

## ABSTRAK

Veronika Rosfida Jene, 220158. **Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Partisipasi Belajar 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: 1) Untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa sebelum menerapkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *wordwall* pada mata Pelajaran Agama Katolik. 2) Untuk 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 melalui observasi, tes dan kuesioner. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan presentase partisipasi pada siklus I 33,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 91,67%. Selain itu, pengaruh media ini juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media gamifikasi berbasis efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

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

## ABSTRACT

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

This study aims to: 1) Determine the level of student participation before implementing wordwall-based gamification learning media in Catholic Religious Education. 2) Determine the effect of using wordwall-based gamification learning media on student learning participation. This study used the classroom action research (CAR) method, using the Kemmis and McTaggart models. The study consisted of two cycles, each with planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 12 grade IV students at SDI Solot. The instruments used were observation, tests, and questionnaires. Data analysis was conducted using descriptive quantitative methods.

The results of the study indicate that the use of wordwall-based gamification media can increase student learning participation. This is evident in the increased participation percentage in cycle I, from 33.33% to 91.67% in cycle II. Furthermore, this media's influence can also improve students' understanding of the subject matter. This study concludes that wordwall-based gamification media is effective in increasing student participation in Catholic Religious Education.

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