

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS TPACK MELALUI APLIKASI WORDWALL  
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Tiara Widya Setianingrum<sup>1</sup>, Cahyono<sup>2</sup>, Asep Deni Normansyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pasundan

<sup>1</sup>[widyaatiara19@gmail.com](mailto:widyaatiara19@gmail.com), <sup>2</sup>[cahyono@unpas.ac.id](mailto:cahyono@unpas.ac.id), <sup>3</sup>[asepdeninormansyah@unpas.ac.id](mailto:asepdeninormansyah@unpas.ac.id)

**Abstract**

*Along with the development of the era, there are many updates in learning media. One of them is wordwall which is a learning media used as an evaluation of internet-based learning with various game choices in it. This study aims to determine whether wordwall learning media has an effect on increasing students' learning motivation in the Pancasila and Citizenship Education subject. In this study, the researcher used a quantitative approach with the method used being quasi-experiment. The samples used by the researcher were class XI-G and class XI-J. In collecting data in this study using questionnaires and observations and pretest and posttest results as supporting data. The researcher processed the results of the data analyzed with normality test analysis, homogeneity test, simple linear regression test and also hypothesis test. The results of the analysis test showed that the effectiveness of learning through TPACK with the wordwall application of students had a very good response to learning motivation. This is in line with the results of the hypothesis test using the t-test, which shows that the calculated t value is  $3.352 > t \text{ table } 0.269$ . It can be concluded that the variable (X), namely the Effectiveness of TPACK-Based Learning through the Wordwall Application, has an effect on the variable (Y), namely Increasing Student Learning Motivation.*

**Keywords:** Wordwall Learning Media, Learning Motivation, Education Pancasila and Citizenship

**Abstrak**

Seiring berkembangnya zaman, banyak sekali pembaharuan dalam media pembelajaran. Salah satunya *wordwall* yang merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai evaluasi pembelajaran berbasis internet dengan berbagai macam pilihan game didalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *wordwall* berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah quasi eksperimen. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah kelas XI-G dan kelas XI-J. Pada pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner dan observasi dan hasil pretest dan posttest sebagai data pendukung. Peneliti memproses hasil data yang dianalisis dengan analisis uji normalitas, uji homogenitas, uji regresi linear sederhana dan juga

**Article History**

Received: June 2025  
Reviewed: June 2025  
Published: Juni 2025  
Plagiarism Checker No 234  
Prefix DOI: Prefix DOI:  
10.8734/SINDORO.v1i2.365  
Copyright: Author  
Publish by: SINDORO



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

uji hipotesis. Hasil dari uji analisis tersebut menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran melalui TPACK dengan aplikasi *wordwall* peserta didik memiliki respon terhadap motivasi belajar yang sangat baik. Hal tersebut sejalan dengan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung  $3.352 > t$  tabel  $0,269$  dapat disimpulkan bahwa variabel (X) yaitu Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK melalui Aplikasi *Wordwall* berpengaruh terhadap variabel (Y) yaitu Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *Wordwall*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia berakar pada UUD 1945 dan UU Nomor 20 Tahun 2003, serta nilai-nilai agama dan budaya nasional yang responsif terhadap perkembangan IPTEK. Pendidikan memiliki peran penting sebagai pilar rekayasa sosial, sebagaimana diungkapkan oleh Duschl (2022), yang menyebutkan bahwa pendidikan mampu membentuk komunitas untuk diarahkan ke tujuan tertentu. Namun, kompleksitas tantangan bangsa, ditambah dengan arus informasi modern, menghadirkan berbagai krisis multidimensi yang turut memengaruhi dunia pendidikan. Pembelajaran yang ideal harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan, dengan melibatkan semua pihak serta memanfaatkan teknologi sebagai pendukung utama. Bahan ajar memiliki peran strategis dalam membantu pendidik mengarahkan proses pembelajaran. Untuk mencapai efektivitas, diperlukan standarisasi penilaian hasil belajar yang memungkinkan tercapainya proses pembelajaran yang optimal.

Integrasi teknologi ke dalam pendidikan semakin penting dalam era digital. Konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk mengakses materi dari berbagai sumber. TPACK menggabungkan teknologi, metode pembelajaran, dan pengetahuan subjek untuk meningkatkan kualitas pendidikan, menjadikannya relevan dengan kebutuhan masyarakat yang semakin bergantung pada teknologi. Media pembelajaran modern seperti Canva, Powtoon, dan *Wordwall* menawarkan pendekatan kreatif yang membantu pendidik menyampaikan materi secara menarik. Penggunaan media ini memungkinkan pendidik melampaui keterbatasan buku teks dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui elemen multimedia.

Motivasi menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi intrinsik maupun ekstrinsik memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih aktif, percaya diri, dan mampu menghadapi tantangan, sementara mereka yang kurang termotivasi berpotensi menghadapi kesulitan dalam belajar. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Fitur menarik seperti kuis dan teka-teki silang memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan pemahaman terhadap materi, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Meski fasilitas teknologi seperti komputer dan internet tersedia di banyak sekolah, pemanfaatannya sering kali masih kurang optimal. Pendekatan pembelajaran tradisional yang masih dominan menyebabkan kurangnya variasi dalam proses belajar, sehingga peserta didik kehilangan minat dan motivasi. Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Penelitian di SMAN 17 Bandung menunjukkan bahwa pendekatan TPACK melalui penggunaan *Wordwall* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik secara signifikan.

## **METODE PENELITIAN**

Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 2), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, dengan empat kata kunci utama yang harus diperhatikan, yaitu cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris, dan sistematis. Rasional menunjukkan bahwa penelitian dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal dan dapat dijangkau oleh penalaran manusia, sementara empiris berarti bahwa proses penelitian dapat diamati oleh indera manusia sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Sistematis mengacu pada proses penelitian yang mengikuti langkah-langkah logis tertentu. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 7), metode kuantitatif disebut metode tradisional karena telah lama digunakan dan berlandaskan filsafat positivisme. Metode ini bersifat ilmiah karena memenuhi kaidah empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis, serta dikenal sebagai metode discovery karena mampu menghasilkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan baru. Penelitian ini menggunakan data berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini menggunakan teknik Quasi Eksperimen yang melibatkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol untuk mengukur efektivitas pembelajaran berbasis TPACK melalui aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode penting untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 137), kualitas data dalam penelitian dipengaruhi oleh kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Instrumen penelitian harus memiliki validitas dan reliabilitas yang baik, sedangkan pengumpulan data harus dilakukan dengan metode yang tepat agar hasilnya valid dan reliabel. Data dapat dikumpulkan dalam berbagai setting, seperti lingkungan alami, laboratorium, rumah, seminar, atau diskusi, dan melalui berbagai sumber, seperti sumber primer atau sekunder. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, kuesioner, observasi, atau gabungan metode tersebut. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari peserta didik di kelas eksperimen, yang dirancang untuk mengukur motivasi belajar mereka sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Kuesioner tertutup dengan skala Likert digunakan untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran, di mana responden memberikan jawaban berupa checklist dengan nilai skala 1-5. Selain kuesioner, teknik observasi juga dilakukan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk memahami perilaku peserta didik selama proses pembelajaran. Peneliti menggunakan instrumen penelitian yang dirancang dengan kisi-kisi indikator untuk memastikan pengumpulan data berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Pretest dan posttest juga digunakan untuk membandingkan efektivitas pembelajaran berbasis TPACK menggunakan aplikasi *Wordwall* di kelas eksperimen dengan model pembelajaran ceramah di kelas kontrol. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi perbedaan penguasaan materi dan motivasi belajar antara kedua kelompok.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipahami. Menurut Sugiyono (2022, hlm. 147), dalam penelitian kuantitatif, analisis data melibatkan kegiatan seperti mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta menguji hipotesis. Penelitian ini mencakup analisis uji instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS, di mana nilai  $r_{Hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{Tabel}$  untuk menentukan validitas pernyataan. Dari 20 pernyataan, 16 dinyatakan valid dan 4 tidak valid, yang kemudian diperbaiki agar lebih mudah dipahami peserta didik. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach-Alpha, menghasilkan nilai 0,813 yang lebih besar dari nilai dasar

0,269, sehingga dinyatakan reliabel. Analisis data melibatkan uji normalitas untuk memastikan distribusi data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas untuk menilai keseragaman varians data antara kelas eksperimen dan kontrol, serta uji regresi linear sederhana untuk melihat hubungan kausal antara variabel bebas (Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK) dan variabel terikat (Motivasi Belajar Peserta Didik). Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menggunakan t-test sampel related untuk mengukur pengaruh perlakuan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga memberikan gambaran hubungan antar variabel yang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Adakah Pengaruh Pembelajaran Berbasis TPACK Melalui Aplikasi Pembelajaran *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik?**

Penggunaan aplikasi pembelajaran *Wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 17 Bandung, peserta didik merasa lebih bersemangat dan mudah memahami materi yang disampaikan. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan tercipta, membuat mereka lebih percaya diri saat mengerjakan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diselenggarakan dengan teknologi modern dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sekaligus meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar.

Namun, observasi juga mengungkapkan bahwa peserta didik cepat merasa bosan dengan tugas rutin yang monoton dan berulang-ulang. Hal ini menyebabkan menurunnya minat dan partisipasi aktif mereka, sehingga materi pelajaran sulit diserap dengan baik. Dalam kondisi tersebut, aplikasi *Wordwall* hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi kejenuhan belajar. Dengan fitur-fitur menariknya, aplikasi ini mengemas materi dan tugas dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan dan ketekunan peserta didik dalam belajar.

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran *Wordwall* berbasis TPACK tidak hanya mendorong motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membantu pengajar mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif, responsif, dan kreatif dalam menerima materi pembelajaran. Kesimpulan ini sejalan dengan pernyataan Sormanto (2006) yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK melalui aplikasi *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan oleh nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$  dan  $t \text{ hitung } 3,352 > t \text{ tabel } 0,269$ . Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode berbasis TPACK dengan aplikasi *Wordwall* memberikan perubahan yang sangat signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, meningkatkan ketekunan mereka dalam mendengarkan materi, dan membuat mereka lebih antusias mengerjakan tugas yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif.

## **Apakah Terdapat Perbedaan Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik Antara Kelas Yang Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Dan Kelas Yang Tidak Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMAN 17 Bandung?**

Hasil angket yang melibatkan 36 siswa kelas XI-G menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional seperti LKPD. Pada pernyataan "Saya merasa nyaman menggunakan aplikasi pembelajaran *Wordwall* dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (LKPD)," sebanyak 58% siswa menyatakan sangat setuju, 11% setuju, dan hanya sebagian kecil yang ragu-ragu atau tidak setuju. *Wordwall* dianggap lebih interaktif dan menarik, menciptakan suasana belajar yang kompetitif serta mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap penggunaan media konvensional yang monoton. Menurut Fatqurhohman (2024), *Wordwall* sebagai platform game edukatif dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran sekaligus mendorong keterlibatan peserta didik.

Observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *Wordwall* lebih menarik perhatian peserta didik. Dalam pernyataan "Pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (LKPD)," sebanyak 50% siswa sangat setuju dan 47% setuju. Hal ini disebabkan oleh fitur *Wordwall* yang berbasis game, memungkinkan variasi dalam penyajian soal dengan berbagai template. Meski dalam penelitian ini hanya digunakan satu jenis template, siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk mengerjakan soal dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif. Sebaliknya, media konvensional sering kali membuat siswa kehilangan minat belajar karena sifatnya yang repetitif.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat ketika mereka menghadapi kesulitan belajar dengan *Wordwall*. Dalam pernyataan "Peserta didik tidak lekas putus asa ketika menghadapi kesulitan pada saat belajar di kelas," peserta didik yang menggunakan *Wordwall* lebih mampu mengatasi tantangan dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh elemen permainan edukatif yang mendorong siswa untuk mencoba lagi ketika gagal, sehingga menumbuhkan sikap pantang menyerah. *Wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk terus belajar meskipun menghadapi kesulitan.

Hasil uji hipotesis juga mendukung temuan ini, dengan nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK melalui *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* memiliki rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah. Perbedaan nilai rata-rata menunjukkan peningkatan pemahaman dan motivasi belajar yang lebih baik pada kelas eksperimen. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih mendalam di mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## **Sejauh Mana Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK Melalui Aplikasi Pembelajaran *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila?**

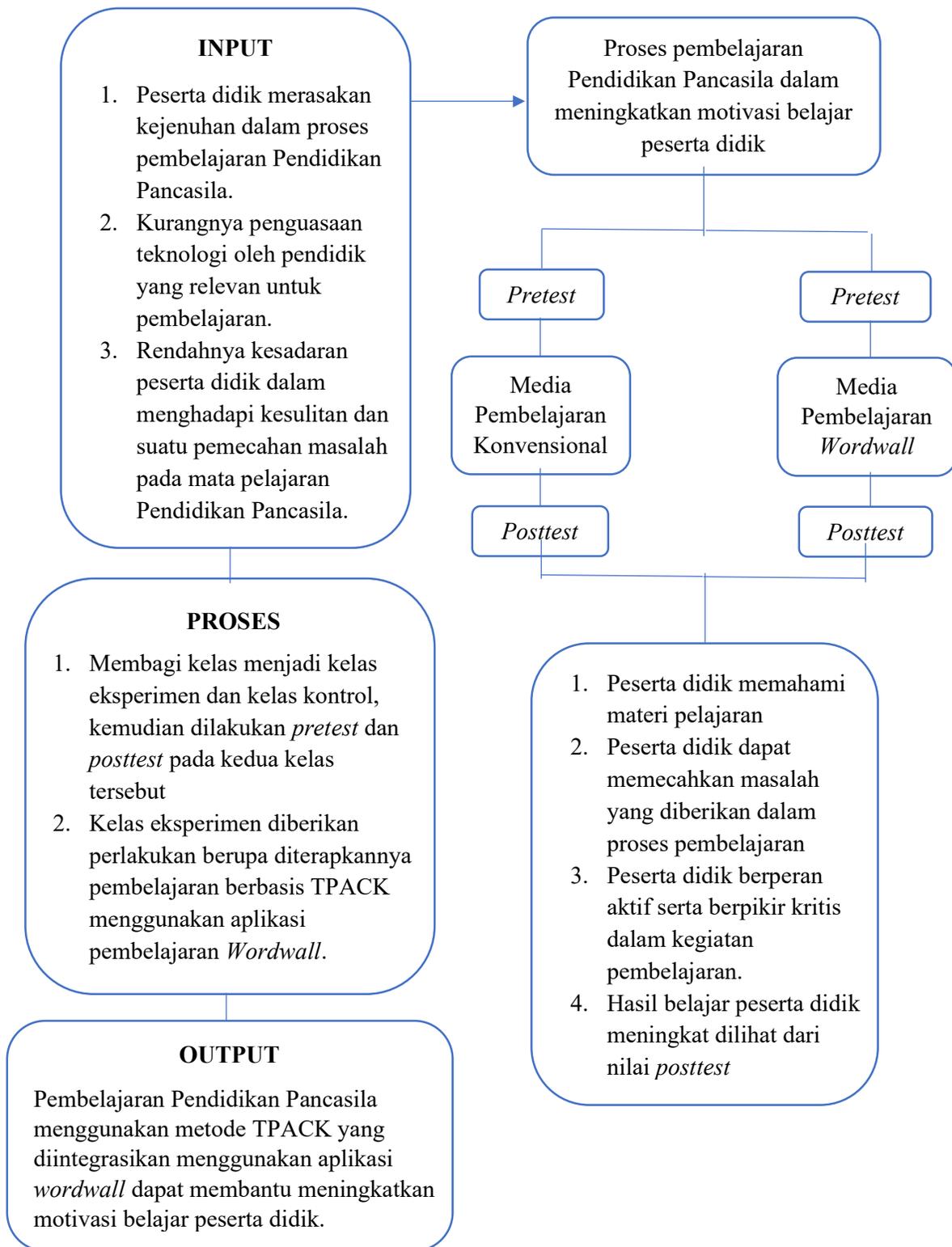
Efektivitas pembelajaran berbasis TPACK menggunakan aplikasi *Wordwall* terlihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa 56% peserta didik sangat setuju dan 44% setuju bahwa aplikasi ini lebih efektif dibandingkan media konvensional untuk mengerjakan tugas. Hal ini mengindikasikan bahwa *Wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan interaktif dan inovatif. Menurut Fatqurhohman (2024), *Wordwall* sebagai platform game edukatif membantu pendidik menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, memberikan umpan balik langsung, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses

belajar. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, membuat peserta didik merasa tertantang, dan meningkatkan minat belajar mereka.

Pada pernyataan "Saya merasa lebih mudah untuk memahami kuis/soal yang ada pada aplikasi pembelajaran *Wordwall*," sebanyak 75% peserta didik sangat setuju, sedangkan 25% setuju. Hasil posttest menunjukkan bahwa peserta didik di kelas yang menggunakan *Wordwall* mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Motivasi belajar peserta didik meningkat karena mereka merasa proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami. Motivasi belajar yang tinggi mencerminkan kesadaran peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh, mencapai tujuan, dan tidak mudah menyerah meskipun menghadapi kesulitan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih senang belajar secara mandiri menggunakan aplikasi *Wordwall*. Dalam kerangka TPACK, *Wordwall* mendukung kemandirian belajar dengan menyediakan materi dan aktivitas yang memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan gaya dan kecepatannya masing-masing. Dengan fitur yang memberikan umpan balik langsung, peserta didik terdorong untuk mencoba lagi ketika melakukan kesalahan, menciptakan suasana belajar yang lebih personal dan reflektif. Hal ini mendukung pengembangan sikap belajar mandiri yang menjadi karakter penting dalam pendidikan abad ke-21.

Selain itu, *Wordwall* juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mempertahankan pendapat melalui aktivitas diskusi dan kuis interaktif. Peserta didik di SMAN 17 Bandung menunjukkan peningkatan keberanian untuk menyampaikan opini dan berdiskusi secara argumentatif. Dalam pembelajaran konvensional, peserta didik cenderung pasif, tetapi penggunaan *Wordwall* menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis TPACK melalui *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Kesimpulannya, *Wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk karakter belajar yang aktif, mandiri, dan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Integrasi pembelajaran berbasis TPACK pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan upaya yang dirumuskan untuk mengatasi berbagai permasalahan peserta didik, seperti kebosanan akibat materi yang disajikan secara monoton, kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, serta rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada menurunnya kualitas berpikir kritis. Di SMAN 17 Bandung, pendekatan ini diwujudkan melalui penggunaan aplikasi *Wordwall*, sebuah platform pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai template menarik untuk mengemas materi dan tugas. Dengan *Wordwall*, peserta didik dilatih untuk memaksimalkan penggunaan perangkat teknologi dalam kegiatan belajar, sekaligus mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Hasil penelitian di SMAN 17 Bandung menunjukkan perubahan signifikan pada motivasi belajar peserta didik. Dengan metode TPACK yang didukung aplikasi *Wordwall*, peserta didik menjadi lebih tekun, antusias, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran. Mereka menunjukkan kegigihan dalam menyelesaikan tugas berbasis kuis yang interaktif, sekaligus melatih kemandirian dan keterampilan berpikir kritis. Suasana kelas pun menjadi lebih aktif dan dinamis, dengan peserta didik yang lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan berargumentasi secara logis. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang mandiri, kritis, dan responsif terhadap tantangan belajar di era digital.

## SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Berbasis TPACK Melalui Aplikasi *Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” di SMAN 17 Bandung menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pembelajaran berbasis TPACK melalui aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil angket mengungkapkan bahwa 56% peserta didik sangat setuju dan 44% setuju bahwa aplikasi *Wordwall* meningkatkan motivasi belajar. Hasil observasi menunjukkan peserta didik lebih tekun dan ulet dalam belajar serta mengerjakan tugas. Analisis hipotesis juga memperlihatkan hasil  $t$  hitung  $3.352 > t$  tabel  $0,269$ , yang mendukung penerimaan  $H_a$  bahwa efektivitas pembelajaran berbasis TPACK melalui *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Wordwall*. Peserta didik yang menggunakan *Wordwall* lebih termotivasi dibandingkan metode konvensional, dengan 50% peserta didik menjawab sangat setuju dan 47% setuju bahwa aplikasi ini lebih menarik daripada media pembelajaran konvensional. Data pretest dan posttest juga mendukung hasil ini, di mana rata-rata nilai kelas eksperimen (81,9) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (78,2). Selisih rata-rata sebesar 3,7 menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TPACK mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Model pembelajaran berbasis TPACK melalui aplikasi *Wordwall* juga efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik mampu mempertahankan pendapat mereka dengan kategori maksimal, membuktikan bahwa aplikasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga keterampilan berpikir kritis. Hasil uji hipotesis kembali mendukung kesimpulan ini dengan nilai  $t$  hitung  $3.352 > t$  tabel  $0,269$ , menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara efektivitas pembelajaran berbasis TPACK dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

**DAFTAR PUSTAKA****Buku**

- Agus, S. (2024). *Civic Education*. Malang: PT. Literasi Nusantari Abadi Grup.
- Edward, H. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Eko, R. (2024). *Pengelolaan Pembelajaran Berbasis TPACK*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
- Firman, A. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. Makassar: Tohar Media.
- Herwati. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ketut, S. (2021). *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembangunan Karakter Bangsa*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Miftah, A. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sobry, S. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Pupuh, F. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penelitian*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

**Jurnal**

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6(2), 208-216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Amalia, I. (2014). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Motivasi Belajar Siswa MAN LAMPA Kabupaten Polewali Mandar.
- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. UIN Syarif Hidayatullah.
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). *The effectiveness of using Wordwall Media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment*. *European Journal of Special Education Research*, 2(2), 1-13. <https://doi.org/10.5281/zenodo.236877>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324-332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Bahriah, E. S., Feronika, T., & Suharto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Chemo-Edutainment Melalui Model Instructional Games Pada Materi Konfigurasi Elektron. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 132-143. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.07>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Farhaniah, S. (2021). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. *Skripsi*, 1-81.
- Fathurrahman, A., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). *the Enhancement of Learning Effectiveness Through the Increase of Pedagogical Competence and Teamwork*. *Journal of Educational Management*, 7(2), 843-850.
- Fauzan, Z. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Viii Mtsn 1 Kota Malang. *8.5.2017*, 2003-2005.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>

- Hidayati, T. N. (2022). Efektifitas Pengembangan Media Belajar Online Game Wordwall Mata Pelajaran PAI SMPN 3 Bengkulu Tengah Di Era New Normal. *GUAAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 147-156.  
<http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/220>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111-116.  
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Maria Imaculata Rupa. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Koloid Kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Ramadhon, R., Jaenudin, R., & Fatimah, S. (2017). Pengaruh Beasiswa Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *Jurnal Profit*, 4(2), 203-213.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.  
<https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>