

Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV

Rizki Yulastuti^{1✉}, Treny Hera² & Yunika Lestaria Ningsih³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Indonesia

✉ E-mail: anaoke514@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan *Quasi-Experimental* dengan menggunakan desain penelitian *Posttest Only Control Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas IV.2 dan IV.4 di salah satu SD Negeri 226 Palembang, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbantuan *Wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan model PBL tanpa berbantuan *wordwall*. Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun berdasarkan uji normalitas nilai post-test pada kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$, begitupun pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,200 > 0,05$ Menunjukkan data yang diambil berdistribusi normal. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 80,63 dan kelas Kontrol dengan nilai rata-rata 78,18. Dengan demikian, penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media interaktif digital *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: Matematika; Motivasi Belajar; *Problem Based Learning*; *Wordwall*.

Abstract

The purpose of this study is to determine the effect of using the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Wordwall on the mathematics learning motivation of fourth-grade elementary school students. The research method used is Quasi-Experimental with a Posttest-Only Control Design. The research subjects consisted of two fourth-grade classes at one of the public elementary schools (SD Negeri 226 Palembang): the experimental class, which used the PBL model assisted by Wordwall, and the control class, which used the PBL model without Wordwall assistance. The data collection instrument was a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Based on the normality test of the post-test scores, the experimental class obtained a significance value of $0.200 > 0.05$, and the control class also obtained a significance value of $0.200 > 0.05$, indicating that the data were normally distributed. The data analysis results show that there is a significant difference in mathematics learning motivation between the experimental class, with an average score of 80.63, and the control class, with an average score of 78.18. Thus, the use of the Problem-Based Learning model assisted by Wordwall has a positive effect on increasing students' motivation to learn mathematics. The results of this study indicate that the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the interactive digital media Wordwall has a significant effect on students' learning motivation in elementary school mathematics instruction

Keywords: Mathematics; Learning Motivation; Problem Based Learning; Wordwall

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang membangun pemikiran yang kritis dan sistematis agar mampu memecahkan masalah yang ada (Hanan & Alim, 2023). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasi konkrit oleh karena itu pembelajaran di SD harus dimulai dengan menyajikan masalah yang nyata atau realistis. Maka dari itu Pembelajaran matematika menjadi salah satu pembelajaran terpenting dalam kurikulum sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka 2024 yang tercantum pada permen No. 12 tahun 2024, yang menetapkan standar isi Pendidikan semua jenjang. Permen ini memberikan petunjuk teknis untuk mengimplementasikan ketentuan dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Kedua ketentuan ini bertujuan meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia dan memastikan siswa mendapatkan Pendidikan sesuai standar. Kurikulum terdiri dari lima komponen utama yang saling mendukung: tujuan, materi, strategi pembelajaran, organisasi kurikulum, dan Evaluasi (Laksana, 2024).

Hal ini dikarenakan matematika bukan sekedar sekumpulan rumus maupun perhitungan matematika juga mencakup pemahaman konseptual, pemikiran logis, serta keterampilan dalam pemecahan masalah yang penting untuk perkembangan kecerdasan siswa (Rosidah et al., 2022). Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu siswa harus mampu memecahkan masalah secara teratur. Permasalahan yang diselesaikan siswa SD berkaitan dengan kehidupan nyata. Tujuan utama pembelajaran

matematika disekolah yaitu agar siswa dapat memiliki kemampuan matematik yang baik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya menurut Ermawati pembelajaran matematika masih menjadi pelajaran yang kurang diminati oleh beberapa siswa sekolah dasar disebabkan oleh metode pembelajaran maupun media yang digunakan guru kurang efektif sehingga membuat siswa kesulitan belajar dan motivasi belajar matematika siswa menurun (Ermawati et al., 2024).

Permasalahan yang sama dialami oleh (Ayu et al., 2021) pada penelitiannya yaitu siswa kesulitan dalam pembelajaran matematika seperti kemampuan berhitung dan memecahkan masalah yang disebabkan dari berbagai faktor seperti faktor internal yaitu kesehatan tubuh yang kurang optimal, kecerdasan yang rendah, minat dan motivasi belajar matematika yang rendah terhadap matematika. Selain itu faktor eksternal seperti media pembelajaran yang kurang inovatif, suasana rumah yang tidak mendukung, aktivitas siswa yang berlebihan dan pengaruh gadget dan tv. Kedua faktor diatas menjadikan siswa kesulitan belajar dan motivasi belajar siswa menurun khususnya matematika.

Hal yang serupa ditemukan di SD Negeri 226 Palembang berdasarkan dalam observasi peneliti pada salah satu kelas IV diperoleh fakta bahwa siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, siswa menganggap pembelajaran matematika kurang menarik, siswa juga cenderung kurang percaya diri tentang kemampuan mereka, metode pembelajaran yang konvensional dengan ceramah dan penjelasan panjang tanpa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi atau media yang interaktif saat mengajar menjadi

alasan yang membuat siswa kurang termotivasi saat belajar khususnya pembelajaran matematika. Kondisi ini diperkuat melalui data yang diperoleh dari angket motivasi, Dimana diperoleh hasil angket yang dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah. Motivasi belajar hanya mencapai 62,32%, angka tersebut berada di bawah standar motivasi yang diharapkan, sehingga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki dorongan yang cukup kuat untuk belajar secara optimal.

Menurut Uno (2021) Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya. Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif (Arrasyid, 2024).

Pentingnya dorongan eksternal dan internal yang didorong oleh perilaku serta minat siswa dan kemampuan pemecahan masalah untuk memberikan motivasi belajar yang dapat ditingkatkan melalui penghargaan, kegiatan yang menarik dan lingkungan belajar yang baik . Salah satu model yang dapat di terapkan untuk memberikan motivasi belajar pada pembelajaran matematika siswa adalah *Problem Based Learning* atau PBL. PBL merupakan model pembelajaran yang, melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah

sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Syamsidah & Suryani, 2018).

Di samping itu, selain penerapan model PBL penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Penggunaan media yang tepat menjadikan proses belajar lebih efektif, menyenangkan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Pagarra H & Syawaludin, 2022). Media interaktif seperti game edukasi, video dan aplikasi pembelajaran lainnya mendukung kebutuhan belajar yang beragam, meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Novanda et al., 2024). Pembelajaran berbasis masalah (PBL) menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi edukasi interaktif sama-sama meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang saling melengkapi. Terdapat berbagai jenis aplikasi permainan edukasi yang bisa digunakan pada siswa sekolah dasar yang berkaitan dengan model PBL salah satunya adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran kreatif dan inovatif di zaman sekarang. Aplikasi ini digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian siswa serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar

siswa (Pradani, 2022). *Wordwall* adalah aplikasi edukasi interaktif yang dirancang dengan menggabungkan pertanyaan dengan game sehingga siswa dapat lebih fokus pada latihan dan melibatkan siswa dalam berinteraksi baik mandiri maupun dengan anggota kelompok lain. Aplikasi *Wordwall* memiliki fitur yang memudahkan guru dalam melakukan evaluasi (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Penerapan PBL yang melibatkan siswa berpikir kritis untuk memecahkan masalah dengan berbantuan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* yang menyajikan materi melalui game dan audio-visual sehingga siswa dapat belajar matematika dengan cara yang menarik dan lebih menyenangkan serta kesempatan untuk berlatih mandiri maupun kelompok sehingga memberikan motivasi belajar matematika siswa secara efektif mengingat media pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sekaligus meningkatkan pemahaman, dan menarik perhatian siswa.

Dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* yaitu penelitian oleh (Prastiwi & Halidjah, 2024) Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media interaktif *Wordwall* besar dan tergolong tinggi pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V A pada mata pelajaran IPAS di SDN 30 Pontianak Selatan Adapun penelitian lainya oleh (Nisa & Susanto, 2022). Penelitian saya ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prastiwi & Halidjah, 2022; Nisa & Susanto, 2022; Sihite et al, 2024) dalam penelitian saya ini menerapkan model PBL berbantuan

Wordwall secara khusus pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD 226 Palembang. Hasil menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi berbasis *Wordwall* terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas V C di SDN Kapuk Muara 03. Di samping itu penelitian yang dilakukan oleh (Sihite et al., 2024) Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media interaktif *Wordwall* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Dari ketiga penelitian tersebut menunjukan bahwa media interaktif *Wordwall* yang fleksibel dan efektif berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa disekolah dasar yang dapat disesuaikan dengan berbagai pendekatan dan berbagai model pembelajaran seperti PBL meskipun diterapkan dalam berbagai situasi dan mata pelajaran yang berbeda.

Indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada penelitian (Utomo, 2022) yaitu : adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya keinginan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan yang kondusif

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan model *PBL* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV.

METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono, 2021 p.9) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid, reliabel, dan objektif dengan tujuan menggambarkan,

dibuktikan, dikembangkan, ditemukan dan menciptakan ilmu, produk dan tindakan baru agar dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, mengantisipasi masalah dan membuat kemajuan dalam bidang pendidikan. Metode penelitian *Quasi-Experimental* yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui dan menyelidiki ada atau tidaknya pengaruh motivasi belajar matematika siswa setelah diterapkan model PBL berbantuan *Wordwall*.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian *Posttest Only control Design* yaitu dilakukan menggunakan kelas pembandingan dan dilaksanakan perlakuan awal sebelum diberikan model PBL berbantuan *Wordwall*. Setelah itu diberikan kuesioner akhir model PBL berbantuan *Wordwall* untuk melihat bagaimana pengaruh motivasi belajar matematika siswa setelah digunakan model PBL berbantuan *Wordwall*. Penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* sebanyak 5 kali pertemuan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 226 Palembang sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas IV.2 dengan jumlah siswa 34 orang sebagai kelas kontrol dan kelas IV.4 dengan jumlah siswa 34 orang sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner atau angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 226 Palembang yang beralamat di jalan Tegal Binangun, Plaju Darat, Kecamatan Plaju, Kota Palembang, Sumatera

Selatan. Pada bulan April 2025. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 226 Palembang dengan sampel dalam penelitian adalah kelas IV.4 sebagai kelas eksperimen terdiri dari 34 siswa dan kelas IV.2 sebagai kelas kontrol terdiri dari 34 siswa. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran PBL berbantuan *Wordwall*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diterapkan *treatment*. Peneliti melakukan penelitian menggunakan model PBL berbantuan *Wordwall*, gunanya agar lebih menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol, 2 kali perlakuan dan 1 kali *posttest* setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model PBL berbantuan *Wordwall* pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 21 April 2025, pertemuan ke-2 dilakukan pada tanggal 22 April 2025. Sedangkan pemberian perlakuan di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran PBL tanpa berbantuan *Wordwall* pada pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 23 April 2025, pertemuan ke-2 dilakukan pada tanggal 24 April 2025. Dan pertemuan ke-3 tanggal 25 April 2025 yaitu pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Deskripsi Tahap Pelaksanaan Penelitian

Waktu penelitian	Deskripsi penelitian
21 April 2025	Pemberian perlakuan pertama pada kelas eksperimen yaitu materi ciri-ciri bangun datar dengan menggunakan model PBL berbantuan <i>Wordwall</i>
22 April 2025	Pemberian perlakuan kedua pada kelas eksperimen yaitu materi Keliling dan Luas Bangun Datar menggunakan model PBL berbantuan <i>Wordwall</i>
23 April 2025	Pemberian perlakuan pertama pada kelas kontrol yaitu materi ciri-ciri bangun datar menggunakan model PBL
24 April 2025	Pemberian perlakuan kedua

Waktu penelitian	Deskripsi penelitian
	pada kelas kontrol yaitu materi keliling dan luas bangun datar menggunakan model PBL
25 April 2025	Pemberian tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan

Berdasarkan pelaksanaan yang telah peneliti lakukan, peneliti sebelumnya melakukan validasi ke validator dari 20 butir pernyataan berupa angket yang diuji cobakan ke 25 siswa SD Negeri 226 Palembang. Setelah instrument tersebut diuji cobakan ke siswa kelas IV SD instrument tersebut dinyatakan valid dengan memperoleh hasil reabilitas yang tinggi. Selanjutnya 20

pernyataan berupa angket tersebut dibagikan kepada 60 siswa responden. Pada penelitian ini kelas kontrol yang mengisi angket 27 siswa dan kelas eksperimen 30 siswa karena ada beberapa siswa di kelas kontrol dan eksperimen tidak mengisi angket karena ada siswa yang tidak hadir pada saat penelitian. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembejaran dengan model *PBL* berbantuan *Wordwall* pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan model *PBL* pada kelas kontrol. Berikut ini hasil perolehan nilai pada kelas eksperimen dan Kelas kontrol yang disajikan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Nilai Hasil *Postests* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Hasil Angket	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
	Statistik	Statistik	Statistik	Statistik	Std. Error
Kelas Kontrol	27	68	88	76.78	1.055
Kelas Eksperimen	30	71	88	80.63	.786
Valid N (listwise)	27				

Adapun persentase nilai hasil angket setiap indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam Tabel 3 berikut ini:

Tabel 1. Persentase Hasil Angket

Faktor	Indikator	Persentase Hasil Angket	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Intrinsik	a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil	85,33%	80,99%
	b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	86,67%	80,00%
	c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	79,78%	79,51%
Ekstrinsik	d. Adanya penghargaan dalam belajar	73,67%	69,63%
	e. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	76,67%	73,33%
	f. Adanya lingkungan yang kondusif	82,00%	77,28%

Tabel 4. Uji Normalitas

Motivasi Belajar		Kolmogorov-Smirnov ^a	
		Statistik	Sig.
Post-test Eksperimen	Kelas	.087	,200*
Post-test Kontrol	Kelas	.125	,200*

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data pada penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan post-test pada kelas

eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$, Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,200 > 0,05$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka data yang diambil berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances	
Motivasi Belajar	
Levene Statistik	Sig.
3.034	,087

Berdasarkan tabel perhitungan nilai uji homogenitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan control yaitu dengan nilai $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikan $0,087 > 0,05$ sesuai dengan syarat uji homogenitas. Berdasarkan kriteria pengujian, maka varians nilai angket dari dua kelas adalah sama (homogen).

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model *PBL* berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 226 Palembang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Uji-t (*Independent sample t-test*) berbantuan (SPSS) 26, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,025$. Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,025$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Jika nilai sig (2-tailed) $> 0,025$ maka H_0 diterima H_a ditolak.

Tabel 6. Uji Hipotesis

		t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	2.969	55	.004

Berdasarkan tabel 6 di atas diperoleh nilai sign (2-tailed) sebesar $0,004 < (0,025)$. Sehingga hipotesis yang telah dirumuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *PBL* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 226 Palembang.

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Penggunaan Model *PBL* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV" yang dilakukan di SD Negeri 226 Palembang pada kelas IV.

Adapun kelas IV.2 sebagai kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *PBL* tanpa berbantuan media *Wordwall* dan kelas IV.4 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan model *PBL* berbantuan *Wordwall* dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan posttest berupa angket motivasi belajar pada masing masing kelas.

Berdasarkan angket yang sudah diberikan terdapat hasil rata rata nilai angket pada kelas eksperimen yaitu 81 dan kelas kontrol yaitu 77. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil angket yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk memastikan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik dilakukan analisis menggunakan Uji T hasilnya menunjukkan bahwa nilai Signifikan sebesar $0,004 \leq 0,025$. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kelas yang diberi perlakuan berupa penggunaan model *PBL* berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan pada motivasi belajar matematika siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sihite et al (2024) menunjukkan Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan bantuan media interaktif *Wordwall* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI, terutama pada mata pelajaran matematika

Dalam proses pembelajaran menggunakan model *PBL* pada Sintak ke 3 yaitu membimbing penyelidikan individual maupun kelompok dan Sintak ke 4 yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya berperan penting dalam meningkatkan

keaktifan dan kemampuan pada siswa dalam menyampaikan hasil dari LKPD yang telah mereka lakukan sehingga menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan melibatkan siswa dalam belajar. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Herlina et al (2024) yang mengungkapkan bahwa penerapan PBL mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan keaktifan siswa dalam belajar.

Pada penelitian ini, penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dalam belajar. Penggunaan *Wordwall* dalam model PBL membuat siswa antusias dalam belajar dengan berbagai kuis interaktif dengan fitur perskoran dan waktu yang ditentukan memberikan suasana belajar yang kompetitif namun positif dengan penyampaian materi yang menyenangkan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Sejalan dengan penelitian Nugroho et al (2024) yang menunjukan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan penerapan yang tepat, *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, relevan, dan mendorong perkembangan siswa secara menyeluruh.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mempengaruhi semangat dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengukur Tingkat motivasi belajar terdapat faktor dengan beberapa indikator. Namun pada penelitian ini, terdapat persentase yang rendah dalam faktor eksternal pada indikator motivasi belajar yaitu adanya penghargaan dalam belajar, Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya apresiasi atau pengakuan terhadap usaha dan prestasi

siswa dapat menurunkan motivasi mereka untuk belajar secara optimal. Oleh karena itu, pemberian penghargaan yang tepat dan konsisten perlu diperhatikan sebagai upaya meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *PBL* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 226 Palembang. Penerapan sintaks ketiga dan keempat PBL juga meningkatkan keaktifan siswa, sejalan dengan penelitian sebelumnya. Penggunaan *Wordwall* terbukti menambah antusiasme belajar melalui kuis interaktif dan suasana kompetitif positif, mendukung hasil penelitian lain yang menyatakan *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan model *PBL* berbantuan *Wordwall* saat proses pembelajaran sangatlah bermanfaat dan motivasi belajar siswa pun juga mengalami pengaruh secara signifikan. Namun, faktor eksternal berupa penghargaan dalam belajar masih rendah, sehingga perlu perhatian agar motivasi siswa semakin optimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyusunan jurnal ini. Secara khusus, penulis menyampaikan terima kasih kepada Ibu Treny Hera, S.Pd., M.Sn. dan Ibu Yunika Lestaria Ningsih, S.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing saya di Universitas PGRI Palembang, serta teman-teman seperjuangan dan seluruh keluarga besarku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika di SD Negeri 226 Palembang. Hal ini terlihat berdasarkan uji T yang diperoleh nilai $\text{sig} = 0,004$, yang berarti lebih kecil dari signifikan 0,025.

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Manfaat bagi guru yaitu dapat memberikan alternatif model pembelajaran inovatif (*Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi siswa yaitu meningkatkan motivasi belajar matematika melalui kegiatan yang lebih menarik, interaktif, dan menantang. Sedangkan bagi sekolah yaitu dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Arrasyid, A. K. (2024). *Pengembangan Model Problem Based Learning Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Vi Wilayah I. UNIVERSITAS LAMPUNG*.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Ermawati, D., Dyah, F., Pratiwi, A., Ummayyah, M., Khotimah, K., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Pembagian dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4698–4709.
- Hanan, M. P., & Alim, J. A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herlina, T., Muktadir, A., & Srirejeki, I. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sd Negeri 74 Kota Bengkulu*. 23(2), 1–23.
- Laksana, R. B. (2024). *Kompetensi Padagogi Guru SD* (LKBSS (ed.); 1st ed.). LKBSS.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Novanda, F., Khotimah, K., & Tjasipah. (2024). Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Cerita Fantasi. *Seminar Nasional PPG, Vol 2 No 1*, 189–198. <https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/914>
- Nugroho, R. A., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). *Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*. 7, 1631001.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.

- <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278–288. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>
- Rosidah, R., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sdn 3 Terong Tawah Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 3(1), 28–38. <https://doi.org/10.29303/pendas.v3i1.439>
- Sihite, S., Saragih, M., & Sihombing, L. R. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri 060857 Medan Tembung. 10(September).
- Sugiyono. (2021a). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA cv.
- Sugiyono. (2021b). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). Buku Model Peoblem Based Learning (PBL). In *Buku* (1st ed.). DEEPUBLISH CV BUDI UTAMA.
- Uno. (2021). *Teori Motivasi & Pengukurannya* (junwianto (ed.); 17th ed.). Bumi Aksara.
- Utomo, S. (2022). Hubungan Kebugaran Jasmani, Motivasi Belajar, Kecerdasan Intelektual Dan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Peserta Didik Kelas Khusus Olahraga Sekolah Menengah Atas Negeri Se-Daerah Istimewa Yogyakarta. In *Braz Dent J. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA* 2022.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif *Wordwall* dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>