



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS
WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI BELAJAR DAN
PENGENALAN DIRI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA KATOLIK DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR INPRES SOLOT**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero
untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan
Program Studi
Pendidikan Keagamaan Katolik**

Oleh

VERONIKA ROSFIDA JENE

220158

**INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO
MAUMERE
2026**

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Veronika Rosfida Jene
2. NIM : 220158
3. Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP
PENINGKATAN PARTISIPASI BELAJAR DAN PENGENALAN
DIRI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA KATOLIK KELAS IV SDI SOLOT

4. Tanggal diterima: 1 September 2025

5. Mengesahkan:

Pembimbing : Amandus B. Seran Klau S.Fil., M.T.h., M.L.K. : 

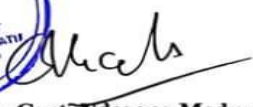
Ketua Prodi PKK : Dr. Antonio Camnahas

: 

Wakil Rektor I : Dr. Yosef Keladu

: 

6. Mengetahui:


Rektor IFTK Ledalero

Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

Dipertahankan di depan Dewan Penjuti Skripsi
Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero
dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian
dari Syarat-syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi
Pendidikan Keagamaan Katolik

Pada

21 Mei 2026

Mengesahkan

INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Dewan Penguji

1. Penguji I : Dr. Yohanes Orong

: 

2. Penguji II: Amandus B. Seran Klau S.Fil., M.T.h., M.L.K.

: 

Wakil Rektor I



Dr. Yosef Keladu



Ketua Prodi PKK



Dr. Antonio Camnahas

Mengetahui

Rektor IFTK Ledalero




Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Veronika Rosfida Jene
NIM/NIRM : 220158/22.07.421.01. 0150. R
Program : Studi Pendidikan Keagamaan Katolik
Jenjang Pendidikan : Strata I (S1)
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Media Gamifikasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Peningkatan Partisipasi Belajar dan Pengenalan Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik Kelas IV SDI Solot.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulis skripsi ini merupakan hasil dari plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib IFTK Ledalero.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ledalero, 21 Mei 2026

Yang Menyatakan



Veronika Rosfida Jene

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero

Saya yang bertanda tangan di ini

Nama Veronika Rosfida Jene

NIM 220158

Program Studi Pendidikan Keng Katolik

Jenjang Peradidikan Strana I (51)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero Hak Bebas **Royalti Non- Eksklusif** (*Non-Eksklusive Royalti Free Right*) atas Skripsi saya yang berjudul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MEDIA GAMIFIKASI BERBASIS WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI BELAJAR DAN PENGENALAN DIRI PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK KELAS IV SDI SOLOT** (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini IFTK Ledalero berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat : Ledalero

Pada Tanggal : 21 Mei 2026

Yang Menyatakan


78509ANX402975976

Veronika Rosfida Jene

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Doakan apa yang kamu kerjakan, kerjakan apa yang kamu doakan”

Kupersembahkan pengantar masa depanku ini untuk kedua orangtuaku, kakak-adikku dan semua anggota keluargaku.

ABSTRAK

Veronika Rosfida Jene, 220158. **Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Peningkatan Partisipasi Belajar dan Pengenalan Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas IV SD Inpres Solot.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Katolik, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tingkat partisipasi siswa sebelum penerapan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* pada mata Pelajaran Agama Katolik di sekolah dasar inpres solot. 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* terhadap partisipasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), model kemmis dan Mc Taggart. Penelitian terdiri dari dua siklus dan setiap siklus memiliki tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 12 orang peserta didik kelas IV SDI Solot. Instrumen yang digunakan adalah observasi, tes dan kuesioner. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan partisipasi belajar dan pengenalan diri peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan presentasi partisipasi peserta didik pada siklus I 33,33% dan pada siklus II meningkat mejadi 91,67%. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan partisipasi dan pengenalan diri peserta didik tentang materi pelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media gamifikasi berbasis efektif dalam meningkatkan partisipasi perserta didik dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

Kata kunci: Media Gamifikasi Berbasis *Wordwall*, Partisipasi Belajar, Pengenalan Diri Pendidikan Aagama Katolik, Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Veronika Rosfida Jene, 20158. **The Effect of Using *Wordwall*-Based Gamification Media on Increasing Student Learning Participation and Self-Awareness in Catholic Religious Education Subjects in Grade IV of SD Inpres Solot.** Thesis. Catholic Religious Education Study Program, Institute of Philosophy and Creative Technology Ledalero, 2026.

This study aims to: 1) Determine the level of student participation before the implementation of wordwall-based gamification learning media in Catholic Religious Education Subjects in SD Inpres Solot. 2) Determine the effect of using *wordwall*-based gamification learning media on student learning participation. This study used the classroom action research (CAR) method, the Kemmis and McTaggart models. The study consisted of two cycles, each cycle having stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 12 grade IV students of SDI Solot. The instruments used were observation, tests, and questionnaires. Data analysis was conducted using descriptive quantitative methods. The results showed that the use of *wordwall*-based gamification media can increase student learning participation and self-awareness. This is evident in the increase in student participation in cycle I, from 33.33% to 91.67% in cycle II. Furthermore, this media can also enhance student participation and self-awareness regarding the subject matter. This study concludes that *wordwall*-based gamification media is effective in increasing student participation in understanding Catholic Religious Education subjects.

Keywords: *Wordwall*-Based Gamification Media, Learning Participation, Self-Awareness in Catholic Religious Education, Elementary School Students.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Mahaesa, karena atas berkat, rahmat, dan penyertaan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Peningkatan Partisipasi Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Katolik di Kelas IV SD Inpres Solot” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya partisipasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, penulis berupaya menghadirkan suatu inovasi pembelajaran melalui penggunaan media gamifikasi berbasis *wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik secara signifikan, baik dari segi keaktifan, keterlibatan, maupun antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak hambatan, keterbatasan, serta tantangan yang dihadapi, baik dari segi waktu, kemampuan, maupun pengalaman dalam melakukan penelitian. Namun, berkat dukungan, bantuan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan penuh kerendahan hati ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Otto Gusti Ndegong Madung, selaku Rektor Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.
2. Amandus Benediktus Seran Klau S.Fil., M.T.h. M.I.K selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan yang sangat berarti kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Yohanes Orong, selaku dosen penguji, yang telah meluangkan waktu, memberikan penilaian, serta saran konstruktif demi penyempurnaan karya tulis ini.
4. Kepala SD Inpres Solot yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
5. Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik SD Inpres Solot yang telah membantu, mendampingi, dan memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung.
6. Seluruh peserta didik kelas IV SD Inpres Solot yang telah berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan memberikan pengalaman berharga bagi penulis selama pelaksanaan penelitian.

7. Kedua orangtua tercinta, Alm. Bapak Kristiforus Dega dan Mama Yuvensia Nai, yang tiada pernah berhenti memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan tanpa batas. Segala perjuangan ini tidak akan berarti tanpa cinta, pengorbanan, dan kehadiran mereka yang senantiasa menjadi sumber semangat dalam perjalanan hidup dan pendidikan penulis.
8. Ucapan terima kasih yang tulus juga penulis sampaikan kepada keluarga besar yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan inspirasi. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada tante Siska, Ujang Bernad, Sulung Tince, Kakak In, Kakak Fin, Kakak Ronald, Kakak Gervas, Kakak Deta, Kakak Linta yang tanpa lelah memberikan dukungan moral, doa, serta fasilitas yang penulis butuhkan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Kasih dan perhatian kalian sungguh tak ternilai harganya.
9. Teman-teman yang mewarnai perjalanan hidup dan studi penulis, Gerald, Ayu Puja, Veny Isak, Erny Mamo, Agnes Isak, Icha Peso, Yelci Plue, dan Yustin Bala.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta bagi pengembangan ilmu pendidikan, terutama dalam bidang pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di sekolah dasar.

Ledalero,

Veronika Rosfida Jene

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENERIMAAN JUDUL	ii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	vi
KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	
KERANGKA KONSEPTUAL	7
2.1 Kajian Literatur	7
2.2 Landasan Teori	8
1.2.1 Pendidikan	8
2.2.2 Pembelajaran	9
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.2.5 Media Gamifikasi Berbasis <i>Wordwall</i>	12
2.2.6 Pengertian Partisipasi Peserta Didik.....	16
2.2.7 Pengenalan Diri	19

2.2.8 Mata Pelajaran Agama Katolik.....	19
2.3 Kerangka Berpikir	21
2.4 Hipotesis Penelitian	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Setting Penelitian.....	23
3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
3.2.2 Desain dan Metode Penelitian.....	24
3.2.3 Data dan Sumber	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.4 Instrumen Penelitian	32
3.5 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen	36
3.6 Teknik Analisis Data	37
BAB IV PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum SD Inpres Solot.....	38
4.1.1 Profil Umum SD Inpres Solot	38
4.2 Paparan Data Hasil Penelitian Tindakan.....	39
4.2.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	39
4.2.2 Pra Siklus (Pra Observasi).....	40
4.3 Deskriptif Pelaksanaan Siklus I	41
4.3.1 Perencanaan Pembelajaran	41
4.3.2 Kegiatan Pelaksanaan.....	42
4.4 Pertemuan Pertama siklus I:.....	42
4.5 Pertemuan Kedua Siklus I.....	45
4.5.2 Tahap Refleksi	49
4.6 Deskripsi Pelaksanaan Siklus II.....	50
4.6.1 Tahap Pelaksanaan (<i>Planning</i>)	50
4.6.2 Tahap Pelaksanaan Pembelajaran.....	51
4.7 Pertemuan Pertama Siklus II.....	51
4.8 Pertemuan Kedua Siklus II	54
4.8.1 Tahap Pengamatan.....	56
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64

5.2	Saran.....	65
	DAFTAR PUSTAKA	66
	LAMPIRAN.....	71