mudah. Temuan ini selaras dengan pernyataan bahwa penjadwalan siang sering memicu kelelahan dan menurunkan minat belajar (Damopolii et al., 2021).

Sebagian siswa tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, terutama pada tugas yang memerlukan membaca instruksi secara mandiri. Mereka masih memerlukan bimbingan dan pengingat dari orang tua. Guru mengonfirmasi bahwa beberapa tugas dikumpulkan hingga malam karena menunggu orang tua pulang. Pola ini mencerminkan rendahnya kemandirian dan kesadaran belajar mandiri (Nabilah & Rakhmania, 2024; Suhudi et al., 2024). Ketepatan waktu menyelesaikan tugas merupakan indikator utama tingkat motivasi dan kemandirian belajar.

Ketika menghadapi materi sulit, siswa cenderung bersikap pasif dan kurang berusaha mandiri. Mereka cepat merasa bingung lalu langsung meminta penjelasan berulang dari guru tanpa mencoba memecahkan masalah terlebih dahulu. Siswa Sasa mengonfirmasi adanya rasa takut

salah saat diminta menjawab atau mencoba. Kondisi ini mengindikasikan keuletan dan dorongan belajar mandiri yang masih rendah (Suhudi et al., 2024). Siswa dengan motivasi tinggi biasanya berusaha memecahkan masalah secara mandiri terlebih dahulu.

Perhatian dan konsentrasi siswa mudah beralih. Konsentrasi terganggu oleh teman sebaya yang memancing keributan atau mengajak bermain. Guru menyebutkan perhatian siswa mudah beralih jika ada yang memancing keributan, dan siswa Nina mengakui kadang terganggu oleh teman saat guru menjelaskan. Pengaruh negatif teman sebaya dan suasana kelas berisik menjadi faktor eksternal utama yang mengganggu konsentrasi (Magfirah et al., 2024; Nabilah & Rakhmania, 2024). Ketahanan perhatian merupakan cerminan kekuatan motivasi intrinsik siswa (Suparman & Junaidin, 2023).

Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa masih dominan ekstrinsik. Mereka terlalu bergantung pada faktor luar seperti suasana kelas, waktu, ketersediaan alat bantu, serta sanksi atau pengawasan dari guru. Guru menjelaskan perlunya pengondisian suara lantang dan sanksi agar siswa mau memperhatikan dan mengerjakan tugas. Ketika motivasi intrinsik belum terbentuk, siswa sangat bergantung pada dorongan ekstrinsik (Lestari & Sumartiningsih, 2025; Suparman & Junaidin, 2023).

2. Faktor Penyebab Utama Masalah Berdasarkan Analisis Lapangan dan Literatur

Analisis akar penyebab memperlihatkan sejumlah faktor kunci. Pertama, proses pembelajaran belum sepenuhnya bersifat kontekstual dan adaptif terhadap kondisi fisik siswa. Turunnya semangat pada jam siang terutama dipicu oleh kelelahan serta rasa panas, disertai minimnya jembatan apersepsi yang bersifat konkret ketika materi dirasakan masih abstrak. Hal tersebut sejalan dengan perlunya penyesuaian materi terhadap kondisi fisik dan mental peserta didik (Puthree et al., 2021; Ramadhani & Muhroji, 2022). Jadwal pada waktu siang memang kerap berkorelasi dengan munculnya rasa lelah dan kejenuhan (Damopolii et al., 2021).

Kedua, rendahnya minat baca (literasi dasar) dan kurangnya kesadaran untuk belajar mandiri membuat siswa enggan membaca

teks instruksi, sehingga tugas dikerjakan secara serampangan atau mengalami penundaan. Pola ini semakin memburuk karena ketergantungan yang tinggi pada pengawasan dari pihak luar, sementara dorongan intrinsik belum terbentuk. Ketiga, rendahnya rasa percaya diri, rasa takut berbuat salah, serta hambatan dalam kelancaran membaca mandiri membuat siswa cenderung gelisah dan pasif ketika menghadapi kesulitan; selanjutnya siswa menuntut penjelasan ulang yang segera tanpa menunjukkan daya juang untuk mencoba secara mandiri.

Keempat, terdapat kelemahan dalam manajemen pengelolaan kelas secara menyeluruh, disertai distraksi negatif dari teman sebaya. Guru cenderung mengajar secara tetap dari bagian depan kelas dan membelakangi siswa saat menulis di papan tulis, sehingga perhatian pada area sudut atau pada anak yang pasif menjadi terabaikan. Akibatnya, provokasi siswa yang berjalan-jalan setelah menyelesaikan tugas dapat dengan mudah mengganggu fokus seluruh kelas (Habbah & Sari, 2022). Kepala sekolah menyatakan bahwa metode diskusi kelompok telah berjalan, namun perhatian individual terhadap siswa yang bingung atau berada di sudut kelas masih belum terjangkau.

Kelima, variasi media pembelajaran interaktif yang mengikutsertakan siswa secara merata belum optimal, dan penguatan positif juga masih kurang. Dalam praktik harian, pembelajaran di kelas masih lebih banyak bertumpu pada buku teks konvensional dan LKPD cetak. Walaupun sarana digital (papan interaktif digital dan laboratorium komputer) terbukti meningkatkan keaktifan hingga 100%, distribusi aksesnya belum merata untuk setiap anak karena keterbatasan waktu. Di samping itu, guru masih cenderung mengandalkan konsekuensi yang tegas (suara lantang atau sanksi) dibandingkan pendekatan personal atau pujian verbal yang diberikan secara berkala (Indarini & Abidin, 2022).

3. Dinamika Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Konteks Waktu Siang

Motivasi intrinsik muncul dari rasa ingin tahu dan kepuasan yang bersumber dari dalam diri, sementara motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor dari luar, seperti nilai, pujian, atau penghargaan (Muslim et al.,

2021; Hanafi et al., 2021). Keduanya bekerja dalam suatu kontinum yang saling berpengaruh dan tidak sepenuhnya terpisah (Hanafi et al., 2021; Kotera et al., 2022). Bahkan, motivasi ekstrinsik dapat secara bertahap turut berperan dalam terbentuknya motivasi intrinsik (Kotera et al., 2022).

Pada siswa sekolah dasar, motivasi belajar yang berasal dari dalam diri berperan besar dalam menentukan ketekunan saat menyelesaikan tugas (Muslim et al., 2021; Atma et al., 2021). Ketika motivasi intrinsik rendah, siswa cenderung menunjukkan sikap malas, enggan untuk bertanya, serta bersikap pasif (Dilvina et al., 2021). Data yang ditemukan di kelas IV A menguatkan kecenderungan tersebut: siswa menjadi pasif ketika menghadapi materi yang sulit, merasa takut melakukan kesalahan, dan hanya mampu bergerak ketika ada dorongan eksternal. Untuk menanggulangi berkurangnya energi selama pembelajaran, dorongan eksternal seperti kompetisi yang sehat dan apresiasi dari guru perlu diterapkan agar perhatian kembali terbangkitkan (Atma et al., 2021; Dilvina et al., 2021; Taufan & Basalamah, 2021).

Gaya mengajar yang menarik terbukti meningkatkan motivasi dibandingkan metode konvensional yang cenderung menimbulkan kebosanan (Atma et al., 2021). Kedekatan relasi sosial antara guru dan siswa membantu mencegah munculnya perilaku menghindar dari pelajaran (Taufan & Basalamah, 2021). Penerapan pendekatan yang berpusat pada siswa memperkuat kepuasan dalam belajar mandiri (Muslim et al., 2021). Dengan demikian, intervensi yang mampu memulihkan perasaan competence, relatedness, dan autonomy berpotensi mengubah motivasi yang semula bersifat ekstrinsik semata menjadi internalisasi yang lebih mendalam.

4. Relevansi Pendidikan Pancasila dan Tantangan dalam Waktu Siang

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menumbuhkan karakter moral, membiasakan nilai-nilai luhur, serta menjaga integritas peserta didik (Benawa et al., 2023). Rendahnya minat siswa terhadap materi kebangsaan menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang kontekstual dan adaptif (Benawa et al., 2023). Pelaksanaan proyek penguatan profil Pancasila yang

melibatkan aspirasi siswa menunjukkan bahwa kegiatan tersebut mampu mendorong keterlibatan aktif (Rachman et al., 2024).

Ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila ditempatkan pada jam siang, saat energi fisik dan konsentrasi intrinsik menurun, peran faktor eksternal menjadi semakin penting. Guru perlu menerapkan metode interaktif, menggunakan pendekatan sosial yang penuh empati, serta menyediakan variasi aktivitas agar nilai-nilai kewarganegaraan tetap dapat diinternalisasi secara optimal (Atma et al., 2021; Hanafi et al., 2021; Taufan & Basalamah, 2021). Temuan di lapangan menegaskan kebutuhan tersebut: siswa akan lebih responsif apabila materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi mereka cepat bosan dan merasa lelah pada jam-jam siang ketika pembelajaran berlangsung secara monoton.

5. Game-Based Learning Wordwall sebagai Strategi Penguatan Motivasi dan Konsentrasi

Game-based learning memanfaatkan prinsip desain permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menantang, menyenangkan, dan bermakna. Platform Wordwall menyediakan berbagai template permainan edukatif seperti kuis, pencocokan, anagram, pengurutan, dan permainan berbasis waktu yang dapat disesuaikan dengan konten kurikulum. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, guru dapat merancang aktivitas yang menguji pemahaman tentang sila-sila Pancasila, contoh penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari, atau skenario pengambilan keputusan moral.

Elemen permainan memberikan stimulus ekstrinsik yang kuat melalui skor, peringkat, umpan balik visual dan auditori, serta suasana kompetisi yang sehat. Stimulus tersebut sangat berguna pada jam siang ketika motivasi intrinsik sedang rendah (Damopolii et al., 2021; Kotera et al., 2022). Siswa yang semula pasif dapat terdorong untuk berpartisipasi karena ingin memperoleh poin. Seiring berulangnya pengalaman positif, rasa ingin tahu terhadap materi dan kepuasan dari penguasaan konsep dapat tumbuh, menandai pergeseran menuju motivasi intrinsik (Kotera et al., 2022; Muslim et al., 2021).

Wordwall juga mendukung diferensiasi. Guru dapat

menyesuaikan tingkat kesulitan, memberikan pilihan jenis permainan, atau menyediakan mode kolaboratif versus kompetitif. Fleksibilitas ini memungkinkan pemenuhan kebutuhan competence dan autonomy siswa. Aktivitas dapat dijalankan secara individual, berpasangan, atau klasikal, sehingga mendukung relatedness melalui interaksi sosial yang terstruktur.

6. Papan Interaktif Digital sebagai Medium Presentasi dan Interaksi

Papan interaktif digital memungkinkan guru dan siswa berinteraksi langsung dengan konten digital di depan kelas. Fitur sentuh, tulisan tangan digital, penanda, dan manipulasi objek visual menjadikan pembelajaran lebih dinamis dibandingkan proyeksi statis. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa siswa lebih banyak berpartisipasi saat menggunakan media papan interaktif digital berbasis permainan. Kepala sekolah juga mengonfirmasi bahwa keterlibatan siswa terpantau sangat baik saat guru menggunakan media interaktif pada momen supervisi.

Kehadiran papan interaktif mengubah ruang kelas menjadi arena partisipatif. Umpan balik visual yang besar memperkuat efek reinforcement dari permainan. Guru dapat dengan mudah berpindah antar aktivitas, menyisipkan penjelasan singkat, atau membuka diskusi setelah satu ronde permainan. Variasi ini sangat penting untuk mengelola energi siswa di jam siang. Selain aspek teknis, papan interaktif mendukung pendekatan sosial-emosional. Guru dapat berdiri dekat dengan siswa yang sedang berinteraksi di papan, memberikan apresiasi langsung, dan membangun hubungan yang lebih akrab (Taufan & Basalamah, 2021).

7. Integrasi Wordwall pada Papan Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi

Integrasi game-based learning Wordwall pada papan interaktif digital menciptakan ekosistem pembelajaran yang mampu mengatasi tantangan jam siang secara multidimensional. Pertama, elemen permainan menyediakan stimulus yang cukup kuat untuk mengaktifkan kembali sistem atensi yang menurun (Damopolii et al., 2021; Atma et al., 2021). Kedua, struktur permainan yang memiliki awal, tengah, dan akhir yang jelas memberikan kerangka temporal yang membantu siswa

mengatur perhatian dalam segmen-segmen pendek. Ketiga, umpan balik instan memungkinkan siswa segera mengetahui hasil usahanya, sehingga memperkuat perasaan competence. Keempat, dimensi sosial dari permainan klasikal di depan papan interaktif mendorong partisipasi dan menciptakan suasana kebersamaan (Taufan & Basalamah, 2021; Hanafi et al., 2021).

Kelima, variasi template Wordwall memungkinkan guru menghindari monotonitas. Satu sesi pembelajaran dapat memadukan beberapa jenis permainan dengan durasi pendek, diselingi diskusi nilai atau refleksi singkat. Dari sisi konten Pendidikan Pancasila, integrasi ini memungkinkan internalisasi nilai melalui pengalaman yang menyenangkan. Misalnya, permainan pencocokan dapat menghubungkan sila Pancasila dengan contoh perilaku sehari-hari. Setelah permainan, guru dapat memfasilitasi diskusi singkat mengenai alasan di balik jawaban, sehingga aspek afektif dan reflektif tetap terpenuhi (Benawa et al., 2023; Rachman et al., 2024).

Secara teoretis, integrasi tersebut mendukung pergerakan siswa sepanjang kontinum motivasi. Stimulus ekstrinsik dari permainan menjaga keterlibatan awal. Pengalaman keberhasilan berulang menumbuhkan minat internal. Hubungan positif dengan guru dan teman memperkuat rasa memiliki terhadap proses belajar. Pada akhirnya, siswa tidak hanya bermain, tetapi mulai menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam materi karena mereka mengalaminya secara aktif dan bermakna.

8. Implikasi Praktis dan Tantangan Implementasi

Implikasi praktis bagi guru meliputi perencanaan sesi siang yang lebih pendek dan bervariasi, penggunaan permainan digital sebagai pembuka atau penyegar, serta pemanfaatan papan interaktif untuk meningkatkan visibilitas dan partisipasi secara merata. Guru perlu dilatih tidak hanya dalam teknis pengoperasian Wordwall dan papan interaktif, tetapi juga dalam merancang aktivitas yang selaras dengan tujuan afektif Pendidikan Pancasila. Sekolah yang telah memiliki sarana laboratorium dan papan interaktif digital perlu memastikan alokasi waktu yang cukup agar setiap siswa mendapat kesempatan mencoba.

Tantangan implementasi meliputi keterbatasan waktu dan ruang sehingga tidak semua anak dapat mencoba secara merata, perbedaan tingkat literasi digital, serta risiko bahwa permainan hanya menjadi hiburan tanpa kedalaman refleksi nilai. Strategi mitigasi meliputi persiapan aktivitas offline version apabila diperlukan, pelatihan guru berkelanjutan, desain aktivitas yang selalu diakhiri dengan refleksi nilai, serta penggunaan mode kolaboratif selain kompetitif untuk mengurangi tekanan berlebihan. Penguatan positif secara berkala perlu menggantikan ketergantungan pada sanksi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas IV A, rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti melalui semangat yang berubah-ubah terutama di siang hari, tugas yang tidak diselesaikan tepat waktu, ketergantungan tinggi pada guru, perhatian yang mudah beralih, serta motivasi yang masih dominan ekstrinsik. Akar penyebab meliputi pembelajaran yang belum adaptif terhadap kondisi fisik siswa di siang hari, rendahnya literasi dan kemandirian, rasa percaya diri yang rendah, pengelolaan kelas yang lemah, serta akses media interaktif yang belum merata.

Integrasi game-based learning Wordwall pada papan interaktif digital menawarkan solusi yang potensial. Elemen permainan menyediakan stimulus ekstrinsik yang mampu mengaktifkan kembali perhatian siswa yang menurun, sementara fitur interaktif papan digital memperkuat partisipasi kolektif dan umpan balik visual. Kombinasi keduanya mendukung pemenuhan kebutuhan autonomy, competence, dan relatedness, sehingga membuka jalan bagi berkembangnya motivasi intrinsik. Melalui perancangan yang cermat dan refleksi nilai yang konsisten, integrasi ini tidak hanya meningkatkan konsentrasi dan partisipasi, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila.

Saran praktis ditujukan kepada guru untuk memanfaatkan Wordwall dan papan interaktif secara terencana dan merata pada sesi siang, kepada sekolah untuk memastikan alokasi waktu dan pelatihan yang memadai, serta kepada peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang mengukur dampak langsung terhadap

motivasi dan konsentrasi siswa. Dengan demikian, pembelajaran nilai di sekolah dasar dapat berlangsung lebih efektif meskipun dihadapkan pada keterbatasan energi pada jam siang.

DAFTAR PUSTAKA

Atma, B. A., Azahra, F. F., & Mustadi, A. (2021). Teaching style, learning motivation, and learning achievement: Do they have significant and positive relationships?. Jurnal Prima Edukasia, 9. https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.33770

Benawa, A., Lusia, E., Alwino, A., Irawan, I., & Witono, P. H. (2023). The Effect of Pancasila Education, Civic Education, and Religion Education on Value Education for The Students During COVID 19 Pandemic. E3S Web of Conferences, 388, 04008. https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804008

Damopolii, I., Wambrauw, H. L., & Mutmainah, S. (2021). Students' Perceptions Of The Full-Day School Application: Its Relationship Toward Science Learning Motivation. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 54, 91. https://doi.org/10.23887/jpp.v54i1.31802

Dilvina, S., Witono, A. H., & Safruddin, S. (2021). Analysis of Low Student Achievement in Fifth Grade of Elementary School. Prisma Sains Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram, 9, 168. https://doi.org/10.33394/j-ps.v9i2.4150

Habbah, E. S. M., & Sari, L. A. D. (2022). Evaluasi tentang semangat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar, 2(2).

Hanafi, Y., Saefi, M., Ikhsan, A. M., Diyana, T. N., Hassan, A. R., & Murtadho, N. (2021). Developing a Questionnaire on Measuring the Learning Motivation in Reading Quran. Jurnal Pendidikan Islam, 7, 17-32. https://doi.org/10.15575/jpi.v7i1.12468

Indarini, A. D., & Abidin, Z. (2022). Implementasi media Smartpoli dalam meningkatkan semangat belajar siswa SD pada pembelajaran di era pandemi. Jurnal Basicedu, 6(1), 242–252. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1863

Kotera, Y., Aledeh, M., Barnes, K., Rushforth, A., Adam, H., & Riswani, R. (2022). Academic Motivation of Indonesian University Students: Relationship with Self-Compassion and Resilience. Healthcare, 10, 2092.

https://doi.org/10.3390/healthcare10102092

Lestari, E., & Sumartiningsih, S. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar: Sebuah systematic literature review. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4), 355–366. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38103

Magfirah, N. R., Yurfiah, & Syamsurijal. (2024). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran MATEMATIKA kelas V SD Negeri Bajangrejo. PROSA: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(3), 923–932. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.12211

Muslim, M., Saputra, H. D., Setiawan, M. Y., Martias, M., & Nasir, M. (2021). The influence of project based learning on student's intrinsic learning motivation. INVOTEK Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, 21, 105-118. https://doi.org/10.24036/invotek.v21i2.915

Nabilah, F. Y., & Rakhmania, R. (2024). Studi Kasus Motivasi Belajar Siswa SDS Unwanus Saadah. NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 5(4), 1626–1639. https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3278

Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Memicu Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Online. Jurnal Basicedu, 5(5), 3101–3108.

Rachman, A., Putro, H. Y. S., Rusandi, A. M., & Situmorang, D. D. B. (2024). The development and validation of the "Kuesioner Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila" (KT P5): A new tool for strengthening the Pancasila Student Profile in Indonesian pioneer schools. Heliyon, 10, e35912. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35912

Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 4855–4861. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960

Suhudi, Radeswandri, Herlinda, & Vebrianto, R. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 9(1), 83–95.

Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 7(6), 3950–3958. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6469

Taufan, M. Y., & Basalamah, A. (2021). Implementation of Teacher Social Competence in Improving Student Learning Motivation. Golden Ratio of Social Science and Education, 1, 25-36. https://doi.org/10.52970/grsse.v1i1.99