

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SD IT JUARA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

TRI SEPTI PRATIWI
NIM 21591216

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2026**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara Tri Septi Pratiwi mahasiswa program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDIT JUARA" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, Desember 2025

Pembimbing I



Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd
NIP. 198810192015032009

Pembimbing II



Anisya Septiana, M. Pd
NIP. 199009202023212037

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Septi Pratiwi
NIM : 21591216
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap
Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDIT JUARA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 10 Desember 2025

Penulis,



Tri Septi Pratiwi
NIM 21591216



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 34/In.34/F.T/I/PP.00.9/03/2026

Nama : Tri Septi Pratiwi
NIM : 21591216
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDIT JUARA

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 03 Maret 2026
Pukul : 08.00 - 09.30. WIB
Tempat : Ruang 05 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

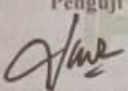
TIM PENGUJI

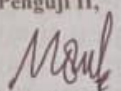
Ketua,

Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd
NIP 198810192015032009

Sekretaris,

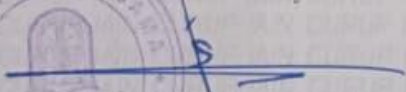
Anisya Septiana, M.Pd
NIP 199009202023212037

Penguji I,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd. I
NIP 198412092011012009

Penguji II,

Mega Selvi Maharani, M.Pd
NIP 199505062022032007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah




Prof. Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd
NIP 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatulahi Wabarakatu

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* karena hanya atas izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDIT JUARA**”. Tidak lupa pula shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad *Shallallahu Alaihi Wasallam* yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Idi Warsah, M.Pd.I. selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Prof. Dr. H. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Prof. Dr. M. Istian, M.Pd.,MM. selaku Wakil Rektor II.
4. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor III.
5. Bapak Prof. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
6. Bapak Agus Ryan Oktori, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
7. Ibu Dr. Dini Palupi Putri, M.Pd. selaku Pembimbing I dan;

8. Ibu Anisya Septiana, M.Pd. selaku Pembimbing II yang membantu menyempurnakan proses penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Staf Pengajar di IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Ustadzah Dessy Kurniawati, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDIT JUARA, Curup dan Bapak/Ibu guru serta siswa kelas IV yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.

Curup, Februari 2026

Penulis

Tri Septi Pratiwi

NIM 21591216

MOTTO

“ Hidup bukan hanya bertahan hidup, tetapi juga memberikan arti hidup ketika segala sesuatu tidak berjalan sesuai rencana maka katakan lah ya Allah aku tau ini bagian dari rencana mu bantulah aku untuk melewatinya”

(Tri Septi Pratiwi)

“Segala sesuatu yang telah diawali, maka harus diakhiri. Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri- sendiri ”

(Hindia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim

Terima kasih puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan bagi saya dalam mengejar pendidikan sehingga pada akhirnya tugas akhir skripsi saya ini dapat terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang telah banyak berjasa, mendukung, dan selalu memberikan saya motivasi serta semangat untuk menyelesaikan skripsi ini dengan selesai. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya sampaikan kepada:

1. Teruntuk cinta pertama dan panutanku, bapak Riduan. Terimakasih sudah membesarkan dan merawat saya hingga sampai pada titik ini, terimakasih atas segala do'a, didikan, support, semangat, pengorbanan, waktu, material, tenaga yang sudah selalu diusahakan demi kebahagiaan serta kesuksesan saya. Sehingga saya bisa sampai pada penyelesaian penulisan skripsi ini. Terimakasih tak terhingga untuk bapak semoga bapak senantiasa selalu diberikan kesehatan keberkahan agar dapat melihat saya dalam meraih kesuksesan seperti apa yang bapak harapkan selama ini.
2. Teruntuk kesayangan dan surgaku, mamak Tarofa sosok wanita yang luar biasa tangguh dalam membesarkan dan merawat saya dengan sepenuh hati yang selalu hadir memberikan semangat, dan pengorbanan tanpa henti. Terimakasih tak terhingga atas cinta dan kasih sayang yang tak akan tergantikan selamanya, terimakasih selalu menyertai doa dalam setiap langkah saya hingga sampai pada titik ini. Semoga mamak senantiasa selalu diberikan kesehatan keberkahan dan

kebahagiaan agar dapat melihat saya meraih kesuksesan seperti apa yang mamak harapkan selama ini.

3. Saudara kandung dan mbah saya, ayok Revi Yuliana, ayok Lidia Evri Yani, dan mbah Sudrina terimakasih tak terhingga atas dukungan, doa dan semangat yang selalu kalian berikan kepada saya di saat saya ingin putus asa, semoga kita semua senantiasa diberikan kesehatan dan keberkahan disetiap langkah yang dijalani.
4. Kepada keponakan saya M.Ibrahin Apriansyah dan Mysha Bianca Almasyurah terimakasih telah hadir dan selalu memeberikan kelucuan serta keceriaan kalian yang membuat saya semangat dan selalu membuat saya senang di setiap harinya, semoga kalian tumbuh dengan sehat dan sukses. Serta keluarga besar saya yang tidak dapat di sebutkan satu persatu terimakasih untuk doa, semangat dan dukungan yang diberikan.
5. Sahabat terbaik dari kecil yang sudah saya anggap sebagai saudara .Viona Anggraini dan Alifa Nayla Tul Izzah kalian salah satu bagian dari orang orang penting dalam hidup saya, terimakasih atas segala kebaikan semanagat dan doa, yang selalu kalian berikan, semoga kita selalu berteman baik selamanya.
6. Teruntuk teman dan sahabat seperjuangan selama awal perkuliahan hingga pada tahap skripsi. Selsa Bella Putri Utami, Pertiwi Yuliska, Ayu Jami,ah. Terimakasih sudah senantiasa bersama dalam suka duka perkuliahan. Teruntuk Selsa Bella terimakasih sudah selalu sedia menemani, membantu, dan mengingatkan saya di saat saya mulai hilang arah ataupun lalai dalam proses penulisan skripsi ini terimakasih untuk kebaikan waktu yang sudah diluangkan dan diberikan kepada saya , terimakasih kepada teman sepembimbing saya Heni

Tri Melinda sudah saling mengingatkan, menyemangati, dan saling membantu dalam proses pembuatan skripsi ini. semoga kita selalu diberikan kesehatan dan kesuksesan dunia akhirat .

7. Teruntuk keluarga PGMI B , dan teman- teman KKN Suban Air Panas, PPL SDIT JUARA, terimakasih sudah kebersamaan selama masa perkuliahan.
8. Almamater tercinta IAIN CURUP

ABSTRAK

Tri Septi Pratiwi (21591216), judul skripsi “**Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDIT JUARA**”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Angkatan 2021 IAIN Curup.

Motivasi belajar matematika merupakan salah satu keterampilan penting dalam sebuah pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh bahan ajar yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran belum meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar secara aktif dan mandiri. Hal ini dapat dilihat pada pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku cetak dan papan tulis dari sekolah. Dengan demikian salah satu upaya yang dapat dilakukan agar meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan desain *survey*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan teknik pengumpulan data melalui angket dan observasi dengan instrumen berupa lembar angket dan lembar observasi guru dan siswa. Serta teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji *T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor Angket siswa berkisar dari 63% hingga 76%. Serta observasi guru memperoleh rata-rata 78,3% (kategori baik sekali) dan observasi siswa memperoleh rata-rata sebesar 90,9% (kategori baik sekali). Dan uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti penerapan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA, Curup.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Wordwall*, Motivasi Belajar Siswa

DAFTAR ISI

COVER	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Waktu dan tempat penelitian	36
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	36
D. Variabel penelitian.....	37
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Uji Coba Instrumen	45

G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN	58
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	58
B. Hasil Penelitian.....	62
C. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Penelitian	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa	42
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar Siswa	43
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa	45
Tabel 3.6 Validator Instrumen	46
Tabel 3.6 Hasil Uji validitas	48
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas	50
Tabel 3.8 Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar	52
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Hasil Observasi	52
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana	60
Table 4.2 Jumlah data siswa tahun ajaran 2024/2025	61
Tabel 4.3 Hasil Angket Siswa Kelas IV	63
Tabel 4.4 Hasil Angket Akhir	63
Tabel 4.5 Data Observasi Proses Pembelajaran Menggunakan Media <i>Wordwall</i>	65
Tabel 4.6 Interval Katagori Persentase	66
Tabel 4.7 Tabulasi Hasil Observasi Guru	66
Tabel 4.8 Tabulasi Hasil Observasi Siswa.....	68
Tabel 4.9 Descriptive Statistics	71
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas	72
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i>	72
Tabel 4.12 Hasil Uji Regresi Linear	73
Tabel 4.13 Descriptive Statistics	75
Tabel 4.14 Data Observasi Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Model <i>Problem Based Learning</i> (PB) Terhadap Motivasi Belajar	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Wordwall</i>	24
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Proses Penelitian	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	94
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	95
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian	96
Lampiran 4 Indikator Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa	97
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Angket	98
Lampiran 6 Lembar Validasi Media	100
Lampiran 7 Lembar Observasi Guru	119
Lampiran 8 Lembar Observasi Siswa	109
Lampiran 9 Kuisioner Penelitian Angket Motivasi Belajar	119
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas	122
Lampiran 11 Kuisioner Angket.....	125
Lampiran 12 Hasil Uji Reabilitas.....	141
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas	143
Lampiran 14 Uji Analisis Decriptive	144
Lampiran 15 Hasil Uji t Paired Sample t Test	145
Lampiran 15 Modul Ajar	146
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Al-Attas mendefinisikan pendidikan yaitu suatu proses sistem penanaman dengan menggunakan metode atau strategi berupa suatu kandungan yang diajarkan berdasarkan tujuan yang hendak dicapai pada diri manusia. Oleh karena itu, pendidikan menurut Al-Attas terdiri dari tiga unsur yaitu proses, kandungan, dan penerima.²

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, H 2.

² Afrianto, Prinsip-Prinsip Pendidikan Akhlak Generasi Muda Percikan Pemikiran Ulama Sufi Turki Bediuzzaman Said Nursi.(Yogyakarta : Cv. Budi Utama, 2019),5

Pendidikan di sekolah dasar merupakan dasar untuk jenjang pendidikan menengah, sehingga tanggung jawab para pendidik di sekolah dasar sangat besar dalam keterlaksanaannya pembelajaran yang bermakna, agar para peserta didik dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pendidikan yang diajarkan dan dibutuhkan saat ini tidak lagi sekedar soal akademis dan kualitas intelektual, tapi juga pendidikan moral dan karakter kemanusiaan. Sistem pendidikan seperti yang dimaksud sebenarnya telah jelas diungkap pada sistem pendidikan nasional. Hal ini bermakna bahwa pendidikan merupakan suatu proses atau upaya sadar untuk menjadikan manusia menjadi sosok yang lebih baik.³

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak yang sangat besar dalam berbagai bidang. Pendidikan sebagai bagian integral di sisi lain, tentang proses pendewasaan manusia merupakan sumbangsih yang besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, disamping kemajuan juga harus digunakan dalam pendidikan terhadap sains dan teknologi mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi alat mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pada era society 5.0 bidang teknologi berdampak besar pada kehidupan manusia, aktifitas manusia berfokus pada aktivitas manusia yang berbasis teknologi.

³ Lidia, Mansur, Ricka Tesi Muskania, Strategi Think Pair Share Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Jurnal Riset Pendidikan Dasar 01 (2), (2018) 124-128

Manusia harus selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang selalu berkembang setiap saatnya.⁴

Perkembangan dibidang teknologi, informasi, dan telekomunikasi tidak terlepas dari adanya peran ilmu pengetahuan yang juga semakin berkembang dari masa ke masa. Hal ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan sangat mendukung terciptanya kemajuan teknologi yang berdampak pada peningkatan pemanfaatan teknologi dalam segala aspek kehidupan manusia, termasuk pada bidang pendidikan.⁵

Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik atau psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya. Belajar lebih efektif apabila didasari oleh dorongan motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula.⁶

Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, siwa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasinya,

⁴ M.Arifin Aryasatya, Aji Setiawan Wibawa. “ Dampak Perkembangan Teknologi Pada Era Society 5.0 Terhadap Lapangan Pekerjaan”. Jurnal Teknologi Dan Edukasi Teknologi. Vol 2. No 3. Tahun 2022 Hal 108-122

⁵ Tasya Syafricanita Ramli.” Pemanfaatan Teknologi Bagi Siswa Dalam Menyokong Peningkatan Ekonomi Digital Dan Upaya Menghadapi Era Society 5.0”. Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan. Vol 6. No 1 Tahun Desember 2022

⁶ M. Adi Setiawan.” Belajar Dan Pembelajaran “. (Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), 3.

semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya, oleh karena itu dalam proses pengajaran sangat diperlukan adanya motivasi belajar⁷.

Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan pembelajaran yang berasal dari dalam dan luar individu untuk menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi mendorong individu untuk melakukan aktivitas yang baik disadari atau tidak untuk mencapai tujuan yang ada.⁸

Dengan kemajuan teknologi saat ini, sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika dengan mudah, seperti menggunakan media laptop, media audio visual maupun lewat website. Hal ini juga berkaitan dengan guru bahwa matematika itu merupakan salah satu mata pelajaran yang susah untuk diajarkan. Mengajar matematika itu membutuhkan kreativitas yang tinggi, salah satu bentuk kreativitas itu adalah dengan variasi penggunaan media belajar. Perkembangan media belajar juga sudah sangat pesat saat ini baik dalam berbagai bentuk jenisnya terutama dalam penggunaan proses pembelajaran di sekolah, untuk itu guru disarankan menggunakan media pembelajaran dengan baik agar hasil belajar siswa juga akan meningkat⁹.

⁷ Yogi Fernando, Popi Andriani, Hidayani Syam.” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Jurnal Inspirasi Pendidikam. Volume 2. No 3 Tahun Juli 2014

⁸ Mahwar Alfian Nisa, Ratnawati Susanto.” Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” Jurnal Penelitian Guru Indonesia. Vol 7. No 1 Tahun 2022

⁹ Baiq Olatul Aini, Khaerunnisa Cantika Ayu, And Siswati.” Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Matematika Siswa Sd.” Jtam : Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika. Vol 3. No 1(2019):74

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat belajar, bahkan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pada saat itu.¹⁰

Mengingat permasalahan yang ada, maka sangat diperlukan sebuah inovasi terutama dalam pemanfaatan media ajar pendukung yang memungkinkan motivasi siswa untuk tetap fokus belajar dan tetap aman yaitu dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan contoh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk mempermudah proses pembelajaran salah satu jenis *e-learning* adalah *wordwall*.

Wordwall adalah situs website menarik yang gratis untuk diakses kapan saja dan di browser apapun. Media *wordwall* dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat bahan ajar berbasis game tanpa memerlukan pengetahuan coding dan dapat menyesuaikan bahan ajar. Karena media *wordwall* memiliki banyak template atau jenis dan properti game siap pakai untuk pembelajaran berbasis game interaktif.¹¹

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis

¹⁰ Arya Dillah, Fifit Fitriansyah, "Teknologi Media Pembelajaran." (2017), 17

¹¹ Rela Imanulhaq And Andi Pratowo." Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah ." Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan Stkip Bima. Vol 4. No 1 (2022) : 33-41 , Accesed November 11, 2022

pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Di Indonesia, matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama di jenjang pendidikan dasar, sampai dengan pendidikan menengah atas.¹²

Pada mata pelajaran matematika, salah satu materi yang dipelajari yaitu materi bilangan cacah. Materi bilangan cacah terdiri dari nilai tempat, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dalam kurikulum merdeka, materi bilangan cacah dipelajari di sekolah dasar kelas IV. Namun, meskipun dipelajari di kelas tinggi tidak menutup kemungkinan siswa masih sulit memahami materi tersebut. Dengan bantuan media digital seperti aplikasi atau website yaitu media pembelajaran *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2025, wawancara dengan guru kelas IV mengatakan bahwa siswa kelas IV selama proses pembelajaran tampak masih kurang termotivasi, dilihat selama proses pembelajaran siswa yang tidak termotivasi ketika belajar merasa jenuh, bosan, dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan guru. Serta guru menyampaikan materi pembelajaran hanya dengan bantuan buku paket serta papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa. Siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga menimbulkan kondisi belajar yang kurang nyaman dan membuat suasana proses pembelajaran menjadi monoton.

¹² Nur Rahmah.” Hakikat Pendidikan Matematika .” Al- Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Vol 1. No 2. 2018 : 1-10

Berdasarkan pengamatan di lapangan pada saat observasi awal, guru kelas IV mengatakan bahwa motivasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah, karena pembelajaran matematika sedikit membosankan bagi siswa masih banyak siswa yang tidak fokus dengan materi yang disampaikan, siswa cenderung lebih memilih mengobrol ketimbang memperhatikan penjelasan dari guru. Akibatnya motivasi belajar siswa rendah dan membuat hasil belajar matematika kurang optimal bagi siswa. Dibuktikan dari hasil penilaian *pretest* masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Rendahnya nilai siswa dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung, bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi tidak dapat menarik perhatian siswa. Siswa hanya diminta mengisi lembar soal yang ada di buku paket.¹³

Kemampuan guru memilih media akan membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan keterampilan guru dalam memilih metode pembelajaran, media, dan strategi. Guru harus kreatif dalam memilih perangkat pembelajaran yang tepat berdasarkan mata pelajaran yang akan diajarkan kepada siswanya.

Hal ini juga menunjukkan untuk memasukkan media yang tepat ke dalam proses pembelajaran, maka motivasi belajar siswa mungkin akan meningkat dan hasil belajar akan terpenuhi, khususnya pada mata pelajaran yang memastikan

¹³ Puri Ariani, Guru Kelas Iv .” Wawancara (Curup, 11 Januari 2015 . Pukul 09.11 Wib).

siswa tidak bosan saat belajar dan mereka akan berhasil sesuai dengan hasil yang diinginkan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.¹⁴

Pentingnya penelitian ini untuk dilakukan karena masih banyak siswa mengalami motivasi belajar yang rendah terutama pada pelajaran matematika. hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman, perhatian, dan antusias siswa saat pembelajaran matematika berlangsung, serta nilai rata-rata yang belum mencapai standar ketuntasan. Pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan kurang menarik, sehingga penggunaan media *wordwall* diterapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat penulis identifikasikan sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika karena dianggap sulit.
3. Kurangnya siswa dalam memahami pelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV SDIT JUARA.

¹⁴ Nopita Roli .” Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Di Sd N 134 Rejang Lebong.” (Skripsi , Curup : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Iain Curup(2024)5-6

2. Media pembelajaran yang digunakan *wordwall*.
3. Penelitian ini difokuskan pada motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada materi bilangan cacah sebelum dan sesudah menggunakan media *wordwall* pada siswa kelas IV ?
2. Bagaimana proses pembelajaran menggunakan media *wordwall* pada materi bilangan cacah pada siswa kelas IV?
3. Apakah terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada materi bilangan cacah nilai tempat sebelum dan sesudah menggunakan media *wordwall* pada siswa kelas IV?
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran siswa pada materi bilangan cacah nilai tempat media *wordwall* pada siswa kelas IV?
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV?

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat kepada semua pihak, diantaranya :

1. Bagi siswa

- a. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika di kelas dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- b. Dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami dan menguasai mata pelajaran matematika materi bilangan cacah.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bilangan cacah.

2. Bagi guru

- a. Memacu kreatifitas guru dalam proses pembelajaran
- b. Mendorong guru untuk meningkatkan kesiapan dalam mengajar
- c. Membantu guru dalam memudahkan mentransfer pemahaman materi.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman kebijakan intern dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat digunakan sebagai masukan positif pada program pengajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman kepada peneliti tentang pembelajaran penggunaan media untuk meningkatkan motivasi siswa.

5. Bagi prodi

- a. Menunjukkan komitmen prodi terhadap peningkatan kualitas pendidikan melalui penelitian kreatif dan inovatif.
- b. Meningkatkan reputasi prodi dalam bidang pengembangan kurikulum dan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi belajar

a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu “*movere*” yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut fillmore H. Standford dalam buku mangkunegara mengatakan bahwa, motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu. Menurut sadirman, motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam diri dan juga luar indivdu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Adapun pengertian motivasi belajar menurut sadirman adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar hingga tujuan.¹

Sedangkan menurut sudarwan motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang

¹ Dedi Dwi Cahyono, Mohammad Khusnul Hamda, Eka Danik Prahastiwi.” Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar.” Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan. Vol 6. No 1. Tahun April 2022

mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya.²

Sedangkan menurut Frederick J. Mc Donal menyatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha untuk mencapai tujuan.³

Motivasi juga diartikan sebuah kekuatan atau daya penggerak yang tidak nampak tetapi ada dan dapat menjadi dorongan yang sangat kuat untuk peserta didik menggapai tujuan. Dari beberapa pengertian dan pendapat motivasi belajar siswa menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam diri maupun luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

b. Fungsi motivasi belajar

Motivasi sangat berperan dalam belajar, siswa yang dalam proses belajar mempunyai motivasi yang kuat dan jelas pasti akan tekun dan berhasil dalam belajar.

Makin tepat motivasi yang diberikan, makin berhasil pembelajaran itu. Maka motivasi senantiasa akan menentukan identitas usaha belajar bagi

² Siti Suprihatin.” Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro. 3. No 1. Tahun 2015. Hal 73-82

³ Mohammad Syafi’i.” Hubungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kalkulus Dan Aljabar Di Kelas Xi Ipa Sma.” Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 5. No 1. Tahun. 2021

siswa. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Sehubungan dengan hal tersebut, terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut :

- 1) Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengaruh. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu perbuatan.

Berdasarkan fungsi tersebut, adanya motivasi yang baik dalam belajar maka akan menunjukkan hasil belajar yang baik pula. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi belajar seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.⁴

c. Macam – macam motivasi belajar

Motivasi dibedakan menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Jika membahas macam-macam motivasi, kita hanya membahasnya dari dua sudut pandang, yaitu motivasi dalam diri dan motivasi dari luar diri. Motivasi dalam diri disebut motivasi intrinsik dan motivasi dari luar diri disebut motivasi ekstrinsik.

⁴ Yogi Fernando, Popi Andriani, Hidayanto Syam.” Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” Jurnal Inspirasi Pendidikan. Vol 2. No 3. Juli 2024

- 1) Motivasi intrinsik adalah motivasi dari dalam diri individu, tidak pada paksaan dari orang lain atau dunia luar tetapi berdasarkan kehendak dan kesadaran individu itu sendiri untuk mencapai tujuan belajar.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari pengaruh eksternal seperti ajakan, sehingga individu tersebut ingin melakukan sesuatu dalam situasi tersebut. ⁵

Dapat disimpulkan bahwa di dalam motivasi belajar terdapat dua macam motivasi antara lain, motivasi intrinsik dari dalam diri individu yaitu melakukan sesuatu tanpa ada dorongan dari orang lain demi mencapai tujuan belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik dari luar diri individu yaitu timbul dengan adanya dorongan dari orang lain untuk mencapai tujuan belajar.

d. Indikator motivasi belajar

Terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan sebagai macam bagi motivasi belajar. Iskandar menyatakan bahwa indikator atau petunjuk yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi motivasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar.
- 2) Adanya keinginan, semangat dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya pemberian penghargaan dalam proses belajar.

^{5 5} Euis Kusumarini, Margareta Nona Vinta.” Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas V A Pada Pembelajaran Daring Di Sd N 027 Samarinda Ulu.” Jurnal Bahasa Dan Pendidikan. Vol 1. No 1. Tahun Januari 2021

- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik.⁶

e. Indikator motivasi belajar matematika

- 1) Keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
- 2) Antusias terhadap materi pembelajaran.
- 3) Respon siswa terhadap umpan balik pembelajaran.
- 4) Kegigihan dalam menyelesaikan tugas.

Dalam penelitian ini menggunakan indikator motivasi belajar menurut teori motivasi belajar *Self-Determination* bahwa keinginan belajar meningkat ketika siswa merasa kegiatan belajar lebih menyenangkan, menantang, dan relevan.⁷

Kesimpulanya bahwa di dalam di dalam motivasi belajar terdapat dua macam indikator antara lain, indikator motivasi belajar dan indikator motivasi belajar matematika.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian media pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dalam hasil belajar teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat

⁶ Gita Frimar Lesi Ayu, Dewi Koryati, Riswan Jaenudin. Journal ” Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma N 6 Palembang.” Jurnal Profit. Vol 6. No 1. Tahun Mei 2019

⁷ Akbar, Kasmawati.” Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II di SD Negeri 22 Palu”. Jurnal Dikdas. Vol 2. No 1. Tahun 2024

yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Media berasal dari bahasa latin "*medius*", yang berarti tengah peraturan atau pengantar oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar. Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Media sebagai perantara untuk menyampaikan materi atau pesan dalam proses pembelajaran yang sangat dibutuhkan untuk mencapai proses belajar mengajar yang efektif. Media perantara semacam media audio visual, radio, televisi, gambar, yang bisa disebut sebagai media komunikasi. Jadi, apabila guru atau pendidik memakai media yang didalamnya memiliki pesan-pesan atau informasi yang berkaitan dengan materi pengajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru untuk membantu siswa atau peserta didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang direncanakan dalam manipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang mengajar.⁸

⁸ Ani Daniyanti, Ismi Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiany, Usep Setiawan." Konsep Dasar Media Pembelajaran." Journal Of Studen Research (Jsir) . Vol 1. No 1. Tahun Januari 2003

Menurut Gerlach and Ely mengatakan bahwa media apabila di pahami dari garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁹ Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹⁰

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara pembelajar dan pemelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Oleh itu, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien . tetapi secara lebih khusus ada beberapa

⁹ Azhar Arsyad." Media Pengajaran." Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1997, Hal 3

¹⁰ Oemar Hamalik." Media Pendidikan." Bandung : Citra Aditya . 1998, Hal 12

manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran itu.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif jika dipilih dan dirancang secara baik.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Mempermudah

menyampaikan informasi atau materi, dengan menggunakan media yang menarik akan menarik motivasi siswa untuk belajar sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.¹¹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya, media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi, media pengajaran menurut oemar hamalik memiliki fungsi yang luas antaranya :

- 1) Fungsi edukasi media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial media komunikasi, media yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain), dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton harus memenuhi tiga fungsi utama baik digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, atau kelompok yang besar yaitu :

- 1) Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi minat siswa untuk mengerjakan tugasnya.

¹¹ Isran Rasyid Karo Karo S, Rohami.” Manfaat Media Pembelajaran.” Vol 7. No 1. Tahun Januari 2018

- 2) Penggunaan media pembelajaran dapat menyajikan informasi lebih luas dan mendalam terhadap pembelajaran.
- 3) Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas intruksi yang diberikan. Untuk dapat menyenangkan siswa belajar, media pembelajaran dapat digabungkan dengan drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran hanya digunakan untuk menyajikan informasi atau materi.¹²

d. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat atau media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

- 1) Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.
- 2) Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan variasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Dengan demikian, apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan sebagai alat atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka

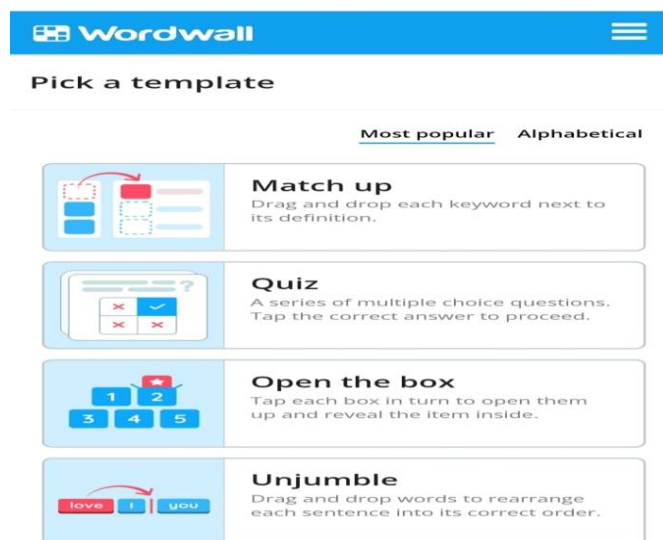
¹² Ridhwan M Daud.” Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital.”

peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga besar kemungkinan dengan memperhatikan alat atau media pengajaran itu tujuan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien. Variasi dalam pembelajaran dengan menjadikan lingkungan sebagai media belajar menyenangkan akan mendukung pelajaran yang tidak membosankan bahkan menjadikan belajar semakin efektif.¹³

3. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan dengan menghadirkan berbagai variasi template seperti *quiz*, menjodohkan, anagram, memasangkan pasangan, acak kata, mengelompokkan, pencarian kata dan berbagai template lainnya.

Gambar 2.1 *Wordwall*



Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025

¹³ Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, Usep Setiawan." Pengertian Media , Tujuan, Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran ." Journal Of Student Research. Vol 1. No 2. Tahun Maret 2013

Pembelajaran yang memanfaatkan media yang bervariasi akan menarik minat belajar siswa dan juga bisa digunakan sebagai alat yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran¹⁴. Sedangkan menurut Nurkholis bahwa salah satu jalan yang terbaik dalam pendidikan di era globalisasi ini adalah memperkenalkan dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kepada anak didik kita dalam dunia pendidikan formal sejak dini, karena nantinya mereka adalah sumber daya manusia mendatang. Dengan memilih penggunaan media game online berbasis website yaitu *wordwall* yang dapat digunakan guru dengan jenis *quiz*, sehingga dapat membentuk suatu minat yang baru pada siswa dalam mengajar maka *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam proses kegiatan pembelajaran. Aplikasi website *wordwall* yang sangat menarik dengan tujuan sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media dan alat penilaian yang menyenangkan untuk siswa.¹⁵

Wordwall merupakan salah satu alat bantu interaktif yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasinya. Selain mudah dan murah untuk digunakan, media ini menawarkan banyak alternatif untuk menyajikan materi dan pertanyaan. Media yang beragam dan menarik akan membuat siswa lebih aktif dan

¹⁴ M Iqbal Arrosyad, Deasy Antika, Eryza Tiara Zulqa, Maharani Balqis.” Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Ijm: Indonesian Journal Of Multidisciplinary*. Vol 1. No 2. Tahun 2013

¹⁵ Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, Angga Setiawan.” Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv .” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*. Vol 1. No 3. Juli 2022

termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, media *wordwall* adalah salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan dampak positif dalam motivasi siswa.¹⁶

Berdasarkan beberapa pengetahuan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang menghadirkan warna baru dalam pembelajaran dengan berbagai fitur yang menarik. Penggunaan media *wordwall* ini untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh game edukatif tersebut sebagai media dengan jenis *quiz* yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat melihat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan game online *wordwall* sebagai media pembelajaran inovasi baru dengan sesudah menggunakan game online *wordwall* sebagai media pembelajaran.

1) Langkah-Langkah Menggunakan Media *Wordwall*.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi website *wordwall* yaitu :

- a) Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun

¹⁶ Nurul Alawiyah, Hidayah Quraisy, Suradi." Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn No.138 Inpres Mangulabe." Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 5. No 1, Maret 2024

di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya.

- b) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada.
- c) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan.
- d) Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.¹⁷

Setelah semuanya berhasil maka aplikasi websaite game edukatif *wordwall* bisa digunakan dengan mengubah materi pembelajaran sesuai dengan materi dan kebutuhan pendidik.

2) Kelebihan Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*.

Aplikasi *wordwall* ini memiliki keunggulan yaitu mudah diakses baik melalui telepon seluler maupun laptop atau komputer personal. Selain itu *fitur-fitur* yang terdapat pada aplikasi ini cukup banyak sehingga guru dapat memilih media pembelajaran interaktif seperti apa yang diinginkan. Tampilan yang menarik layaknya bermain game online dapat menarik semangat siswa dalam belajar.¹⁸

Wordwall dilengkapi dengan berbagai macam *fitur*, tampilannya yang menyerupai game menjadikan siswa lebih semangat ketika melakukan pembelajaran. Terdapat 10 *fitur-fitur* yang tersedia dalam *wordwall*, diantaranya :

¹⁷ M Iqbal Arrosyad, Deasy Antika, Eryza Tiara Zulqa, Maharan Balqis.” Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” Ijm: Indonesian Journal Of Multidisciplinary. Vol 1. No 2. Tahun 2023

¹⁸ Harry Dika, Fitriana Destiawati.” Workshop Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Siswa.” Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 2. No 7. Desember 2022

- a) *Fitur match up* (sesuai), yaitu game yang ditunjukkan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau definisi.
- b) *Fitur open the box* (buka kotak itu), game yang ditunjukkan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
- c) *Fitur random cards* (kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
- d) *Fitur anagram*, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
- e) *Fitur labelled diagram* (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
- f) *Fitur categorize* (mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
- g) *Fitur quiz* (kuis), yaitu game pilihan ganda.
- h) *Fitur find the match* (temukan kecocokannya). Game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
- i) *Fitur matching pairs* (pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- j) *Fitur missing word* (kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.¹⁹

¹⁹ M Iqbal Arrosyad, Deasy Antika, Eryza Tiara Zulqa, Maharan Balqis.” Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” Ijm: Indonesian Journal Of Multidisciplinary. Vol 1. No 2. Tahun 2023

Beberapa kelebihan *wordwall* juga yang lainnya yaitu *free* untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random card* dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.²⁰

Dari beberapa kelebihan di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kelebihan menggunakan media pembelajaran *wordwall*, antara lain:

- a. Mudah di akses baik melalui telepon seluler maupun laptop atau komputer personal.
- b. Permainan yang telah dibuat bisa diacak dalam bentuk PDF.
- c. Memiliki 10 template garis yang tersedia.

3) Kekurangan penggunaan media pembelajaran *wordwall*.

Kelemahan dari media *wordwall* ialah ketergantungan pada jaringan internet dan batasan fasilitas gratis. Namun kelemahan tersebut tidak menjadi masalah yang besar karena pengguna masih dapat mencetak materi dan menggunakan fitur premium. Adapun kelemahan dari media *wordwall* ialah :

²⁰ Tatsa Galuh Pradani.” Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar.” Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 1. No 5, Mei 2022

- a. Bergantung pada kestabilan jaringan internet.
- b. Fasilitas garis hanya bisa digunakan dalam pembuatan 5 game saja.²¹

Dari beberapa kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* juga mempunyai kekurangan seperti jenis huruf atau ukuran penulisan tidak bisa di rubah, membutuhkan biaya upgrade untuk mrnggunakan *fitur* yang tersedia. Selain itu, harus pastikan koneksi internet yang cukup.

4) Langkah-Langkah Pembelajaran *Wordwall*

- a) Membuat akun *wordwall*.
- b) Memilih jenis template aktivitas yang akan digunakan.
- c) Menyesuaikan dan mengisi materi pembelajaran.
- d) Mempersiapkan media untuk pembelajaran.
- e) Pelaksanaan pembelajaran.
- f) Memantau dan mengevaluasi hasil pembelajaran.
- g) Refleksi dan perbaikan.

4. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk

²¹ Putri Nabilatul Zahro, Wiwin Fachrudin Yusuf, Achmad Yusuf.” Pengaruh Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran.” Tadbir Muwwahid. Vol 8. No 1, April 2024. Hal 123-129

memproses informasi dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

b. Langkah – Langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun langkah – langkah dalam menggunakan model PBL antara lain :

- 1) Mengamati, mengorientasikan siswa terhadap masalah. Guru meminta siswa untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap phenomena tertentu, terkait dengan KD yang akan di kembangkan.
- 2) Menanya, memunculkan masalah. Guru mendorong siswa untuk merumuskan suatu masalah terkait dengan fenomena yang diamatinya. Masalah itu dirumuskan berupa pertanyaan yang bersifat problematis.
- 3) Menalar, mengumpulkan data. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi (data) dalam rangka penyelesaian masalah, baik secara individu ataupun berkelompok, dengan membaca berbagai referensi, pengamatan lapangan, wawancara dan sebagainya.
- 4) Mengasosiasi, merumuskan jawaban. Guru meminta siswa untuk melakukan analisis data dan merumuskan jawaban terkait dengan masalah yang mereka ajukan sebelumnya.
- 5) Mengkomunikasikan. Guru memfasilitasi siswa untuk mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang mereka rumuskan

sebelumnya. Guru juga membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.²²

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Nurul Awalyah dengan judul penelitian “ Pengaruh Game Interaktif *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN NO. 138 INPRESS MANGULLABE”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran game interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V. adapun hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh media game interaktif *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V sebagai berikut, ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN NO. 138 INPRESS MANGULABE dengan rata-rata *post-test* 83,33.²³

Penelitian mengenai pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDIT JUARA. Namun, terdapat perbedaan dalam fokkus penelitian. Penelitian di SDIT JUARA lebih menitik beratkan pada pengaruh media *wordwall* tersebut pada terhadap motivasi belajar siswa kelas IV, sedangkan pada penelitian di SDN NO. 138 Inpress Mangulabbe berfokus pada pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V. adapun yang menjadi permasalahan

²² Ari Haryati.” Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Kelas X Dpib 1 Di Smk 2 Ciamis.” Jurnal Diksatrasi. Vol 4. No 1, Januari 2020

²³ Nurul Awalyah, Hidayah Quraissy, Suardi.” Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn No.138 Inpress Maulabe.” Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 5. No 1, Maret 2024

penelitian yang dilakukan penelitian dengan peneliti penulis ialah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media *wordwall* dan motivasi belajar matematika. akan tetapi terdapat perbedaan yaitu peneliti nurul awalyah meneliti terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V, sedangkan peneliti penulis meneliti motivasi belajar matematika siswa kelas IV.

2. Septiawan prasetya permana “ Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas IV “. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan *quasi eksperimen* dan kelas kontrol dengan *randomized pre-test post-test group design*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelas menggunakan media *wordwall* cukup efektif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan *quasi eksperimen* yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *randomized pre-test post-test group design*. Seluruh siswa kelas IV SD N Pisangan Baru 09 dengan berjumlah 60 siswa yang menjadi populasi.²⁴

Penelitian mengenai pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDIT JUARA. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus penelitian, penelitian di SDIT JUARA lebih menitik beratkan pada pengaruh media terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV, sedangkan pada penelitian di sd pisang baru 09 berfokus pada pengaruh

²⁴ Septiawan Prasetya Permana, Kasrman.” Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas Iv.” Jurnal Basicedu. Vol 6. No 5. Tahun 2022, Hal 7831-7839

media *wordwall* terhadap motivasi belajar ips kelas IV. Adapun yang menjadi persamaan penelitian yang dilakukan peneliti penulis ialah sama-sama meneliti tentang penggunaan media *wordwall* akan tetapi terdapat perbedaan yaitu peneliti septiawan prasetya permana meneliti terhadap motivasi belajar ips siswa kelas IV sedangkan peneliti penulis meneliti terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV.

3. Melisa Pratiwi Sijabat “ Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SDN Bhayangkara “. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran interaktif wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan peningkatan nilai pre-test dan post-test yang signifikan serta respon positif dari siswa terhadap media pembelajaran.

Penelitian mengenai pengaruh media wordwall terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SDIT JUARA. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus penelitian. Penelitian di SDIT JUARA lebih menitik beratkan pada pengaruh media wordwall tersebut terhadap motivasi belajar siswa kelas IV, sedangkan pada penelitian di SDN Bhayangkara berfokus pada pengaruh media wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V. Adapun yang menjadi persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan peneliti penulis ialah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media wordwall terhadap motivasi belajar. Akan tetapi terdapat

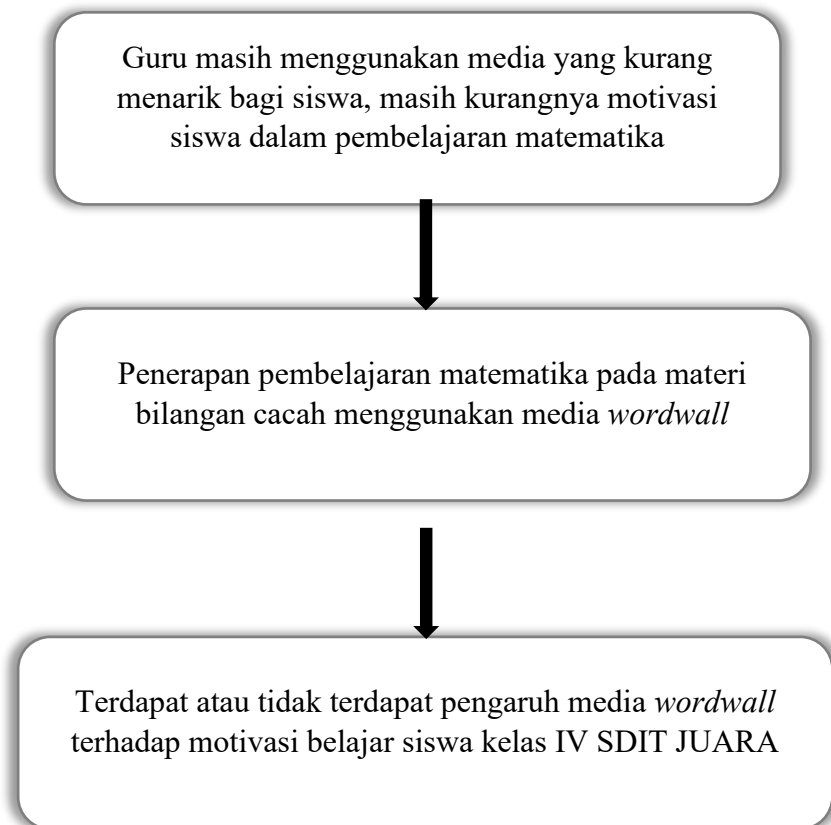
perbedaan yaitu peneliti melisa pratiwi sijibat meneliti terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Bhayangkara, sedangkan peneliti penulis meneliti motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dikembangkan berdasarkan adanya permasalahan dalam observasi sebelumnya di SDIT JUARA. Beberapa permasalahan siswa diantaranya siswa kurang fokus saat pembelajaran dikarenakan kurang termotivasi pada pembelajaran matematika. dengan penggunaan media game interaktif *wordwall* diharapkan dapat menciptakan keaktifan dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga tidak membosankan bagi siswa, mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran matematika, motivasi belajar yang meningkat berdampak positif pada hasil belajar karena siswa lebih fokus, antusias, dan beradaptasi aktif dalam pembelajaran, interaksi siswa dengan media pembelajaran *wordwall* juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa. Dengan melakukan penelitian kuantitatif, ditemukan bahwa game interaktif *wordwall* terdapat keterbatasan dalam mengidentifikasi masalah seperti penggunaan dan motivasi belajar.

Dengan demikian, uraian atau paparan yang harus dilakukan dalam kerangka berpikir adalah perpaduan antara asumsi-asumsi teoritis dan asumsi-asumsi logika dalam menjelaskan atau memunculkan variabel-variabel tersebut,

ketika di hadapkan pada kepentingan untuk mengungkapkan fenomena atau masalah yang di teliti.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Proses Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah “ Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDIT JUARA “.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif . penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berdasarkan pada positivisme untuk mengevaluasi populasi atau sampel tertentu. Data dikumpulkan untuk pengembangan alat penelitian, dianalisis secara kuantitatif atau statistik, dan untuk menguji hipotesisi. Sumber utama data penelitian berasal dari hasil pretest dan posttest siswa kelas IV.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain survei. Penelitian survei merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari responden melalui penyebaran instrumen penelitian berupa angket atau kuesioner. Dalam penelitian ini, survei dilakukan kepada siswa kelas IV SDIT Juara untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar kepada siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Melalui metode survei ini, peneliti dapat mengumpulkan data secara langsung dari responden mengenai tingkat motivasi belajar matematika siswa, sehingga dapat diketahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Juara.

B. Waktu dan tempat penelitian

1. Waktu

Penelitian ini akan dilakukan yaitu pada semesteer Ganjil Tahun Ajaran 2025

2. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SDIT JUARA yang beralamatkan di Air Meles Bawah, Kecamatan Curup Timur, Kab. Rejang Lebong, Prov. Bengkulu

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi peneliti adalah seluruh siswa kelas IV SDIT JUARA yang terdiri 1 kelas dengan jumlah siswa 28.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan representasi dari sebagian kecil karakteristik populasi. Pengambilan sampel dilakukan melalui metode sampling, margono dan susilana, mendefinisikan teknik pengambilan sampel sebagai suatu metode untuk menentukan jumlah sampel yang akan diambil, sesuai dengan ukuran yang akan digunakan sebagai sumber data, dengan mempertimbangkan sifat dan sebaran populasi agar dapat memperoleh sampel yang representatif. Untuk pengambilan sampel yang akan digunakan peneliti ini adalah teknik purposive sampling. Purposive sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang memakai semua anggota populasi sebagai

sampel berdasarkan kriteria atau tujuan tertentu yang relevan¹. Maka jumlah sampelnya yaitu 28.

Tabel 3.1 Jumlah Sampel Penelitian

Kelas	Laki –laki	Perempuan	Jumlah
IV	13	13	28

D. Variabel penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu, independen (X) dan variabel dependen (Y). variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab adanya perubahan yang terjadi pada variabel dependen. Sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel independen.

Dalam penelitian ini, variabel independen (X) adalah penerapan media pembelajaran wordwall. Variabel dependen (Y) adalah motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA, yang diukur melalui perlakuan sebelum diberikan angket (*pre-test*) dan perlakuan setelah diberikan angket (*post-test*).

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam penelitian agar dapat

¹ Putu Gede Subaktiyasa.” Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif.” Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Vol 9. No 4. Tahun 2024

menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini , sumber data yang digunakan terdiri dari sumber data primer dan skunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner yang diberikan kepada pengumpulan data. Sedangkan data skunder meliputi informasi seperti sejarah singkat, visi, misi, serta data siswa kelas IV SDIT JUARA. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Adapun penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengamatan siswa menggunakan media wordwall dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menentukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.

Observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi langsung. Observasi langsung ialah observasi yang dilakukan secara langsung, observasi objek yang diamati yaitu guru dan siswa kelas IV SDIT JUARA.

b. Angket

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. Penelitian ini menggunakan teknik angket untuk memperoleh data motivasi belajar matematika siswa SDIT JUARA.

Di dalam angket daftar pernyataan diisi oleh siswa kelas IV SDIT JUARA, jumlah pernyataan sebanyak 30 butir pernyataan, dengan jumlah yaitu: STS (Sangat Tidak Setuju), ST (Sangat Setuju), N (Netral), S (Setuju), TS (Tidak Setuju).

Teknik angket digunakan untuk pengumpulan data tentang pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mencatat proses pelaksanaan pembelajaran dengan media *wordwall* serta respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Lembar ini berisikan proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*, bertujuan untuk menilai aktivitas siswa saat menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika yang meliputi tingkat keaktifan dan interaksi siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Pengamat akan mencatat setiap aktivitas siswa dan bagaimana penggunaan media *wordwall* mempengaruhi motivasi belajar matematika siswa.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Guru

Tahap Pembelajaran	Aspek Yang Diamati	Keterangan
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Guru mengajak siswa berdoa secara bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru menyapa seluruh siswa. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru memandu siswa untuk melakukan kegiatan ice breaking 6. Guru memberikan motivasi kepada siswa. 7. Guru mengulas materi sebelumnya. 8. Guru memberikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	
Inti	1. Guru menjelaskan garis besar cakupan materi bilangan cacah yang akan dipelajari. 2. Guru menampilkan media pembelajaran <i>wordwall</i> untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. 3. Guru menyampaikan materi bilangan cacah dengan menggunakan model PBL	

	dengan bantuan media <i>wordwall</i>. 4. Guru meningkatkan kemampuan berfikir siswa dengan memotivasikan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan rinci. 5. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa melalui sebuah permainan dengan media <i>wordwall</i>. 6. Guru memberikam skor kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. 7. Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi bilangan cacah yang sudah dipelajari. 8. Guru memberikan rangkuman dan penguatan mengenai materi bilangan cacah yang telah disampaikan.	
Penutup	1. Guru memberikan refleksi hasil dan motivasi belajar siswa. 2. Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan ber do'a bersama.	

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa

Tahap Pembelajaran	Aspek Yang Diamati	Keterangan
Pendahuluan	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Siswa membaca do'a secara bersama. 3. Kehadiran siswa. 4. Persiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. 5. Siswa mendengarkan dan memahami materi bilangan cacah yang di sampaikan oleh guru.	
Inti	1. Siswa mempersiapkan diri untuk belajar dengan menggunakan media <i>wordwall</i>. 2. Siswa aktif dan antusias saat mengikuti pembelajran terkait materi bilangan cacah dengan menggunakan media <i>wordwall</i>. 3. Siswa bertanya dan berdiskusi mengenai materi bilangan cacah setelah menggunakan media <i>wordwall</i>. 4. Siswa termotivasi belajar matematika dengan menggunakan media <i>wordwall</i>.	

	5. Siswa mampu bekerja sama dengan teman saat menggunakan media <i>wordwall</i> .	
Penutup	1. Siswa memberikan kesimpulan terkait materi bilangan cacah yang telah dipelajari. 2. Siswa menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersma.	

b. Lembar Angket

Instrumen pengumpulan data berupa daftar pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk diisi atau dijawab secara langsung, dengan tujuan mengukur motivasi atau karakteristik tertentu dari responden secara sistematis dan terstruktur, yang termasuk dalam indikator-indikator yang berkaitan dengan motivasi belajar matematika siswa, seperti adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, adanya semangat dan kebutuhan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah item
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,12	11,13	5
	Adanya dorongan dan	4,5,14	15,23	5

	kebutuhan dalam belajar			
	Adanya harapan dan cita-cita	3,27,29	26,30	5
	Adanya penghargaan dalam belajar	6,28	19,22,24	5
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	8,16,18	9,20	5
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik	7,10	21,17,25	5
	Jumlah			30

Tabel 3.5
Rubik Penilaian Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa²

No	Pilihan jawaban	Skor	
		Pernyataan positif	Pernyataan negatif
1	Sangat Tidak Setuju	1	5
2	Tidak Setuju	2	4
3	Netral	3	3
4	Setuju	4	2
5	Sangat Setuju	5	1

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

a. Uji validitas ahli

Validitas adalah alat ukur yang dapat menunjukkan tingkat validitas instrumen, jadi instrumen yang valid adalah alat ukur yang mampu menghasilkan data yang valid. Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat tersebut valid atau tidak, untuk itu penelitian ini di uji melalui uji validitas konstruk (*construct validity*) dan uji validitas isi (*content validity*).

Pengujian validitas konstruk (*construct validity*) dilakukan dengan mengevaluasi setiap butir-butir soal dalam instrumen sesuai dengan konsep keilmuan yang relevan. Dan pengujian validitas isi (*content validity*) yaitu dilakukan untuk mengetahui sampai dimana suatu angket yang telah diperoleh. Uji validitas isi dalam penelitian ini akan mengukur

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 93, <https://repository.stieykpn.ac.id/handle/123456789/1840>.

setiap butir-butir soal angket sesuai dengan indikator tolak ukurnya. Dengan demikian, butir-butir pernyataan tersebut dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dalam bidangnya.

Tabel 3.6
Validator Instrumen

No	Nama Validator	Keterangan	Kriteria
1	Validator I	Dosen IAIN Curup	Layak Digunakan
2	Validator II	Wali Kelas IV	Layak Digunakan

Data yang diperoleh dari uji validitas instrument dapat dianalisis dengan mengoreksi pada setiap butir soal. Istilah validasi menurut Budi Darma adalah potensi sebuah alat pengukur untuk menilai sasaran yang diukur, yang berfokus pada substansi serta manfaat instrument dalam proses pengukurannya.³ Dalam penelitian ini instrumen yang diuji berhubungan dengan motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA. Butir-butir soal pernyataan yang telah disusun sebelumnya dinyatakan layak digunakan oleh dosen pembimbing untuk digunakan sebagai soal angket. Setelah dinyatakan layak, peneliti dapat langsung menggunakan butir soal tersebut untuk penelitian lebih lanjut.

³ Budi Darma, Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reabilitas, Regresi Liner Sederhana, Regresi Liner Berganda., Uji T., Uji R2) (Guepedia, N.D)

b. Uji validasi

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam daftar pernyataan dalam mendefinisikan suatu variabel.

Pengujian validitas instrument dilakukan pada setiap butir pernyataan yang di uji validitasnya. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistic Package For SoScience* (SPSS).

Validitas merupakan cara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai angket yang sedang dipergunakan benar-benar sudah valid sehingga bisa digunakan untuk variabel yang akan diteliti.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan rumus *product moment*

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir soal

$\sum Y$ = jumlah skor total soal

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum Y^2$ = jumlah skor total kuadrat butir soal⁴

⁴ Imam Gunawan “ *Pengantar Statistika Inferensial*” Divisi Buku Perguruan Tinggi (Malang : Resist Book, 2015) hal 207

Uji validitas instrumen dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan di atas dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%, dengan ketentuan bahwa jika r_{xy} sama atau lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dinyatakan valid. Pada penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian tes terhadap 28 siswa untuk menguji validitas dan reliabilitas setiap item pertanyaan. Validitas diuji dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . dengan menggunakan sampel 28 siswa, nilai r_{tabel} untuk derajat kebebasan $df = N-2$, yakni 28-2, pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ adalah 0,388. Adapun hasil uji validitas yang diperoleh melalui aplikasi SPSS sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji validitas

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,539	0,388	Valid
2	0,491	0,388	Valid
3	-0,262	0,388	Tidak Valid
4	0,743	0,388	Valid
5	0,510	0,388	Valid
6	0,469	0,388	Valid
7	0,465	0,388	Valid
8	0,505	0,388	Valid
9	0,588	0,388	Valid
10	-0,123	0,388	Tidak Valid
11	0,404	0,388	Valid
12	0,480	0,388	Valid
13	0,569	0,388	Valid
14	-0,227	0,388	Tidak Valid
15	0,414	0,388	Valid
16	0,486	0,388	Valid
17	0,414	0,388	Valid
18	0,435	0,388	Valid
19	0,484	0,388	Valid
20	0,501	0,388	Valid

21	0,734	0,388	Valid
22	0,441	0,388	Valid
23	0,533	0,388	Valid
24	0,399	0,388	Valid
25	0,611	0,388	Valid
26	0,532	0,388	Valid
27	0,747	0,388	Valid
28	0,441	0,388	Valid
29	0,445	0,388	Valid
30	0,421	0,388	Valid
31	0,587	0,388	Valid
32	0,595	0,388	Valid
33	0,462	0,388	Valid
34	0,450	0,388	Valid
35	0,576	0,388	Valid

Berdasarkan hasil tes di atas, diketahui bahwa 32 butir angket yang berkaitan dengan variabel untuk mengukur motivasi siswa pada Materi “Bilangan Cacah” di kelas IV A SDIT JUARA dinyatakan valid, dan terdapat 3 soal yang tidak valid. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan 30 soal untuk digunakan. Dengan demikian, item soal tes dianggap sesuai dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Suatu alat ukur memiliki reliabilitas yang baik bila alat ukur itu memiliki konsistensi yang handal. Untuk menentukan reliabilitas soal uraian, penulis menggunakan rumus alpha.

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right)$$

r_x = reliabilitas yang dicari

n = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians skor tiap item

$$\sigma_t^2 = \text{varians total.}^5$$

Semua variabel dapat dianggap reliabel karena nilai *Cronbach's alpha* > Uji reliabilitas ini menggunakan rumus yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut cocok untuk pengumpulan data yang akurat, yaitu memberikan koefisien pengukuran yang stabil apabila dilakukan pengukuran. Untuk menguji reliabilitas ini hanya menggunakan item yang valid saja yaitu 32 item soal. Adapun hasil uji reliabilitas:

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas

Cronbah's Alpha	N of Items
0.911	32

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan *SPSS* menunjukkan *N of items* 32 soal dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,911. Karena nilai *Cronbach Alpha* $0,911 > 0,60$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut reliabel dan konsisten, serta dapat diterima sebagai instrumen yang sah untuk digunakan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data ialah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis terhadap data penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Hipotesis yang telah dirumuskan akan dianalisis dengan menggunakan uji t.

⁵ Suharsimi, Arikunto, 1995. Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan. (Jakarta : Bumi Aksara). Hlm .106

akan tetapi, sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data, dengan menggunakan uji normalitas data.

1. Analisis data deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengendalikan data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul untuk membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Berdasarkan hal tersebut maka analisis deskriptif dalam penelitian digunakan untuk mendeskripsikan tingkat ketertarikan atau motivasi siswa dalam pembelajaran matematika ketika diberikan perlakuan media pembelajaran *wordwall*.

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = rata – rata

$\sum$ = sigma

x_i = data n terakhir

n = jumlah populasi dalam distribusi.⁶

⁶ Ir. Sofian Siregar “ *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*” (Jakarta : Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan, 2015) hal 22

Siswa dikatakan mempunyai motivasi belajar yang tinggi, jika nilai siswa berada pada nilai 68 atau lebih. Selanjutnya untuk mengetahui kriteria hasil angket sebelum dan angket sesudah motivasi belajar siswa dapat dilihat berdasarkan pedoman tabel sebagai berikut :

Tabel 3.8
Kategori Hasil Angket Motivasi Belajar⁷

Nilai	Kategori
84– 100 %	Sangat Tinggi
68– 83%	Tinggi
52– 67%	Cukup
38 – 51%	Rendah
20 – 37%	Sangat Rendah

Data observasi dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau ketercapaian setiap indikator yang diamati. Setelah perhitungan persentase, data kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu untuk memudahkan interpretasi dan penarikan kesimpulan, Untuk mengetahui kriteria pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tabel pedoman penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.9
Kategori Penilaian Hasil Observasi

Nilai	Kategori
85 – 100 %	Sangat Baik
65 – 80%	Baik
45 – 60%	Cukup
25 – 40%	Kurang
0 – 20%	Sangat Kurang

⁷ Fajri Basan.” Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Numbered Heads Together.” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol 5. No 1. Tahun April 2022. Hal 100-106

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat untuk melakukan analisis parametrik. Untuk menguji kenormalan data dilakukan dengan spss versi 22. Uji normalitas yang digunakan adalah uji chi-square sebagai berikut:

Rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Dimana

χ^2 = distribusi chi-square

O_i = nilai observasi

E_i = nilai ekpektasi ke i ⁸

- a. Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- b. Apabila $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistic Package For Social Science* (SPSS). Dengan keterangan nilai signifikan $< 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi normal

⁸ Igo Cahya Negara, Agung Prabowo." Penggunaan Uji Chi-Square Untuk Mengetahui Pengaruh Tingkat Pendidikan Dan Umur Terhadap Pengetahuan Penasun Mengenai Hiv-Aids Di Provinsi Dki Jakarta." Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Terapannya Tahun 2018, 15 September

dan jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka nilai dinyatakan tidak berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

a. Uji *paired sampel t-test*

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya. Uji hipotesis digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian diterima atau tidak. Dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD IT JUARA).

$H_a: \mu_1 < \mu_2$ (Terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD IT JUARA).

Uji-t dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah Uji-t untuk data *pretest*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal subjek penelitian pada dua kelompok. Tahap kedua adalah Uji-t untuk *posttest*, yang digunakan untuk mengevaluasi dampak dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat melalui kondisi akhir subjek setelah diberi perlakuan. setiap hipotesis dalam penelitian ini perlu diuji untuk memastikan validitasnya. Untuk pengujian hipotesis, peneliti menggunakan SPSS sebagai alat bantu. Kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis ditentukan berdasarkan sejumlah pertimbangan berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ Maka H_0 ditolak, H_a diterima (ada perbedaan yang signifikan)
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ Maka H_a ditolak, H_0 diterima (tidak ada perbedaan yang signifikan)

Untuk menganalisis motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *wordwall* kelas IV SD IT JUARA, digunakan rumus Uji-t sampel berpasangan (*Uji Paired Sample t Test*) yang membandingkan skor dari variabel X dan variabel Y yang diperoleh dari objek penelitian berdasarkan data yang tersedia:

Rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

s_1^2 = varian sampel 1

s_2^2 = varian sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

$\bar{x}_1$ = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2.⁹

⁹ Imam Gunawan “ *Pengantar Statistika Inferensial*” (Malang : Resist Book, 2015) hal

Dasar pengambilan keputusan :

- 1) Jika nilai $\frac{sig}{2} < 0,05$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Jika nilai $\frac{sig}{2} > 0,05$, atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Pada perhitungan analisis data ini menggunakan bantuan SPSS.

4. Uji Regresi Linier

Jenis analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana, karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Juara.

Persamaan regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX^{10}$$

Keterangan:

Y = motivasi belajar matematika siswa

X = penggunaan media pembelajaran *Wordwall*

b = konstanta regresi

b = koefisien regresi yang menunjukkan besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y

¹⁰ Nurhaswinda, Dkk. "Analisis Regresi Linier Sederhana Dan Penerapannya", *Jurnal Cahaya Nusantara*, Vol. 1, No. 2, 2025: 71

Analisis regresi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa. Pengolahan data dalam uji regresi dilakukan dengan menggunakan bantuan program pengolahan data statistik seperti SPSS.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Melalui uji regresi ini dapat diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Juara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT JUARA didirikan pada tahun 2015. Sekolah ini berada dalam naungan Yayasan Indonesia Juara. Pada awalnya ketua Yayasan yaitu Bapak H. Isdiyanto, S.Pd memutuskan untuk memperluas unit kerja Yayasan Indonesia Juara dengan mendirikan sekolah yang bernama SDIT JUARA.

Sekolah ini adalah sebuah sekolah dasar swasta yang terletak pada Jl. Padat Karya Desa Air Meles Bawah Kecamatan Curup Timur, pada awal didirikan siswanya hanya berjumlah sembilan orang. Namun, dengan senantiasa melalui upaya dalam meningkatkan mutu, kualitas dan promosi sekolah. Pada tahun 2022 di bawah pimpinan Ummi Meliani, S.Pd peminat dan jumlah siswa yang meningkat menjadi 260 siswa dari kelas 1 hingga kelas 6. Sekolah ini dibawah Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Kabupaten Rejang Lebong. Secara resmi Izin Operasional yang sah untuk sekolah ini diperoleh dari instansi terkait, sehingga kurikulum yang digunakan di sini merupakan gabungan dari kurikulum nasional dan keagamaan. Kurikulum di sekolah dasar islam terpadu (SDIT) Juara merupakan perpaduan dari hasil keduanya.

Kurikulum terpadu, merupakan jawaban dari keinginan orang tua akan adanya sekolah dasar yang mampu mengajarkan dan melahirkan lulusan yang dapat mengaplikasikan kandungan agama islam dengan baik tanpa meninggalkan

kemampuan kognitif yang di dapat dari pelajaran-pelajaran umum. Selain itu, sekolah ini merupakan sekolah swasta yang memberlakukan biaya yang cukup terjangkau. Biaya yang dibebankan kepada orangtua murid merupakan kebutuhan anak selama disekolah, biaya tersebut juga bisa dicicil. Jadi bagi orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya di sekolah dasar swasta dan terkendala dengan mahal nya biaya sekolah swasta ini bisa dijadikan pilihan sebagai tempat pendidikan anak-anaknya.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) JUARA telah memiliki 3 alumni atau angkatan lulusan. Keberhasilan ini menjadi bukti yang kuat bahwa SDIT JUARA memiliki jalur pendidikan terpercaya dan resmi sehingga tidak ada keraguan lagi bagi orang tua menyekolahkan anaknya di sekolah ini untuk pendidikan anak-anak mereka. Untuk merealisasikan pembelajaran yang bermutu di SDIT JUARA memiliki tenaga kerja/pendidik yaitu 18 orang yang terdiri 1 kepala sekolah, 7 guru kelas, 6 guru bidang, 1 bendahara, 1 operator, 1 kepala TU, 1 satpam, Dengan tenaga pengajar agama dan umum total 18 guru, seiring dengan yang di pimpin oleh kepala sekolah yakni ustazah Dessy Kurniawati, S.Pd. I sejak tahun 2024 hingga sekarang. Jumlah peserta didik di SDIT JUARA Tahun Ajaran 2025-2026 terdapat 280 peserta didik dengan jumlah 6 rombel, 1 rombel kelas VI; 1 rombel kelas V; 2 rombel kelas IV; 1 rombel kelas III; 2 rombel kelas II; 1 rombel kelas I. SDIT JUARA juga memiliki sarana dan prasarana yang baik seperti adanya ruang kelas, ruang pendidik, ruang kepala sekolah, ruang TU, ruang UKS, ruang perpustakaan, ruang serba guna, WC, tempat wudhu, lapangan olahraga dan upacara, dan

peralatan belajar mengajar yang lengkap dan baik. Sehingga perkembangan sekolah SDIT JUARA telah memberikan pendidikan yang komprehensif kepada para siswa.

1. Visi dan Misi

a. Visi

Menjadikan sekolah islami, kreatif, mandiri dan berprestasi

b. Misi

- 1) Mengupayakan pendidikan yang berkualitas
- 2) Mendidik siswa-siswi SDIT JUARA dengan konsep *multiple intelligences* untuk memunculkan setiap keunggulan dan potensi yang dimiliki.
- 3) Membekali siswa-siswi SDIT JUARA dengan skill yang memadai guna menghadapi jenjang yang selanjutnya.

a. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana

No	Sarana/Prasarana	Jumlah	Kondisi		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Parah
1.	Ruang Kelas 1	1	√		
2.	Ruang Kelas 2A	1	√		
3.	Ruang Kelas 2B	1	√		
4.	Ruang Kelas 3	1	√		
5.	Ruang Kelas 4A	1	√		
6.	Ruang Kelas 4B	1	√		
7.	Ruang Kelas 5	1	√		
8.	Ruang Kelas 6	1	√		
9.	Wc Guru	2	√		
10.	Wc Siswa	4	√		

11.	Perpustakaan	1	√		
12.	Kantor	1	√		
13.	Ruang Guru	1	√		
14.	UKS	1	√		
15.	Tempat Wudhu Putra	1	√		
16.	Tempat Wudhu Wanita	1	√		
17.	Meja	210	√		
18.	Kursi	210	√		
19.	Lemari	15	√		
20.	Ruang Podcast	1	√		

b. Keadaan Siswa

Menurut sumber data SDIT JUARA Air Meles Bawah yang diperoleh menunjukkan bahwa santriwan santriwati SDIT JUARA adalah sebagai berikut :

Table 4.2
Jumlah data siswa tahun ajaran 2024/2025

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah siswa		
			L	P	Jumlah
1.	Kelas 1	1	18	10	28
2.	Kelas 2A	2	9	13	22
3.	Kelas 2B	2	11	8	19
4.	Kelas 3	3	20	9	29
5.	Kelas 4A	4	11	15	26
6.	Kelas 4B	4	14	14	28
7.	Kelas 5	5	12	16	28
8.	Kelas 6	6	13	11	24

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

1) Data Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait penerapan media pembelajaran *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SDIT JUARA yang dilaksanakan sebanyak 6x pertemuan dengan sampel sebanyak 28 peserta didik. Dapat diuraikan proses penggunaan media *wordwall* berdasarkan hasil observasi yang telah diperoleh, kemudian untuk mengukur motivasi belajar siswa peneliti menggunakan instrument angket berupa pernyataan dengan penilaian skala likert, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju), berjumlah 30.

Berdasarkan hasil validasi dan realibilitas instrument diperoleh bahwa instrument dikategorikan valid dan juga di dukung oleh hasil validator dua ahli dan analisis lapangan dengan jumlah siswa 28 .

Setelah instrument dinyatakan valid dan reliabel, peneliti diteruskan melakukan penyebaran angket untuk mengetahui kemampuan dan gambaran motivasi awal peserta didik sebelum menggunakan media *wordwall*. Angket motivasi peserta didik kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui hasil tingkatan motivasi awal peserta didik sebelum media diterapkan.

Dengan melibatkan 28 siswa kelas IV sebagai sampel utama. Siswa kelas IV berfungsi sebagai subjek dalam pembelajaran matematika

yang memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara efisien. Sehingga dapat mengikuti pembelajaran matematika dengan baik dan optimal.

Setelah uji coba dilakukan maka dilanjutkan dengan mengambil data awal dengan menggunakan angket sebelum perlakuan pada kelas IV SDIT JUARA. Kemudian diberikan perlakuan, dimana kelas menggunakan media *wordwall*, setelah kelas tersebut diberikan perlakuan, selanjutnya dilakukan angket sesudah perlakuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berikut tabel hasil data angket sebelum diberikan perlakuan dan angket sesudah diberikan perlakuan yang peneliti lampirkan :

1) Hasil Angket Motivasi Peserta Didik

Tabel di bawah ini menampilkan hasil perhitungan angket.

Tabel 4.3
Hasil Angket Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Hasil Angket
1.	Aira Apriliyah Hafizah.S	75
2.	Aizuhra Inaya Sahla	71
3.	Alfhattunissya Chinandhyta.H	66
4.	Angga Pratama	67
5.	Anis Mikailah	63
6.	Ardhan Adyasta Algifaroh	67
7.	Aldebran Dzacwan Pradipta	69
8.	Dzakiyah Talita Mardani	72
9.	Fabio Biade Putra Wibowo	67

10.	Ferza Ramadhan	71
11.	Ferzi Ramadhan	73
12.	Hafizh Nabil Pradipta	73
13.	Kaesang Hafiz Pratama	68
14.	M. Fauzan Ariq Ulwan	70
15.	Malika Hafila Khairiyah	71
16.	Mikayla Assakhy Salsabila	68
17.	M. Alfi Almahdi	66
18.	M. Rizky Fauzan	73
19.	Nabila Hanum Ramadhani	74
20.	Nadiyah Dzain Krasiva	71
21.	Navisha Arsyla Mauleka	69
22.	Naviya Jiandra	70
23.	Rahmat Raka Wijaya	73
24.	Syarifah Faiha Annazla	66
25.	Thania Fitri Salsabila	68
26.	Vinsen Al Rabbifirlien	73
27.	Yuki Azalia	74
28.	Isayan Claudia Putri	76
	Jumlah	2.034
	Rata – rata	72

Berdasarkan hasil pengolahan data angket motivasi belajar siswa setelah dilaksanakannya treatment (perlakuan) dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Wordwall* pada materi bilangan cacah nilai tempat di kelas IV SDIT Juara, diperoleh hasil akhir persentase motivasi belajar siswa yang bervariasi pada setiap responden.

Dari 28 siswa yang menjadi responden penelitian, diperoleh nilai persentase berkisar antara 63% hingga 76%.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh rata-rata persentase motivasi belajar siswa sebesar 70%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan motivasi belajar matematika siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berada pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Juara.

2) Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Wordwall*

Hasil observasi dari wali kelas IV sebagai *observer* atau pengamat dalam pelaksanaan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika materi bilangan cacah nilai tempat kelas IV di SDIT JUARA yang dilakukan peneliti sebagai guru pengganti pada mata pelajaran matematika. Dari data pengamat atau *observer* selama pelaksanaan menunjukkan hasil observasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.5

Data Observasi Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Wordwall*

No	Pertemuan	Tanggal
1	Pertemuan ke 1	13 Agustus 2025
2	Pertemuan ke 2	14 Agustus 2025
3	Pertemuan ke 3	20 Agustus 2025
4	Pertemuan ke 4	21 Agustus 2025

Dalam melakukan observasi peneliti mengacu pada nilai kategori interval yang di bandingkan dengan hasil observasi. Interval kategori pada

penelitian ini digunakan untuk menafsirkan hasil persentase dari data observasi. Penentuan kategori tersebut mengacu pada kriteria interpretasi persentase menurut Sugiyono yang membagi tingkat pencapaian menjadi lima kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Dengan menggunakan interval tersebut, maka hasil observasi yang diperoleh pada setiap pertemuan dapat diklasifikasikan sesuai dengan tingkat pencapaian yang telah ditentukan.¹

Tabel 4.6
Interval Kategori Persentase

No	Interval Persentase	Kategori
1	81% – 100%	Sangat Baik
2	61% – 80%	Baik
3	41% – 60%	Cukup
4	21% – 40%	Kurang
5	0% – 20%	Sangat Kurang

Adapun hasil dari observasi yang peneliti lakukan dari ke 4 tahap tersebut di peroleh data hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Tabulasi Hasil Observasi Guru

No	Pertemuan	Jumlah Pernyataan	Ya	Tidak	Persentase (%)
1	Pertemuan I	15	9	6	60%
2	Pertemuan II	15	11	4	73,3%
3	Pertemuan III	15	13	2	86,7%
4	Pertemuan IV	15	14	1	93,3%
Jumlah		60	47	13	78,3%

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 184.

Pada pertemuan pertama, hasil observasi yang dilakukan terhadap guru memperoleh nilai sebesar 60% yang berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mulai menerapkan media *wordwall* dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana secara optimal. Guru sudah berupaya menggunakan media tersebut untuk membantu penyampaian materi, namun dalam pelaksanaannya masih terlihat adanya beberapa langkah pembelajaran yang belum maksimal.

Pada pertemuan kedua, hasil observasi terhadap guru menunjukkan peningkatan dengan perolehan nilai sebesar 73,3% yang juga berada pada kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru mulai lebih terbiasa menggunakan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Guru terlihat lebih terarah dalam mengelola pembelajaran serta mulai menyesuaikan penggunaan media dengan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Pada pertemuan ketiga, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dengan nilai 86,7% yang berada pada kategori sangat baik. Guru memperlihatkan kemampuan yang semakin baik dalam mengelola kelas serta memanfaatkan media *wordwall* secara lebih efektif pada materi bilangan cacah nilai tempat. Guru juga terlihat lebih percaya diri dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lebih terstruktur.

Pada pertemuan keempat atau pertemuan terakhir, hasil observasi terhadap guru memperoleh nilai sebesar 93,3% yang berada pada kategori sangat baik. Pada tahap ini guru terlihat sangat terampil dan yakin dalam menerapkan media *wordwall* dalam pembelajaran. Media yang digunakan mampu menarik perhatian siswa serta membantu memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Secara keseluruhan, dari hasil observasi yang dilakukan selama empat kali pertemuan, terlihat adanya peningkatan yang konsisten dari kategori baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu menyesuaikan diri dengan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran sehingga keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran juga semakin meningkat.

Selain guru, peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa. Di mana dalam observasi ini peneliti memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8
Tabulasi Hasil Observasi Siswa

No	Pertemuan	Jumlah Pernyataan	Ya	Tidak	Persentase (%)
1	Pertemuan I	11	7	4	63,6%
2	Pertemuan II	11	7	4	63,6%
3	Pertemuan III	11	9	2	81,8%
4	Pertemuan IV	11	10	1	90,9%
Jumlah		44	33	11	75%

Sedangkan pada sisi siswa, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dari pertemuan pertama hingga

pertemuan keempat. Pada pertemuan pertama, hasil observasi memperoleh nilai sebesar 60% dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mulai terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media *wordwall*, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif secara optimal karena masih dalam tahap penyesuaian dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Pada pertemuan kedua, hasil observasi terhadap siswa mengalami peningkatan dengan perolehan nilai sebesar 73,3% yang berada pada kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mulai lebih memahami cara menggunakan media *wordwall* serta mulai menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang cukup baik dengan nilai 86,7% yang berada pada kategori sangat baik. Pada tahap ini siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga mulai terbiasa menyelesaikan soal-soal kuis yang disajikan melalui media *wordwall* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Pada pertemuan keempat atau pertemuan terakhir, hasil observasi terhadap siswa memperoleh nilai sebesar 93,3% yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik, terlihat dari meningkatnya partisipasi, keaktifan, serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan melalui media *wordwall*.

Secara keseluruhan, peningkatan nilai dari 60% pada pertemuan pertama menjadi 93,3% pada pertemuan keempat menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah nilai tempat. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta langkah-langkah pembelajaran yang bervariasi mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Selain memiliki berbagai kelebihan, penerapan media *wordwall* dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) juga memiliki beberapa tantangan. Pada pertemuan pertama, guru masih memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan media serta langkah-langkah model pembelajaran yang diterapkan. Di sisi lain, siswa juga membutuhkan waktu untuk memahami cara menggunakan media *wordwall* serta menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, guru perlu mengelola waktu pembelajaran secara lebih efisien pada setiap tahap kegiatan sehingga penerapan media *wordwall* dan model pembelajaran PBL dapat berjalan secara optimal.

1) Analisis Deskriptif

Untuk melihat perbedaan motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *wordwall*, dilakukan analisis

terhadap nilai rata-rata (*mean*) hasil x dan y. Nilai mean ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi siswa setelah diberikan perlakuan.

Hasil analisis *descriptive statistics* dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 4.9
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std, Deviation
x	28	87	108	96.46	.956
y	28	95	114	105.11	.905
Valid N (listwise)	28				

2) Pengujian Persyarat Analisis

Untuk mengetahui pengaruh penerapan media wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa IV di SDIT JUARA. Sebuah rangkaian analisis data diperlukan yang mencakup berbagai uji statistic. Tujuan dari analisis ini adalah untuk membuktikan keakuratan data sebelum menguji hipotesis yang telah ditentukan. Langkah-langkah yang dilakukan mencakup sebagai berikut:

a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan menggunakan jenis uji Shapiro-wilk karena sampel kurang dari 50. Berikut tabel hasil analisis uji normalitas:

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas
Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
x	.080	28	.200	.965	28	.444
Y	.113	28	.200	.971	28	.614

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, dari data angket x 0,444 lebih besar dari 0,05 dan angket posttest 0,614 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua hasil x dan y memiliki distribusi normal.

3) Pengujian Hipotesis

a) Uji t (*Paired Sample t Test*)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media *wordwall* dapat mempengaruhi motivasi siswa pada siswa kelas IV SDIT JUARA. Hasil dari uji hipotesis tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji *Paired Samples Test*
Paired Samples Test

Pair 1 x – y	Paired Differences		Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	t		
	-8.643	-8.868	27	.000

Berdasarkan tabel diatas hasil uji *Paired Sampel Test* diperoleh nilai signifikan ($\frac{2-tailed}{2}$) sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut $0,000 < 0,05$. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDIT JUARA.

b) Uji Regresi

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Juara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS dengan jumlah responden sebanyak 28 siswa.

Tabel 4.12
Hasil Uji Regresi Linear

Model	Unstandarized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	65,932	16,190		4,072	0,000
<i>Wordwall</i>	0,406	0,168	0,429	2,423	0,023

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,023.

Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Karena nilai Sig. sebesar $0,023 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Juara. Dengan demikian, hipotesis penelitian (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

4) Rekapitulasi Hasil Penelitian

Pada bagian ini, data yang dianalisis dirangkum secara sistematis untuk memudahkan temuan utama yang relevan dengan tujuan penelitian. Rekapitulasi hasil penelitian tidak hanya menyajikan hasil secara deskriptif, tetapi juga menghubungkannya dengan hipotesisi atau pernyataan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Dengan demikian, bagian ini menjadi dasar bagi pembahasan lebih lanjut, termasuk interpretasi hasil, implikasi, dan rekomendasi yang diuraikan pada bagian berikut:

a) Hasil Data Motivasi Belajar Siswa

Rekapan data motivasi belajar siswa dianalisis berdasarkan hasil angket sebelum yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *wordwall*. Angket akhir mengevaluasi peningkatan terhadap motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media *wordwall*. Hasil angket akhir memberikan gambaran tentang pengaruh media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah nilai tempat di kelas IV SDIT JUARA.

Tabel 4.13

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std, Deviation
x	28	87	108	96.46	.956
y	28	95	114	105.11	.905
Valid N (listwise)	28				

b) Hasil Data Observasi Guru dan Siswa

Data hasil observasi yang diperoleh dari guru dan siswa dianalisis menggunakan lembar observasi yang diterapkan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* dan model *Problem Based Learning* (PBL) . Lembar observasi tersebut mencakup berbagai indikator yang berhubungan dengan keterampilan guru dalam mengajar, seperti pengelolaan kelas, penggunaan media, dan penyampaian materi,

serta indikator aktivitas siswa, seperti partisipasi, antusiasme, dan keaktifan. Informasi yang dikumpulkan melalui lembar observasi tersebut memberikan gambaran mengenai efektivitas kegiatan pembelajaran bagi guru dan juga siswa. Hasil data selama 4 kali pertemuan di kelas IV SDIT JUARA sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Observasi Media Pembelajaran *Wordwall* dan *Model Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Motivasi Belajar

Pertemuan ke-	Hasil Observasi Aktivitas Guru (%)	Kategori	Hasil Observasi Aktivitas Siswa (%)	Kategori
1	60%	Baik	54,5%	Baik
2	73,3%	Baik	63,6%	Baik
3	86,6%	Sangat Baik	81,8%	Sangat Baik
4	93,3%	Sangat Baik	90,9%	Sangat Baik
Rata-rata	78,3%	Sangat Baik	72,7%	Baik

Penerapan media *wordwall* dengan model PBL dalam pembelajaran matematika menunjukkan dampak yang sangat menguntungkan, baik guru maupun siswa yang mana menunjukkan peningkatan yang signifikan di setiap pelaksanaannya. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat terus ditingkatkan dengan memberikan variasi yang lebih menarik dan kreatif dalam memilih tema template untuk soal quiz yang akan diberikan.

Hasil dari pengamatan ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* dan model PBL memiliki kapasitas signifikan untuk memperbaiki mutu pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dengan persiapan yang cermat dan implementasi yang fokus. Media *wordwall* ini dapat berfungsi sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan partisipasi dan antusias dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

c) Hasil data Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Hasil rekap data pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV dianalisis melalui hasil dari uji T-Test (*paired samples test*) pengujian *paired sampel test* bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa pada saat sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Sedangkan uji normalitas untuk mengetahui apakah motivasi belajar matematika siswa berdistribusi normal.

C. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu waktu dan tempat penelitian, kemudian mempersiapkan instrument observasi dan angket yang sebelumnya telah di validasi terlebih dahulu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan angket. Menggunakan pretest dan posttest angket, kemudian bagian terakhir dokumentasi.

Dalam proses analisis data penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan menggunakan uji *paired sampel t test* dengan bantuan program spss serta uji t dengan menggunakan rumus untuk mengetahui hasil t_{hitung} dan t_{tabel} .

1. Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Cacah Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media *Wordwall* Pada Siswa Kelas IV

Dalam penelitian ini, penulis bertindak sebagai pengajar pada kelas yang belum diberikan perlakuan. Sebelum mengajar, siswa diberikan angket tentang motivasi. Setelah mengetahui awal motivasi siswa, selanjutnya guru menjelaskan materi dan quiz dengan menggunakan media *wordwall*. Pada pertemuan akhir siswa diberi *posttest* (tes akhir) dengan diberikan angket motivasi. Dari hasil pretest siswa yang tidak mencapai rata-rata skor keseluruhan yaitu sebanyak 13 peserta didik dan yang mencapai rata-rata 13 peserta didik dikarenakan motivasi siswa masih rendah.

Pelaksanaan penelitian ini peneliti melakukan enam pertemuan, untuk pertemuan pertama sampai dengan keenam peneliti mendapatkan nilai sebesar 70 . Sedangkan pertemuan kedua hingga ke lima peneliti melakukan perlakuan penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi siswa. Pada perlakuan kedua hingga ke lima penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi siswa kelas IV SDIT JUARA, menunjukkan bahwa kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media *wordwall* jika diinterpretasikan dalam kategori baik.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kondisi belajar siswa dengan menggunakan media *wordwall* membuat siswa lebih aktif dalam proses

belajar. Media dan model pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa membuat siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan semangat dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat nasution yang menyatakan bahwa motivasi timbul jika siswa turut melakukan kegiatan atau mengupayakan usaha dalam batas kesanggupan, dan belajar berdasarkan sumber juga dapat menimbulkan motivasi belajar.²

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyimpanan materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.³ Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan guru dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didiknya saat proses belajar mengajar atau sebagai saluran komunikasi berlangsung. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar, walaupun bersifat sederhana tetapi merupakan suatu keharusan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Pengaruh tersebut bersifat positif

² Ade Herlina “ Pengaruh Media Paliber Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sdn 72 Rejang Lebong” Skripsi Iain Curup 2024, Hal 94

³ Ina Magdalena Dkk, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Merayu Selatan 06 Pagi, Jurnal Edukasi Dan Sains, Volume 3, Nomor 2, Agustus 2022, Hal 312- 325

karena motivasi siswa dengan menggunakan media *wordwall* lebih tinggi dibandingkan motivasi siswa yang belum diberikan media *wordwall*.

2. Proses Pembelajaran Menggunakan Media *Wordwall* Pada Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas IV

Proses penggunaan media *wordwall* di kelas IV SDIT JUARA membuktikan hasil yang cukup positif dalam meningkatkan motivasi belajar pada materi bilangan cacah nilai tepat. Selama 4 pertemuan yang dilakukan, pengamatan guru dan siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini, meliputi langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sangat spesifik mulai dari pembahasan materi, dan quiz. Sehingga kegiatan pembelajaran seperti ini, mampu mengembangkan aktivitas belajar yang aktif, sistematis, dan bervariasi. Dengan begitu siswa semakin termotivasi dan antusias dalam pembelajaran matematika terkhususnya pada materi bilangan cacah nilai tempat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh guru selama 4 pertemuan. Pada pertemuan pertama, hasil observasi guru memperoleh 60 % dan siswa memperoleh 54,5% tergolong kategori baik, dimana guru masih perlu mengelola waktu kegiatan pembelajaran dan keterlibatan siswa masih belum maksimal. Pada pertemuan ke dua, penilaian terhadap guru meningkat menjadi 73,3% dan siswa juga memperlihatkan kemajuan menjadi 63,6% masih dalam kategori baik. Di sini guru menunjukkan peningkatan keterampilan dengan dalam menggunakan media pembelajaran *wordwall* sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan siswa mulai

mengerti dengan langkah-langkah penggunaan media *wordwall* tersebut, serta tingkat keterlibatan siswa mulai tampak meningkat. Sedangkan pada pertemuan ke tiga, terlihat peningkatan sedikit demi sedikit yaitu guru memperoleh 86,6% dan siswa meningkat dengan 81,8% tergolong dalam kategori sangat baik. Disini guru mulai tampak terampil dalam mengelola kelas dan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* secara efisien untuk menjelaskan materi mengenai nilai tempat. Serta siswa tampak lebih semangat dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Begitu pula pada pertemuan ke empat atau pertemuan terakhir, hasil pengamatan guru dan siswa terlihat meningkat sangat signifikan guru memperoleh nilai 93,3% dan siswa 90,9% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Tampak adanya perkembangan yang stabil dari kategori baik, sehingga sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat menerapkan media *wordwall* dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini didasari oleh pengelolaan yang cermat dan menarik, terhadap motivasi siswa dan juga kemampuan guru dalam mengelola kelas agar siswa lebih aktif dan lebih mudah dalam memahami materi bilangan cacah nilai tempat.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran *wordwall* dengan model PBL di kelas IV SDIT JUARA, telah dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Media pembelajaran ini dapat membangun semangat belajar siswa dalam menyelesaikan masalah melalui berbagai soal quiz matematika bilangan cacah nilai tempat, sehingga

menunjukkan bahwa media *wordwall* ini termasuk ke dalam strategi pembelajaran yang efektif dan interaktif.

3. Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.⁴

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu kemauan belajar lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, dan model pembelajaran akan lebih variatif, melalui komunikasi verbal dari guru penjelasan.

⁵Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Satu contoh media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media *wordwall*.

Media pembelajaran *wordwall* adalah media yang berbentuk website media interaktif yang menyediakan template seperti quiz, menjodohkan, memasang, acak kata dan lain sebagainya.⁶

⁴ Muhammad Hasan And Others, Media Pembelajaran, Tahta Media Group (Klaten: Tahta Media Group, 2021).41

⁵ Nopita Roli “ Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Di Sdn 134 Rejang Lebong” Skripsi Iain Curup 2024 Hal. 75-76

⁶ Dewa Akbar Pamungkas, Dkk “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Ips “ Jipsindo(Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Vol 10. No 01 Tahun 2023.

Media *wordwall* efektif dapat berpengaruh terhadap motivasi siswa dikarenakan dalam pelaksanaan, media *wordwall* memperlihatkan kebersamaan dalam belajar dan *happy learning*. Media *wordwall* juga berpengaruh untuk dijadikan media pembelajaran, karena media *wordwall* dibuat dengan berbentuk websaite yang di mana siswa menyentuh salah satu kartu yang ada di media *wordwall* yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang akan dipilih sehingga siswa tertarik untuk mencoba melakukan pemilihan kartu dan menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya.

Hal tersebut sesuai dengan definisi motivasi belajar yaitu, dorongan *internal* dan *external* pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan prilaku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dalam pengembangan motivasi belajar, guru perlu menciptakan suasana kelas yang nyaman bagi siswa dengan model pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu cara memudahkan pemahan siswa, guru dapat menyampaikan isi materi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan saat jam pembelajaran dilaksanakan. Peneliti sudah membuktikan bahwa media *wordwall* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian Kori Sundari dkk. Yang menyatakan bahwa media *wordwall* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian media *wordwall* berfungsi pada kegiatan pembelajaran karena sebagai alat bantu dan evaluasi yang efektif dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa. media *wordwall* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa terbukti dengan adanya perbedaan nilai dan *possttest* angket ⁷

Didukung juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Taryzca Putri Laela Ramadhani , terkait penerapan media *wordwall*, penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang V, dalam penelitian ini peneliti memaparkan hasil penelitiannya yang memperoleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar berbagai metode pembelajaran telah diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan salah satunya metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis game.

Berdasarkan penelitian ini, *wordwall* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Indikator motivasi belajar yang diamati dalam penelitian ini meliputi ketertarikan siswa terhadap materi, antusiasme dalam mengikuti pelajaran, penelitian ini menemukan bahwa media *wordwall* mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajara. ⁸

Dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan. Meningkatkan

⁷ Kori Sundari, dkk. “Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Joyful Learning Journal. Vol 14. No 1. Tahun 2025

⁸ Taryzca Putri Laela Ramadhani, dkk. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS”. Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan. Vol 3. No 1. Tahun 2025

pemahaman materi, pengulangan dan penguatan konsep, dan membantu dalam mengingat materi.

Media pembelajaran *Wordwall* yang diterapkan pada mata pelajaran matematika memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji regresi yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT Juara.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Motivasi siswa sebelum menggunakan media *wordwall* menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 96,46. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *wordwall*, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata posttest sebesar 72%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *wordwall*, motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan sebelum penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.
2. Rata-rata hasil observasi guru selama empat kali pertemuan yaitu 78,3% yang berada pada kriteria baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru mampu menyesuaikan diri dengan penggunaan media *wordwall* serta dapat mengelola proses pembelajaran dengan cukup efektif dari pertemuan ke pertemuan. Peningkatan juga terlihat pada keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang semakin optimal pada setiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, terarah, dan efektif sehingga dapat mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap motivasi siswa SDIT JUARA , dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian secara signifikan

penggunaan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dengan nilai .000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan t_{hitung} dan t_{tabel} terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian bahwa pengaruh media *wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDIT JUARA maka peneliti memukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik, pendidik hendaknya menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar agar peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.
2. Kepada peserta didik, saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan lebih berperan aktif dan lebih ditingkatkan lagi semangat dalam belajar sehingga memperoleh hasil yang maksimal.
3. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media *wordwall* ini dengan menerapkan pada materi lain atau mata pelajaran lain apakah media ini cocok dengan materi lain atau mata pelajaran lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
4. Bagi pembaca atau peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberitahukan media dan model pembelajaran . Sehingga, saat ada keterkaitan terhadap media dan model pembelajaran yang digunakan maka

penelitian ini dapat dijadikan referensi dan juga menjadi koreksi bagi penyempurnaan penyusun selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Nurhaswinda, Dkk. "Analisis Regresi Linier Sederhana Dan Penerapannya", *Jurnal Cahaya Nusantara*, Vol. 1, No. 2, 2025
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, H 2.
- Afrianto. *Prinsip-Prinsip Pendidikan Akhlak Generasi Muda: Percikan Pemikiran Ulama Sufi Turki Bediuzzaman Said Nursi*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya, 1998.
- Hasan, Muhammad, et al. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Setiawan, M. Adi. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Suharsimi, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Aini, Baiq Olatul, Khaerunnisa Cantika Ayu, dan Siswati. "Pengembangan Game Puzzel Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Matematika Siswa SD." *JTAM: Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 3, no. 1 (2019): 74.
- Al Kamil, Muhammad Nazanuddin, Rahmita, dan Rangga Putra Borolla. "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II di SDN 22 Pulu." *Jurnal Dikdas* 2, no. 1 (2024).
- Alawiyah, Nurul, Hidayah Quraisy, dan Suradi. "Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabe." *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (Maret 2024).
- Cahyono, Dedi Dwi, Mohammad Khusnul Hamda, dan Eka Danik Prahastiwi. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar." *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (April 2022).
- Daniyanti, Ani, Ismi Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiany, dan Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (Januari 2003).

- Dillah, Arya, dan Fifit Fitriansyah. "Teknologi Media Pembelajaran." (2017).
- Fernando, Yogi, Popi Andriani, dan Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (Juli 2014).
- Fernando, Yogi, Popi Andriani, dan Hidayanto Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (Juli 2024).
- Galuh Pradani, Tatsa. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (Mei 2022).
- Imanulhaq, Rela, dan Andi Pratowo. "Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 33–41.
- Karo Karo, Isran Rasyid, dan Rohami. "Manfaat Media Pembelajaran." Vol 7, no. 1 (Januari 2018).
- Kusumarini, Euis, dan Margareta Nona Vinta. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas V A pada Pembelajaran Daring di SDN 027 Samarinda Ulu." *Jurnal Bahasa dan Pendidikan* 1, no. 1 (Januari 2021).
- Lesi Ayu, Gita Frimar, Dewi Koryati, dan Riswan Jaenudin. "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Program Lintas Minat pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 6 Palembang." *Jurnal Profit* 6, no. 1 (Mei 2019).
- Kasmawati, Akbar. "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II di SD Negeri 22 Palu". *Jurnal Dikdas*. Vol 2. No 1. Tahun 2024
- Lidia, Mansur, dan Ricka Tesi Muskania. "Strategi Think Pair Share untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2018): 124–128.
- Nisa, Mahwar Alfian, dan Ratnawati Susanto. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar." *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 7, no. 1 (2022).
- Nopita Roli. "Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong." *Skripsi IAIN Curup* (2024).
- Pratowo, Andi, dan Rela Imanulhaq. "Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos* 4, no. 1 (2022).

- Pradani, Tatsa Galuh. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (Mei 2022).
- Putri Nabilatul Zahro, Wiwin Fachrudin Yusuf, dan Achmad Yusuf. “Pengaruh Media Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran.” *Tadbir Muwwahid* 8, no. 1 (April 2024): 123–129.
- Ramli, Tasya Syafiranita. “Pemanfaatan Teknologi bagi Siswa dalam Menyokong Peningkatan Ekonomi Digital dan Upaya Menghadapi Era Society 5.0.” *Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan* 6, no. 1 (Desember 2022).
- Rasyid, Isran, dan Rohami. “Manfaat Media Pembelajaran.” Vol 7, no. 1 (Januari 2018).
- Shah, Akmal, Iqbal Maulana, Syukri Kurniawan, Wili Rahim Marpuang, dan Mohammad Al Farabi. “Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar dalam Al-Qur’an.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan* 9, no. 1 (2024).
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan. “Pengaruh Media Game Online Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (Juli 2022).
- Suprihatin, Siti. “Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3, no. 1 (2015): 73–82.
- Syafi’i, Mohammad. “Hubungan Motivasi Belajar Matematika Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Kalkulus dan Aljabar di Kelas XI IPA SMA.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021).
- Ulandari, Tri. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Stick Pouch terhadap Pemahaman Konsep Bilangan dan Operasi Hitung pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD IT Rabbi Radhiyya 01 Curup.” *Skripsi IAIN Curup* (2025).
- Daud, Ridhwan M. “Penggunaan Media Power Point Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah: Suatu Keniscayaan di Era Digital.”
- Herlina, Ade. “Pengaruh Media Paliber Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 72 Rejang Lebong.” *Skripsi IAIN Curup* (2024).
- Hasan Muhammad And Others, Media Pembelajaran, Tahta Media Group (Klaten: Tahta Media Group, 2021).41

- Pamungkas, Dewa Akbar, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS." *Jipsindo: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 10, no. 1 (2023).
- Nopita Roli. *Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Pintar terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong*. Skripsi, IAIN Curup, 2024.
- Tri Ulandari. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Stick Pouch terhadap Pemahaman Konsep Bilangan dan Operasi Hitung pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD IT Rabbi Radhiyya 01 Curup*. Skripsi, IAIN Curup, 2025.
- Ir. Sofian Siregar " *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*" (Jakarta : Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan, 2015) hal 22
- Ade Herlina. *Pengaruh Media Paliber Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 72 Rejang Lebong*. Skripsi, IAIN Curup, 2024.
- Imam Gunawan " *Pengantar Statistika Inferensial*" (Malang : Resist Book, 2015) hal 141
- Puri Ariani, Guru Kelas IV. Wawancara. Curup, 11 Januari 2015, pukul 09.11 WIB.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sundari Kori, dkk. " Pengaruh Media Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Joyful Learning Journal*. Vol 14. No 1. Tahun 2025
- Ramadhani Laela Putri Taryzca, dkk. " Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS". *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*. Vol 3. No 1. Tahun 2025

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : 101 Tahun 2025
 Tentang
 PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Permohonan Sdr. Tri Septi Pratiwi tanggal 12 Maret 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 12 Maret 2025

M E M U T U S K A N :

Menetapkan
Pertama : 1. **Dini Palupi Putri, M.Pd** **198810192015032009**
 2. **Anisya Septiana, M.Pd** **199009202023212037**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Tri septi Pratiwi**
 N I M : **21591216**
 JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDIT Juara**

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

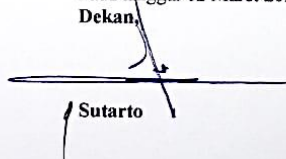
Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 12 Maret 2025
 Dekan,



Sutarto

Tembusan :
 1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 151 /In.34/FT/PP.00.9/07/2025 06 Agustus 2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Tri Septi Pratiwi
NIM : 21591216
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SDIT Juara
Waktu Penelitian : 06 Agustus s.d 06 November 2025
Tempat Penelitian : SDIT Juara

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka Biro AUAK

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 5003/7082607/IP/DPMPSTSP/VIII/2025

Berdasarkan surat Rekomendasi dari Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor 1.150/In.34/FT/PP.00.9/07/2025. Maka yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dessy Kurniawati, S.Pd.I

NIY : 8150311190022

Pangkat/ Golongan : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Tri Septi Pratiwi

Nim : 21591216

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD IT JUARA

Telah selesai melakukan penelitian di SD IT JUARA dari tanggal 8 Agustus 2025 – 21 Agustus 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 22 Agustus 2025

Kepala Sekolah


Dessy Kurniawati, S.Pd.I

NIY: 8150311190022



Lampiran 4 Indikator Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah item
		Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1,2,12	11,13	5
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4,5,14	15,23	5
	Adanya harapan dan cita-cita	3,27,29	26,30	5
	Adanya penghargaan dalam belajar	6,28	19,22,24	5
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	8,16,18	9,20	5
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik	7,10	21,17,25	5
	Jumlah			30

Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Nama Validator : Fevi Rahmaden, Mpd
 NIP : 190402192019032016
 Jabatan : Dosen Teori Matematika
 Instansi : IAIN Curup
 Tanggal Pengisian : 24-09-2023

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket motivasi belajar matematika. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Cukup
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

Aspek	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
Ketepatan Isi	1. Pernyataan sesuai motivasi belajar.				✓	
	2. Pernyataan mewakili semua indikator motivasi.				✓	
	3. Pernyataan relevan dengan pembelajaran matematika.					✓
Kejelasan	1. Petunjuk angket jelas.					✓
	2. Setiap pernyataan jelas dan tidak membingungkan.				✓	
	3. Pernyataan tidak ganda atau mengarahkan.				✓	
	4. Pilihan jawaban konsisten.				✓	

Relevansi	1. Pernyataan berkaitan dengan yang ingin diteliti.					✓
	2. Pernyataan sesuai dengan yang ingin dicapai.					✓
Ketepatan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti.					✓
	2. Ejaan dan tata bahasa benar.				✓	
	3. Tata letak rapi dan mudah di baca.					✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Angket dapat digunakan untuk penelitian

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar angket untuk penelitian dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi.
3. Tidak layak digunakan dalam penelitian.

Mohon diberi tanda lingkari (O) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Rejang Lebong 24-07-2025
Validator


Fevi Rahmadani, Mpd
NIP.1920402192012032016

Lampiran 6 Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL MATERI BILANGAN CAKAI

Nama validator : Fevi Rahmaden, M.pd
Jabatan : Dosen Teori Matematika
Instansi : IAIN Curup
Tanggal validasi : 24/07/2025

A. PENGANTAR

Dalam rangka pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Untuk memastikan kelayakan dan efektivitasnya, diperlukan validasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media ini. Kritik dan saran Bapak/Ibu sangat berharga demi penyempurnaan media pembelajaran ini.

B. PETUNJUK :

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penilaian atas keterlaksanaan kegiatan yang diberikan.
- Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut :
5 : Sangat Baik
4 : Baik
3 : Cukup
2 : Kurang
1 : Sangat Kurang
- Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	Soal yang disajikan dalam media wordwall sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.				✓	
	Soal yang disusun secara sistematis sehingga mudah untuk dipahami dan diselesaikan.					✓
2	Keakuratan isi					
	Informasi, soal, gambar, warna, tulisan, dan audio dalam media wordwall akurat dan relevan.					✓

	Soal yang diberikan pada media <i>wordwall</i> sesuai dengan materi yang dipelajari.					✓
3	Kualitas dan Terampilan Media					
	Desain tampilan menarik, jelas, dan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
	Media <i>wordwall</i> memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa.					✓
4	Daya Tarik					
	Media <i>wordwall</i> mampu menarik perhatian dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.					✓
	Fitur interaktif seperti <i>quiz</i> , dan permainan membuat siswa aktif dan termotivasi dalam belajar.				✓	
	Media <i>wordwall</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa.					✓
5.	Bahasa					
	Bahasa yang digunakan dalam media <i>wordwall</i> mudah dipahami .					✓
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan dan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar.				✓	

Kesimpulan validator/penilaian

Lingkari jawaban berikut sesuai dengan kesimpulan Anda

A. Media Pembelajaran

- 5. Sangat Baik
- 4. Baik
- 3. Cukup
- 2. Kurang
- 1. Sangat Kurang

B. Media Pembelajaran ini

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran :

Media dapat digunakan untuk keperluan penelitian

Rejang Lebong, 24/03/2025
Validator


Fevi Rahmendi, Mpd
NIP. 195402192015032016

Lampiran 7 Lembar Observasi Guru

Lembar Kegiatan Observasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD IT JUARA

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd.I
 Jabatan : Wali Kelas IV B
 Pertemuan : 1
 Tanggal : 13 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut :
 Terlaksana : Ya
 Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.	✓	
2	Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai.	✓	
3	Guru membuka pembelajaran dengan menyapa penuh dengan semangat.	✓	
4	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.	✓	
5	Guru megajak siswa melakukan kegiatan <i>ice breaking</i> .	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.		✓
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.		✓
3	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi bilangan cacah nilai tempat yang akan dipelajari.	✓	

4	Guru menyiapkan dan menyampaikan materi bilangan cacah nilai tempat melalui media pembelajaran <i>Wordwall</i> .		✓
5	Guru memberikan materi bilangan cacah nilai tempat kepada siswa untuk dipelajari bersama.		✓
6	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa melalui sebuah permainan yang ada di media <i>wordwall</i> . Dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).		✓
7	Guru memberikan skor kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.		✓
C. Kegiatan Penutup			
1	Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi bilangan cacah nilai tempat yang sudah dipelajari.	✓	
2	Guru menjelaskan bersama siswa merefleksi pembelajaran yang telah berlangsung.	✓	
3	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV


Puri Ariani, S. Pd. I
NIT. 8150305190021

Lembar Kegiatan Observasi Guru Terhadap Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SD IT JUARA

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd.I

Jabatan : Wali Kelas IV B

Pertemuan : 2

Tanggal : 14 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda ($\checkmark$) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut :
Terlaksana : Ya
Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.	✓	
2	Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai.	✓	
3	Guru membuka pembelajaran dengan menyapa penuh dengan semangat.		✓
4	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.	✓	
5	Guru mengajak siswa melakukan kegiatan <i>ice breaking</i> .	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.		✓
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	✓	

3	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi bilangan cacah nilai tempat yang akan dipelajari.		✓
4	Guru menyiapkan dan menyampaikan materi bilangan cacah nilai tempat melalui media pembelajaran <i>Wordwall</i> .	✓	
5	Guru memberikan materi bilangan cacah nilai tempat kepada siswa untuk dipelajari bersama.	✓	
6	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa melalui sebuah permainan yang ada di media <i>wordwall</i> . Dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).	✓	
7	Guru memberikan skor kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.	✓	
C. Kegiatan Penutup			
1	Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi bilangan cacah nilai tempat yang sudah dipelajari.		✓
2	Guru menjelaskan bersama siswa merefleksi pembelajaran yang telah berlangsung.	✓	
3	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV



Puri Ariani, S. Pd. I
NIY . 8150305190021

**Lembar Kegiatan Observasi Guru Terhadap Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SD IT JUARA**

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd.I

Jabatan : Wali Kelas IV B

Pertemuan : 3

Tanggal : 20 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut :
Terlaksana : Ya
Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Tertaksana	Tidak Tertaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.	✓	
2	Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai.	✓	
3	Guru membuka pembelajaran dengan menyapa penuh dengan semangat.	✓	
4	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.	✓	
5	Guru mengajak siswa melakukan kegiatan <i>ice breaking</i> .	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	✓	
3	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi bilangan cacah nilai tempat yang akan dipelajari.	✓	

4	Guru menyiapkan dan menyampaikan materi bilangan cacah nilai tempat melalui media pembelajaran <i>Wordwall</i> .	✓	
5	Guru memberikan materi bilangan cacah nilai tempat kepada siswa untuk dipelajari bersama.		✓
6	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa melalui sebuah permainan yang ada di media <i>wordwall</i> . Dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).	✓	
7	Guru memberikan skor kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.	✓	
C. Kegiatan Penutup			
1	Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi bilangan cacah nilai tempat yang sudah dipelajari.	✓	
2	Guru menjelaskan bersama siswa merefeksi pembelajaran yang telah berlangsung.		✓
3	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV



Puri Ariani, S. Pd. I
NIY. 8150305190021

**Lembar Kegiatan Observasi Guru Terhadap Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SD IT JUARA**

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd.I

Jabatan : Wali Kelas IV B

Pertemuan : 4

Tanggal : 21 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut :
Terlaksana : Ya
Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam.	✓	
2	Guru memberikan kesempatan kepada salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran di mulai.	✓	
3	Guru membuka pembelajaran dengan menyapa penuh dengan semangat.		✓
4	Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.	✓	
5	Guru megajak siswa melakukan kegiatan <i>ice breaking</i> .	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari.	✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.	✓	
3	Guru menyampaikan garis besar cakupan materi bilangan cacah nilai tempat yang akan dipelajari.	✓	

4	Guru menyiapkan dan menyampaikan materi bilangan cacah nilai tempat melalui media pembelajaran <i>Wordwall</i> .	✓	
5	Guru memberikan materi bilangan cacah nilai tempat kepada siswa untuk dipelajari bersama.	✓	
6	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa melalui sebuah permainan yang ada di media <i>wordwall</i> . Dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).	✓	
7	Guru memberikan skor kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.	✓	
C. Kegiatan Penutup			
1	Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi bilangan cacah nilai tempat yang sudah dipelajari.	✓	
2	Guru menjelaskan bersama siswa merefleksi pembelajaran yang telah berlangsung.	✓	
3	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV



Puri Ariani, S. Pd. I
NIY. 8150305190021

Lampiran 8 Lembar Observasi Siswa

Lembar Kegiatan Observasi Siswa Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD IT JAUARA

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd
 Jabatan : Wali Kelas IV B
 Pertemuan : 1
 Tanggal : 13 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 Terlaksana : Ya
 Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam secara bersamaan, dan dilanjutkan dengan membaca do'a yang di pimpin oleh salah satu siswa sebelum memulai pembelajaran.	✓	
2	Siswa menjawab sapaan dengan semangat.	✓	
3	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> dan kegiatan pembelajaran.	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Siswa menunjukkan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran dengan mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan.		✓

2	Siswa aktif mempelajari materi bilangan cacah nilai tempat dengan memperhatikan penjelasan guru secara seksama.		✓
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .	✓	
4	Siswa mampu menggunakan media <i>wordwall</i> dengan baik.	✓	
5	Siswa terlibat secara aktif dengan bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai materi bilangan cacah nilai tempat yang di dalam media <i>wordwall</i> .		✓
6	Siswa antusias dan termotivasi saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .	✓	
C. Kegiatan Penutup			
1	Siswa mampu memberikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.		✓
2	Siswa membaca doa untuk menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV


Puri Ariani, S.Pd.I
NIP. 8150305190021

**Lembar Kegiatan Observasi Siswa Terhadap Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SD IT JAUARA**

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd.I
Jabatan : Wali Kelas IV B
Pertemuan : 2
Tanggal : 14 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
Terlaksana : Ya
Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam secara bersamaan, dan dilanjutkan dengan membaca do'a yang di pimpin oleh salah satu siswa sebelum memulai pembelajaran.	✓	
2	Siswa menjawab sapaan dengan semangat.		✓
3	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> dan kegiatan pembelajaran.	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Siswa menunjukkan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran dengan mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan.	✓	

2	Siswa aktif mempelajari materi bilangan cacah nilai tempat dengan memperhatikan penjelasan guru secara seksama.		✓
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .		✓
4	Siswa mampu menggunakan media <i>wordwall</i> dengan baik.	✓	
5	Siswa terlibat secara aktif dengan bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai materi bilangan cacah nilai tempat yang di dalam media <i>wordwall</i> .		✓
6	Siswa antusias dan termotivasi saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .	✓	
C. Kegiatan Penutup			
1	Siswa mampu memberikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.	✓	
2	Siswa membaca doa untuk menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV


Puri Ariani, S.Pd.I
NIP. 8150305190021

Lembar Kegiatan Observasi Siswa Terhadap Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SD IT JAUARA

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas IV B

Pertemuan : 3

Tanggal : 20 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
Terlaksana : Ya
Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam secara bersamaan, dan dilanjutkan dengan membaca do'a yang di pimpin oleh salah satu siswa sebelum memulai pembelajaran.	✓	
2	Siswa menjawab sapaan dengan semangat.	✓	
3	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> dan kegiatan pembelajaran.	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Siswa menunjukkan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran dengan mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan.	✓	

2	Siswa aktif mempelajari materi bilangan cacah nilai tempat dengan memperhatikan penjelasan guru secara seksama.		✓
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .		✓
4	Siswa mampu menggunakan media <i>wordwall</i> dengan baik.	✓	
5	Siswa terlibat secara aktif dengan bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai materi bilangan cacah nilai tempat yang di dalam media <i>wordwall</i> .	✓	
6	Siswa antusias dan termotivasi saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .	✓	
C. Kegiatan Penutup			
1	Siswa mampu memberikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.	✓	
2	Siswa membaca doa untuk menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV


Puri Ariani, S.Pd.I
NIY. 8150305190021

Lembar Kegiatan Observasi Siswa Terhadap Motivasi Belajar
Matematika Siswa Kelas IV SD IT JAUARA

Nama Observer : Puri Ariani, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas IV B

Pertemuan : 4

Tanggal : 21 Agustus 2025

PETUNJUK :

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian dari keterlaksanaan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
Terlaksana : Ya
Tidak Terlaksana : Tidak
3. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar observasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana
		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam secara bersamaan, dan dilanjutkan dengan membaca do'a yang di pimpin oleh salah satu siswa sebelum memulai pembelajaran.	✓	
2	Siswa menjawab sapaan dengan semangat.	✓	
3	Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> dan kegiatan pembelajaran.	✓	
B. Kegiatan Inti			
1	Siswa menunjukkan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran dengan mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan.	✓	

2	Siswa aktif mempelajari materi bilangan cacah nilai tempat dengan memperhatikan penjelasan guru secara seksama.	✓	
3	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .	✓	
4	Siswa mampu menggunakan media <i>wordwall</i> dengan baik.	✓	
5	Siswa terlibat secara aktif dengan bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai materi bilangan cacah nilai tempat yang di dalam media <i>wordwall</i> .	✓	
6	Siswa antusias dan termotivasi saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .	✓	
C. Kegiatan Penutup			
1	Siswa mampu memberikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.		✓
2	Siswa membaca doa untuk menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.	✓	
JUMLAH			

Curup, 2025
Wali Kelas IV


Puri Ariani, S.Pd.I
NIT. 8150305190021

Lampiran 9 Tabulasi Hasil Observasi

Tabulasi Hasil Observasi Guru

No	Pernyataan	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.	1	1	1	1
2	Guru mengajak siswa berdoa secara bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.	1	1	1	1
3	Guru menyapa seluruh siswa.	1	0	1	0
4	Guru mengecek kehadiran siswa.	1	1	1	1
5	Guru memandu siswa untuk melakukan kegiatan <i>ice breaking</i> .	1	1	1	1
6	Guru memberikan motivasi kepada siswa.	0	0	1	1
7	Guru mengulas materi sebelumnya.	0	1	1	1
8	Guru memberikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	1	0	1	1
9	Guru menjelaskan garis besar cakupan materi bilangan cacah yang akan dipelajari.	0	1	1	1
10	Guru menampilkan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.	0	1	0	1
11	Guru menyampaikan materi bilangan cacah dengan menggunakan model PBL dengan bantuan media Wordwall.	0	1	1	1
12	Guru meningkatkan kemampuan berpikir siswa dengan memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan secara rinci.	0	1	1	1
13	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa melalui sebuah permainan dengan media Wordwall.	1	0	1	1

14	Guru memberikan skor kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.	1	1	0	1
15	Guru meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi bilangan cacah yang sudah dipelajari.	1	1	1	1
Persentase		60%	70,3%	86,6%	90,3%

Tabulasi Hasil Observasi Siswa

No	Pernyataan	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Siswa menjawab salam secara bersamaan dan dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh salah satu siswa sebelum memulai pembelajaran.	1	1	1	1
2	Siswa menjawab sapaan dengan semangat.	1	0	1	1
3	Siswa mengikuti kegiatan ice breaking dan kegiatan pembelajaran.	1	1	1	1
4	Siswa menunjukkan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran dengan mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan.	0	1	1	1
5	Siswa aktif mempelajari materi bilangan cacah nilai tempat dengan memperhatikan penjelasan guru secara seksama.	0	0	0	1
6	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media Wordwall.	1	0	0	1
7	Siswa mampu menggunakan media Wordwall dengan baik.	1	1	1	1

8	Siswa terlibat secara aktif dengan bertanya dan menjawab pertanyaan mengenai materi bilangan cacah nilai tempat di dalam media Wordwall.	0	0	1	1
9	Siswa antusias dan termotivasi saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall.	1	1	1	1
10	Siswa mampu memberikan kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari.	0	1	1	0
11	Siswa membaca doa untuk menutup kegiatan pembelajaran dengan tertib.	1	1	1	1
Persentase		63,6%	63,6%	81,8%	90,9%

Lampiran 10 Kuisioner Penelitian Angket Motivasi Belajar

INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Informasi yang ananda berikan tidak terkait dengan prestasi belajar ananda sebagai siswa di SD. Oleh karena itu informasi yang diberikan harus sesuai dengan pendapat ananda sekalian.
2. Instrumen ini berisikan sejumlah pernyataan tentang motivasi belajar matematika. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan diri ananda serta usahakanlah mengisi seluruh pernyataan-pernyataan tanpa ada nomor yang terlewatkan.
3. Bacalah setiap pertanyaan secara teliti.
4. Berikanlah tanda cek list ($\sqrt{}$) pada lembar kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan dan kerjasama ananda dalam mengisi instrumen ini saya ucapkan terimakasih.
6. Pedoman alternatif jawaban adalah sebagai berikut :
 - 1 = (Sangat Tidak Setuju)
 - 2 = (Tidak Setuju)
 - 3 = (Netral)
 - 4 = (Setuju)
 - 5 = (Sangat Setuju)

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya selalu berusaha untuk mendapatkan nilai terbaik pada pelajaran matematika.					
2	Saya bersemangat untuk belajar hal baru agar bisa lebih maju.					
3	Saya selalu berusaha meningkatkan kemampuan belajar untuk meraih cita-cita yang ingin dicapai.					
4	Saya mampu menyelesaikan soal dengan sebaik-baiknya.					
5	Saya selalu berkonsentrasi belajar di ruang kelas yang nyaman.					
6	Saya bersemangat mengerjakan tugas matematika, jika guru memberikan <i>reward</i> .					
7	Saya suka belajar di tempat dan ruangan yang nyaman.					
8	Saya senang jika belajar matematika dengan menggunakan media <i>wordwall</i> .					
9	Kegiatan yang monoton membuat saya kurang termotivasi untuk belajar matematika.					
10	Saya lebih bersemangat jika belajar secara berkelompok.					
11	Saya tidak punya keinginan untuk mencapai hasil belajar matematika yang baik.					
12	Saya mencari tau sumber yang lain jika ada kesulitan.					
13	Saya menyerah jika ada soal matematika yang rumit.					
14	Jika saya keliru dan dikritik oleh guru, saya sangat senang karena itu menambah ilmu saya.					
15	Jika mendapatkan PR yang sulit maka saya lebih memilih melihat punya teman saya.					
16	Saya senang mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan media yang menarik.					
17	Saya tidak fokus jika saat pembelajaran ruangan kelas tidak kondusif.					
18	Saya senang adanya <i>ice breaking</i> sebelum melaksanakan pembelajaran.					
19	Saya merasa sedih jika guru tidak pernah memberikan pujian atas kerja keras yang saya lakukan.					
20	Saya merasa kesulitan memahami materi karena kegiatan pembelajaran yang membosankan.					
21	Saya tidak nyaman jika belajar dalam keadaan bising.					
22	Saya tidak bersemangat mengerjakan tugas jika tidak adanya penghargaan dari guru.					
23	Saya tidak suka jika dinasehati guru.					
24	Saya merasa usaha belajar sia-sia jika tidak adanya hadiah yang diberikan oleh guru.					

25	Suasana kelas yang kotor dan berantakan membuat saya sulit fokus belajar.					
26	Saya merasa belajar itu membosankan dan tidak ada hubungannya dengan cita-cita.					
27	Saya berharap tugas yang saya kerjakan memperoleh nilai yang memuaskan.					
28	Saya sangat senang jika usaha saya dalam belajar dihargai guru.					
29	Saya memiliki impian besar mencapai cita-cita dengan belajar yang sungguh-sunggu.					
30	Saya merasa matematika tidak ada manfaatnya untuk menggapai cita-cita.					

Correlations

		b u t t i r 1	b u t t i r 2	b u t t i r 3	b u t t i r 4	b u t t i r 5	b u t t i r 6	b u t t i r 7	b u t t i r 8	b u t t i r 9	b u t t i r 10	b u t t i r 11	b u t t i r 12	b u t t i r 13	b u t t i r 14	b u t t i r 15	b u t t i r 16	b u t t i r 17	b u t t i r 18	b u t t i r 19	b u t t i r 20	b u t t i r 21	b u t t i r 22	b u t t i r 23	b u t t i r 24	b u t t i r 25	b u t t i r 26	
b u t t i r 1	Pears on Correl ation	1	. 3 0 6	- .2 5 1	. 4 2 5 *	. 0 1 9	- .0 2 0	. 1 1 3	. 2 4 4	. 1 6 0	- .1 4 6	. 3 4 1	. 3 4 8	. 4 6 1 *	- .2 8 3	. 2 5 4	. 2 5 4	. 3 3 5	. 1 1 2	. 5 0 4 *	. 1 5 3	. 4 0 1 *	. 5 3 3 *	. 4 3 6 *	. 0 2 5	. 3 8 2	. 0 1 5	
	Sig . (2-tail ed)		. 1 2 8	. 2 1 6	. 0 3 0	. 9 2 8	. 9 2 5	. 5 8 3	. 2 3 0	. 4 3 6	. 4 7 8	. 0 8 9	. 0 8 2	. 0 1 8	. 1 6 1	. 2 1 0	. 2 1 1	. 0 9 4	. 5 8 7	. 0 0 9	. 4 5 6	. 0 4 2	. 0 0 5	. 0 2 6	. 9 0 4	. 0 5 4	. 9 4 3	
	N	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6
b u t t i r 2	Pears on Correl ation	. 3 0 6	1	- .4 1 5 *	. 4 0 4 *	. 1 7 6	. 6 8 8 *	. 1 3 2	. 2 0 9	. 1 2 1	- .0 1 3	. 2 1 0	. 3 4 0	. 2 3 8	- .1 7 9	. 1 9 8	. 2 8 6	. 2 6 5	. 1 0 7	. 0 6 2	. 2 8 9	. 2 9 5	. 1 5 9	. 0 8 3	. 4 1 0 *	. 3 8 8	. 2 2 0	
	Sig . (2-tail ed)	. 1 2 8		. 0 3 5	. 0 4 1	. 3 9 0	. 0 0 0	. 5 2 0	. 3 0 6	. 5 5 5	. 9 4 9	. 3 0 4	. 0 8 9	. 2 4 2	. 3 8 3	. 3 3 2	. 1 5 7	. 1 9 0	. 6 0 4	. 7 6 3	. 1 5 2	. 1 4 4	. 4 3 9	. 6 8 7	. 0 3 8	. 0 5 0	. 2 7 9	
	N	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6
b u t t i r 3	Pears on Correl ation	- .2 5 1	- .4 1 5 *	1	- .1 5 8	- .1 2 4 5	- .2 4 5	. 0 6 5	- .0 2 0	- .1 5 9	. 0 0 6	- .2 9 9	- .2 5 0	- .1 6 4	. 1 9 6	- .1 9 0	. 0 3 9	- .2 8 9	- .0 9 1	. 0 1 9	. 0 4 2	- .1 1 6	- .4 9 0 *	- .2 7 3	- .4 7 4 *	- .6 4 6 *	- .1 8 5	
	Sig . (2-tail ed)	. 2 1 6	. 0 3 5		. 4 4 1	. 5 4 7	. 2 2 8	. 7 5 1	. 9 2 3	. 4 3 8	. 9 7 8	. 1 3 8	. 2 1 8	. 4 2 5	. 3 3 7	. 3 5 3	. 8 4 9	. 1 5 3	. 6 5 7	. 9 2 7	. 8 3 7	. 5 7 2	. 0 1 1	. 1 7 7	. 0 1 5	. 0 0 0	. 3 6 4	
	N	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6	2 6
b u t t i r 4	Pears on Correl ation	. 4 2 5 *	. 4 0 4 *	- .1 5 8	1	. 1 3 9	. 1 1 9	. 4 0 8 *	. 3 1 6	. 4 2 1 *	- .0 4 7	. 2 6 3	. 4 7 2 *	. 4 3 9 *	- .0 7 1	. 0 3 0	. 3 8 3	. 2 0 0	. 2 3 3	. 3 7 3	. 6 1 0 *	. 7 5 0 *	. 2 3 1	. 4 2 2 *	. 1 5 7	. 3 9 0 *	. 1 3 0	

	Sig. (2-tail ed)	.030	.041	.041		.498	.561	.039	.115	.032	.081	.194	.015	.025	.072	.082	.053	.037	.023	.060	.061	.060	.025	.032	.042	.049	.052
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 5	Pe ar son Co rrel ati on	.019	.176	-.124	.139	1	.468*	.414*	.392*	.287	-.107	.237	-.062	.423*	.113	.064	.346	.036	.406*	.288	-.061	.324	.128	-.034	.202	.137	.535*
	Sig. (2-tail ed)	.928	.390	.547	.498		.016	.036	.047	.156	.601	.243	.764	.031	.584	.754	.083	.040	.154	.768	.175	.532	.869	.322	.505	.005	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 6	Pe ar son Co rrel ati on	-.020	.088*	-.0245	.119	.468*	1	.310	.490*	.243	-.0231	.1224	.183	.208	.465*	.084	.071	.0250	.036	.151	.220	.100	-.016	.324	.330	.454*	
	Sig. (2-tail ed)	.925	.000	.228	.561	.024		.124	.011	.232	.257	.545	.371	.309	.496	.083	.731	.217	.862	.462	.281	.629	.937	.107	.100	.020	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 7	Pe ar son Co rrel ati on	.113	.132	.065	.408*	.414*	1	.345	.245	-.0311	.121	-.021	.350	.103	.300	.169	.037	.162	.485*	.054	.518*	-.069	.072	-.034	-.028	.398*	
	Sig. (2-tail ed)	.583	.520	.751	.039	.036		.084	.228	.121	.558	.918	.077	.683	.411	.857	.437	.430	.012	.794	.007	.410	.727	.514	.892	.044	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t	Pe ar son	.22	.20	-.03	.339	.449	.31	1	.33	-.01	.10	.22	-.01	.47	-.01	.11	.22	.50	.41	.22	.41	.21	.00	.33	.11		

	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 1 2	Pears on Correlati on	.348	.340	-.250	.472*	-.0062	.183	-.0021	.040	.396*	-.2211	.157	1	.301	-.210	.164	.161	.188	.005	.147	.453*	.410*	.080	.421*	.096	.387	.111
	Sig. (2-tail ed)	.082	.089	.218	.015	.764	.371	.918	.847	.045	.300	.44		.135	.304	.422	.431	.359	.982	.473	.020	.038	.698	.032	.641	.051	.589
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 1 3	Pears on Correlati on	.461*	.238	-.164	.439*	.424*	.208	.353	.249	.447*	-.300	.232	.301	1	-.072	.196	.095	.218	.282	.449*	.077	.483*	.260	.123	.203	.369	.427*
	Sig. (2-tail ed)	.018	.242	.425	.025	.031	.309	.077	.220	.022	.136	.253	.135		.728	.337	.645	.285	.162	.061	.707	.012	.199	.549	.320	.063	.030
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 1 4	Pears on Correlati on	-.283	-.179	.196	-.071	.113	-.110	-.105	.256	-.068	-.075	-.210	-.20	1	-.053	-.218	-.063	-.033*	-.432	-.114	-.193	-.186	-.215	-.233	-.238	-.198	-.129
	Sig. (2-tail ed)	.161	.383	.337	.732	.584	.496	.621	.606	.741	.715	.304	.728		.795	.285	.761	.027	.585	.452	.345	.364	.290	.253	.332	.529	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 1 5	Pears on Correlati on	.254	.198	-.190	.030	.316	.465*	-.033	.478*	.265	-.161	.126	.164	.196	1	-.033	-.123	.348	-.215	.116	.068	.269	.372	.350	.381	.326	
	Sig. (2-tail ed)	.082	.089	.218	.015	.764	.371	.918	.847	.045	.300	.44		.135	.304	.422	.431	.359	.982	.473	.020	.038	.698	.032	.641	.051	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

	Sig (2-tail ed)	.210	.332	.353	.882	.115	.017	.873	.013	.191	.432	.541	.422	.337	.795		.873	.550	.082	.291	.574	.741	.184	.061	.080	.055	.105
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 1 6	Pe ars on Co rrel ati on	.254	.286	.039	.383	.064	.084	.169	-.158	.119	.040	.176	.101	.095	-.218	-.203	1	.387	.253	.153	.118	.316	.083	.372	.348	.063	.214
	Sig (2-tail ed)	.211	.157	.849	.053	.754	.683	.410	.442	.562	.846	.169	.431	.645	.285	.873		.051	.213	.455	.567	.116	.686	.061	.088	.762	.293
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 1 7	Pe ars on Co rrel ati on	.335	.265	-.289	.200	.346	.071	.037	-.134	.387	.391	.376	.188	.218	-.063	-.223	.387	1	.037	.501	.513	.049	.477	.213	.230	.274	.323
	Sig (2-tail ed)	.094	.190	.153	.327	.083	.731	.857	.513	.048	.058	.059	.385	.281	.761	.550	.051		.859	.009	.509	.812	.014	.297	.259	.175	.108
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 1 8	Pe ars on Co rrel ati on	.112	.107	-.291	.233	.406	.250	.162	-.243	-.242	-.208	.005	.282	.433	-.433	.348	.253	1	-.207	.293	.393	.393	.142	.324	.474	.149	.492
	Sig (2-tail ed)	.587	.604	.657	.253	.040	.217	.432	.423	.235	.233	.685	.982	.162	.027	.082	.213		.793	.147	.047	.488	.106	.014	.084	.468	.011
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t	Pe ars on	.500	.000	.003	.220	.048	.428	.239	-.391	.331	.144	.441	-.441	-.412	.150	.500	.100	1	.500	.303	.303	.303	-.300	-.301	.101	.101	.101

[illegible]

	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 2 3	Pears on Correlati on	.436*	.083	-.273	.422*	-.0034	-.0016	.072	.136	.238	.006	.217	.4221*	.1223	-.2215	.372	.372	.213	.324	-.047	.372	.309	.358	1	.378	.455*	.264
	Sig. (2-tail ed)	.026	.687	.177	.032	.869	.937	.727	.507	.242	.976	.288	.032	.549	.290	.061	.061	.297	.106	.820	.061	.124	.073		.057	.019	.193
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 2 4	Pears on Correlati on	.025	.410*	-.474*	.157	.202	.3134	-.028	.243	.140	.234	.096	.203	-.233	.350	.348	.230	.474*	-.179	.101	-.028	.281	.378	1	.508*	.517*	
	Sig. (2-tail ed)	.904	.038	.005	.442	.322	.174	.594	.231	.495	.250	.641	.320	.253	.080	.081	.259	.014	.382	.625	.893	.165	.057		.008	.007	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 2 5	Pears on Correlati on	.382	.388	-.646*	.390*	.137	.330	-.028	.387	.537*	.051	.229	.387	.369	-.198	.381	.063	.274	.149	.148	.428*	.395*	.608*	.455*	1	.508*	.308
	Sig. (2-tail ed)	.054	.050	.000	.049	.505	.100	.892	.051	.005	.805	.261	.051	.063	.332	.055	.762	.175	.468	.470	.029	.046	.001	.019		.008	.125
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 2 6	Pears on Correlati on	.015	.220	-.185	.133*	.535*	.494*	.398*	.159	.459*	-.066	.042	.111	.427*	-.129	.326	.214	.323	.492*	.111	.000	.270	.173	.264	1	.517*	.308
	Sig. (2-tail ed)	.905	.020	.085	.03*	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000

	Sig (2-tail ed)	.943	.279	.364	.526	.005	.002	.004	.439	.018	.747	.839	.589	.030	.529	.105	.293	.101	.588	1.000	.182	.398	.193	.007	.125	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 2 7	Pe ars on Co rrel ati on	.467*	.532*	-.129	.694*	.322	.399*	.478*	.207	.012	.353	.238	.234	-.273	.115	.456*	.379	.243	.532*	.412*	.642*	.413*	.220	.042	.240	.180
	Sig (2-tail ed)	.016	.005	.530	.000	.108	.004	.003	.340	.954	.077	.241	.251	.178	.577	.009	.005	.231	.000	.036	.000	.036	.280	.837	.238	.379
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 2 8	Pe ars on Co rrel ati on	.442*	.255	.206	.169	.419	.269	.078	.242	.213	-.280	.133	.313	.295	.097	.442*	.179	.157	.203	.368	.104	.218	.019	-.065	-.007	-.158
	Sig (2-tail ed)	.024	.208	.313	.400	.033	.184	.705	.233	.295	.166	.517	.119	.144	.639	.034	.345	.420	.064	.612	.284	.925	.752	.972	.920	.441
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t i r 2 9	Pe ars on Co rrel ati on	.219	-.116	-.164	.368	.275	-.073	.052	.300	.259	-.193	.356	.057	.087	.252	.016	-.031	.283	.246	.419*	.474*	.273	.288	.134	.407*	.030
	Sig (2-tail ed)	.283	.434	.444	.064	.174	.780	.137	.203	.342	.344	.976	.074	.673	.214	.938	.879	.162	.226	.033	.015	.177	.154	.514	.039	.886
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
b u t	Pe ars on	.1	.2	-.4	.54	.0	-.0	.2	.0	.1	.1	.0	-.3	-.0	.4	.0	.2	-.0	.3	.51	.1	.52	.3	.4	.0	.0

[illegible]

Lampiran 10 Hasil Uji Validitas

Correlations

		butir27	butir28	butir29	butir30	butir31	butir32	butir33	butir34	butir35	JUMLAH
butir1	Pearson Correlation	.467*	.442*	.219	.196	.040	.259	.077	.114	.469*	.539**
	Sig. (2-tailed)	.016	.024	.283	.337	.848	.201	.710	.580	.016	.005
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir2	Pearson Correlation	.532**	.255	-.160	.278	.299	.382	.321	.059	.341	.491*
	Sig. (2-tailed)	.005	.208	.434	.170	.138	.054	.110	.776	.088	.011
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir3	Pearson Correlation	-.129	.206	-.164	-.428*	.033	-.329	-.023	-.100	-.090	-.262
	Sig. (2-tailed)	.530	.313	.424	.029	.874	.101	.912	.626	.663	.195
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir4	Pearson Correlation	.694**	.169	.368	.544**	.472*	.529**	.397*	.242	.539**	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.410	.064	.004	.015	.005	.045	.233	.005	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir5	Pearson Correlation	.322	.419*	.275	.019	.377	.063	.297	.321	.301	.510**
	Sig. (2-tailed)	.108	.033	.174	.926	.058	.759	.140	.110	.135	.008
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir6	Pearson Correlation	.396*	.269	-.073	-.013	.584**	.271	.385	.071	.267	.469*
	Sig. (2-tailed)	.046	.184	.724	.951	.002	.181	.052	.729	.188	.016
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir7	Pearson Correlation	.479*	.078	.052	.280	.501**	.254	.365	.328	.496*	.465*
	Sig. (2-tailed)	.013	.705	.800	.165	.009	.211	.067	.102	.010	.017
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir8	Pearson Correlation	.398*	.242	.300	.004	.394*	.209	.125	.027	.360	.505**
	Sig. (2-tailed)	.044	.233	.137	.984	.046	.305	.544	.897	.071	.008

[illegible]

butir27	Pearson Correlation	1	.337	.221	.403*	.502**	.515**	.405*	.231	.666**	.747**
	Sig. (2-tailed)		.092	.279	.041	.009	.007	.040	.257	.000	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir28	Pearson Correlation	.337	1	.311	-.343	.283	.094	.305	.176	.295	.441*
	Sig. (2-tailed)	.092		.123	.086	.161	.647	.129	.389	.143	.024
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir29	Pearson Correlation	.221	.311	1	.306	.195	.372	.238	.351	.059	.445*
	Sig. (2-tailed)	.279	.123		.129	.341	.061	.241	.079	.774	.023
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir30	Pearson Correlation	.403*	-.343	.306	1	.122	.653**	.236	.489*	.037	.421*
	Sig. (2-tailed)	.041	.086	.129		.553	.000	.245	.011	.857	.032
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir31	Pearson Correlation	.502**	.283	.195	.122	1	.357	.451*	.284	.274	.587**
	Sig. (2-tailed)	.009	.161	.341	.553		.073	.021	.160	.176	.002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir32	Pearson Correlation	.515**	.094	.372	.653**	.357	1	.217	.498**	.244	.595**
	Sig. (2-tailed)	.007	.647	.061	.000	.073		.288	.010	.229	.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir33	Pearson Correlation	.405*	.305	.238	.236	.451*	.217	1	.264	.206	.642**
	Sig. (2-tailed)	.040	.129	.241	.245	.021	.288		.193	.313	.000
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir34	Pearson Correlation	.231	.176	.351	.489*	.284	.498**	.264	1	.052	.450*
	Sig. (2-tailed)	.257	.389	.079	.011	.160	.010	.193		.802	.021
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
butir35	Pearson Correlation	.666**	.295	.059	.037	.274	.244	.206	.052	1	.576**
	Sig. (2-tailed)	.000	.143	.774	.857	.176	.229	.313	.802		.002

Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.911	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
butir1	109.08	238.314	.504	.908
butir2	108.85	247.735	.485	.909
butir4	108.46	240.098	.705	.906
butir5	109.38	242.966	.452	.909
butir6	108.77	245.865	.449	.909
butir7	109.00	242.640	.403	.910
butir8	109.08	241.994	.447	.909
butir9	109.15	236.215	.506	.908
butir11	111.12	248.506	.367	.910
butir12	109.08	241.914	.450	.909
butir13	108.54	244.018	.543	.908
butir15	108.85	244.695	.369	.910
butir16	109.08	243.434	.419	.910
butir17	109.27	246.925	.358	.910
butir18	109.46	243.778	.405	.910

butir19	108.77	243.705	.424	.910
butir20	108.88	246.906	.452	.909
butir21	108.77	232.185	.706	.905
butir22	110.62	241.366	.406	.910
butir23	110.42	237.214	.484	.909
butir24	110.92	242.874	.364	.911
butir25	110.15	236.055	.603	.907
butir26	108.62	243.766	.494	.909
butir27	108.69	235.022	.707	.905
butir28	110.12	243.786	.353	.911
butir29	111.23	247.625	.421	.910
butir30	110.46	242.578	.391	.910
butir31	108.88	241.386	.541	.908
butir32	109.62	238.086	.586	.907
butir33	108.65	238.795	.569	.907
butir34	108.58	246.334	.415	.910
butir35	108.88	240.106	.532	.908

Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.080	28	.200 [*]	.965	28	.444
Posttest	.113	28	.200 [*]	.971	28	.614

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 14 Hasil Uji Analisis Descriptive

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest	Mean		96.46	.956
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	94.50	
		Upper Bound	98.43	
	5% Trimmed Mean		96.33	
	Median		96.00	
	Variance		25.591	
	Std. Deviation		5.059	
	Minimum		87	
	Maximum		108	
	Range		21	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		.540	.441
	Kurtosis		.070	.858
Posttest	Mean		105.11	.905
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	103.25	
		Upper Bound	106.96	
	5% Trimmed Mean		105.14	
	Median		105.50	
	Variance		22.914	
	Std. Deviation		4.787	
	Minimum		95	
	Maximum		114	
	Range		19	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-.119	.441
	Kurtosis		-.802	.858

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Skewness	Kurtosis
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Pretest	28	21	87	108	2701	96.46	.956	.540	.441
Posttest	28	19	95	114	2943	105.11	.905	-.119	.441
Valid N (listwise)	28								

Lampiran 15 Hasil Uji t PAIRED SAMPLE t TEST

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.643	5.265	.995	-10.684	-6.601	-8.686	27	.000

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	28	.429	.023

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	96.46	28	5.059	.956
	Posttest	105.11	28	4.787	.905

Lampiran 16 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD KELAS 4 (VOLUME 1)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Tri Septi Pratiwi
Instansi	: SD IT JUARA
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika (Volume 1)
Fase / Kelas	: B / 4
Unit 1	: Bilangan Cacah Besar
Subunit 1	: Bilangan Cacah Besar
Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Siswa dapat membaca dan menulis angka hingga 100 juta. ❖ Siswa dapat membaca dan menulis angka hingga triliun. ❖ Siswa dapat memahami mekanisme bilangan yang dipisahkan setiap tiga digit.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Mandiri ❖ Bernalar Kreatif ❖ Bergotong royong	
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Media Pembelajaran • wordwall ❖ Alat dan Bahan • Papan tulis • Infokus • Buku siswa • Alat Tulis	
E. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	
❖ Peserta didik dapat memahami dan membaca bilangan cacah sampai 10.000, dapat menuliskan bilangan cacah sampai 10.000, menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 10.000 dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari .	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran Tatap Muka ❖ Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Tujuan :	

- Siswa dapat membaca bilangan cacah sampai 10.000
- Menuliskan bilangan cacah sampai 10.000
- Menentukan nilai tempat bilangan cacah sampai 10.000
- Mengurutkan beberapa bilangan cacah sampai 10.000
- Menyusun bilangan cacah sampai 10.000

❖ **Tujuan Subunit :**

- Siswa dapat membaca dan menulis angka hingga 10.000 ribu .
- Siswa dapat membaca dan menulis angka hingga 100.000 ribu
- Siswa dapat memahami mekanisme bilangan yang dipisahkan setiap tiga digit.

❖ **Tujuan Pembelajaran Ke-1**

- Mengetahui cara menyatakan bilangan dengan nilai puluhan ribu berdasarkan komposisi bilangan.

❖ **Tujuan Pembelajaran Ke-2**

- Dapat membaca bilangan sampai nilai tempat ratusan dengan benar, memanfaatkan kelebihan dari pemisahan 4 digit angka.

❖ **Tujuan Pembelajaran Ke-3**

- Dapat membaca bilangan sampai nilai tempat puluhan dan ratusan dengan benar, memanfaatkan kelebihan dari pemisahan 3 digit angka.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui cara menyatakan bilangan dengan nilai puluhan ribu berdasarkan komposisi bilangan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam dapat membaca bilangan sampai nilai tempat ratusan dengan benar, memanfaatkan kelebihan dari pemisahan 4 digit angka.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam dapat membaca bilangan sampai nilai tempat ratusan dengan benar, memanfaatkan kelebihan dari pemisahan 3 digit angka.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Bagaimanakah kita membaca bilangan yang menyatakan jumlah penduduk tersebut?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
4. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik.
 - Bagaimanakah kita membaca bilangan yang menyatakan jumlah penduduk tersebut?

Kegiatan Inti

- Memprediksi "bilangan apa" dengan melihat angka yang menyatakan populasi penduduk negara lain.
2. Pertimbangkan cara membaca populasi penduduk Jepang dan perhatikan nilai tempat 10 ribu.
 - Meninjau kembali cara membaca bilangan dengan nilai tempat kurang atau sama dengan 10 juta.
 - Menekankan pada posisi notasi (skala) 10.000
10 kumpulan 10 ribu, 100.000
10 kumpulan 100 ribu, 1.000.000
 3. Mempertimbangkan nilai tempat angka 1 yang paling kiri merupakan berapa kumpulan dari 10 juta.
 - Menekankan pada 10 kumpulan 10 ribu, menghasilkan 10.000 dengan menggunakan pemikiran di nomer 2.
 4. Mengkonfirmasi istilah 100 ribu..
 - Dengan memperhatikan cara membaca populasi penduduk Jepang, informasikan bahwa bilangan hasil dari 10 kumpulan 10 ribu disebut dengan 100 ribu, dan ditulis 100000.
 6. Membaca populasi penduduk masing-masing negara selain Jepang.
 - Menulis dan membaca bilangan sampai nilai tempat 100 ribu dengan menggunakan pemikiran notasi nilai tempat.
 - Menuliskan bilangan besar menggunakan tabel notasi nilai tempat, dan memanfaatkan kelebihan pemisahan per-3 digit untuk membaca bilangan tersebut.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru.

Pertemuan Ke-2**Kegiatan Pendahuluan**

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Mempertimbangkan jarak yang ditempuh cahaya dalam satu tahun, dan memperhatikan nilai tempat 100 ribu
 - Melatih kembali cara membaca bilangan kurang atau sama dengan 100 ribu dengan mencari tahu dari nilai tempat berapa dapat membacanya.
 - Menekankan notasi nilai tempat 100 ribu.
10 kumpulan 100 ribu, 1.000.000.

2. Memikirkan nilai tempat ke-9 di paling kiri, berapa kumpulan 100 ribu.

- Dengan memanfaatkan pemikiran pada nomer 1, menekankan bahwa 10 kumpulan 100 ribu akan menghasilkan 1.000.000.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru.

Pertemuan Ke-3

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Mempertimbangkan jarak yang ditempuh cahaya dalam satu tahun, dan memperhatikan nilai tempat 100 juta.
 - Melatih kembali cara membaca bilangan kurang atau sama dengan 100 juta dengan mencari tahu dari nilai tempat berapa dapat membacanya.
 - Menekankan notasi nilai tempat 100 juta.
10 kumpulan 100 juta, 1.000.000.000
2. Memikirkan nilai tempat ke-9 di paling kiri, berapa kumpulan 100 mil.
 - Dengan memanfaatkan pemikiran pada nomer 1, menekankan bahwa 10 kumpulan 100 juta akan menghasilkan 1.000.000.000
4. Bacalah jarak tempuh cahaya dalam setahun..
5. Baca jarak dari Bumi ke Matahari.
 - Membaca jarak dari Bumi ke Matahari dengan berdasarkan pada pemisahan tiap 3 digit angka.
6. Memahami cara kerja bilangan cacah besar dan cara membacanya.
 - Memahami kelebihan dari pemisahan setiap 3 digit angka.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- Sikap

- Pengetahuan
- Keterampilan

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. GLOSARIUM

Berdasarkan alur ketika berpikir tentang cara membaca populasi penduduk dan poin yang perlu diingat dari apa yang sudah dipelajari, saat siswa mengerjakan tugas dan soal baru, perlu selalu mempertimbangkan bahwa ada perbedaan tiap individu dalam menyimpan pengalaman yang sudah dipelajari. Dengan kata lain, penting untuk diketahui bahwa anak-anak memiliki pemahan yang berbeda satu sama lainnya.

Oleh karena itu, penting untuk memantau sejauh mana setiap anak dapat membaca nilai bilangan dengan pertanyaan awal (Sajikan sekitar 10 pertanyaan yang memperhitungkan apa yang telah dipelajari di kelas sebelumnya dan analisis jawaban yang salah. Ini dapat digunakan sebagai penilaian formatif.) untuk melakukan bimbingan dari meja ke meja dan melaksanakan unit ini di kelas.

Selanjutnya, untuk menanggapi hal di atas, perlu meninjau kembali pembelajaran hingga tahun ketiga dan mengajar menggunakan kartu tambahan (Kartu petunjuk untuk memandu jawaban yang benar pada bagian yang sulit bagi siswa) saat membaca angka hingga urutan 10 juta (Bagian ini adalah review sampai tingkat sebelumnya). Terakhir, dengan memanfaatkan gagasan di atas, kita dapat mendorong siswa untuk menyatakan bahwa 10 kumpulan 1 juta adalah 10 juta. Pada saat itu, penting juga untuk meminta siswa untuk menanggapi metode penulisan dan cara membaca. Selain itu, untuk menumbuhkan pandangan yang beragam tentang bilangan, diharapkan untuk menekankan bahwa 10 ribu kumpulan dari 10 ribu adalah 100 juta.

Cara Menggunakan Notasi Nilai Tempat

Untuk anak-anak yang tidak bisa membaca angka besar dengan benar, gunakan kartu notasi nilai tempat atau tabel notasi nilai tempat terlebih dahulu untuk berlatih membaca angka dengan benar. Sangat efektif untuk menyiapkan cetakan kartu notasi nilai tempat.

Kelebihan dari tabel notasi nilai tempat adalah dapat membaca angka besar tanpa kesalahan. Selain itu, pada saat membandingkan angka besar secara paralel, anak dapat memahami dengan baik hubungan antara bilangan besar dan kecil, sehingga siswa akan memiliki persuasif secara visual.

Namun, alih-alih menggunakan tabel notasi nilai tempat untuk menulis angka selamanya, setelah siswa terbiasa sampai batas tertentu, diharapkan untuk meminta siswa menulis bilangan tanpa menggunakan tabel notasi nilai tempat.

Kelebihan dalam Melihat Satuan 10 Ribuan, 100 Jutaan

Pada buku ajar ini p, kami memposisikan pemahaman sistem notasi desimal sebagai inti/pusat dari pembimbingan.

Dengan kata lain, penekanannya ada pada pandangan kelebihan dari notasi nilai tempat 10.000, 100 juta.

Seperti yang dapat Anda lihat dari metode notasi di atas, lebih mudah dibaca jika ditulis dalam satuan 10 ribu, 100 juta. Ini karena hanya ada sedikit angka 0. Dengan kata lain, jika kita mengadopsi pandangan 10 ribu, 100 juta, itu akan lebih mudah dibaca, dan kita tidak perlu menulis banyak angka 0. Penting untuk mengutamakan pembimbingan yang menitikberatkan pada kelebihan tersebut.

Selain itu, karena ini juga mengarah pada situasi berpikir bagaimana menghitung empat operasi dalam kisaran satuan 10 ribu, 100 juta di dalam subunit "3. Perhitungan Bilangan Besar", maka diharapkan untuk melaksanakannya dengan hati-hati.

Bagaimana Memisahkan Bilangan Cacah Besar

Dalam Sistem Bilangan, kita menyatakan bilangan besar dengan beberapa satuan nilai tempat, yaitu dengan memasukkan satuan nilai tempat baru ribuan, jutaan, miliaran, dan triliunan pada setiap 3 digit angka, untuk menyadari hal ini, tabel notasi nilai tempat sangatlah efektif. Saat menggunakan tabel notasi nilai tempat, diharapkan guru membuat siswa sadar bahwa di samping satuan nilai tempat baru akan muncul setiap tiga digit.

Selain itu, jika siswa menguasai cara baca dengan pemisah setiap 3 digit, Anda tidak perlu memberikan notasi nilai tempat satu persatu seperti satuan, puluhan, ribuan dan seterusnya. Dengan memadukan angka sebagai bagian dari 3 digit Selain itu, menurut kebijaksanaan umum, bilangan dapat dinyatakan dengan menggunakan tanda, setiap 3 digit.

Bagaimana Memisahkan Bilangan Cacah Besar

Dalam Sistem Bilangan, kita menyatakan bilangan besar dengan beberapa satuan nilai tempat, yaitu dengan memasukkan satuan nilai tempat baru 10 ribuan, jutaan, miliaran, triliunan pada setiap 3 digit angka, untuk menyadari hal ini, tabel notasi nilai tempat sangatlah efektif. Saat menggunakan tabel notasi nilai tempat, diharapkan guru membuat siswa sadar bahwa di samping satuan nilai tempat baru akan muncul setiap tiga digit.

Jika siswa menguasai cara baca dengan pemisah setiap 3 digit, Anda tidak perlu memberikan notasi nilai tempat satu persatu seperti satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya. Dengan memahami angka sebagai bagian dari tiga digit, angka besar dapat dibaca secara efisien.

Selain itu, menurut kebijaksanaan umum, bilangan dapat dinyatakan dengan menggunakan tanda "." setiap 3 digit. Mengenai penerapan pembatas 3 digit ini, diharapkan untuk memperlakukannya sebagai pengantar singkat agar siswa bisa memikirkan kelebihan dari pembatas 3 digit tersebut.

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD KELAS 4 (VOLUME 1)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Tri Septi Pratiwi
Instansi	:	SD IT JUARA
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Matematika (Volume 1)
Fase / Kelas	:	B / 4
Unit 1	:	Bilangan Cacah Besar
Subunit 2	:	Sistem Bilangan untuk Bilangan Bulat Besar
Alokasi Waktu	:	3 x Pertemuan

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Memahami bagaimana mengekspresikan menggunakan mekanisme angka.
- ❖ Dapat menyatakan bilangan dengan benar sambil membandingkannya dengan tabel notasi nilai tempat.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- ❖ Mandiri
- ❖ Bernalar Kreatif
- ❖ Bergotong royong

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ **Tujuan Unit :**
 - Siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana bilangan cacah dinyatakan dalam notasi desimal.
 - Pelajari tentang satuan 100 juta dan triliun, dan merangkum sistem notasi desimal.
 - Disebutkan bahwa ketika menyatakan bilangan besar, pemisah dapat digunakan setiap tiga digit.
- ❖ **Tujuan Subunit :**
 - Memahami bagaimana mengekspresikan menggunakan mekanisme angka.
 - Dapat menyatakan bilangan dengan benar sambil membandingkannya dengan tabel notasi nilai tempat.

❖ Tujuan Pembelajaran Ke-4

- Mengetahui bahwa bilangan bulat dapat diwakili oleh 10 angka dari 0 sampai 9.
- Dapat melihat komposisi bilangan besar.
- Dapat memahami mekanisme bilangan besar dengan mempertimbangkan ukuran relatif bilangan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui bahwa bilangan bulat dapat diwakili oleh 10 angka dari 0 sampai 9.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam dapat melihat komposisi bilangan besar.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mekanisme bilangan besar dengan mempertimbangkan ukuran relatif bilangan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam dapat melihat hubungan antara bilangan 10 kali lipat, 100 kali lipat, dan $\frac{1}{10}$ bagian.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam dapat melihat hubungan dari bilangan hasil 10.000 kali lipat..
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam memikirkan tentang bagaimana merepresentasikan bilangan besar pada garis bilangan.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam dapat melihat cara membandingkan angka besar.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui satuan nilai tempat bilangan yang lebih besar dari triliun.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Mengapa bilangan cacah bisa dikatakan bagian dari bilangan bulat?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-4

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat ,cerita inspirasi dan motivasi.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

1. Dari tabel notasi nilai tempat, memikirkan nilai tempat apa dan memahami arti setiap nilai tempat.
 - Ada dua angka 4, siswa mencoba memikirkan berapa nilai tempat dari masing-masing angka tersebut.
 - Memikirkan angka 4 yang bernilai tempat 10 ribu yang ada di sebelah kiri menunjukkan berapa kali dari 4 yang bernilai tempat 100 juta yang ada di sebelah kanan.
2. Mengetahui hubungan satuan nilai tempat yang ada di kiri dan kanan bilangan, kemudian meringkas mekanisme bagaimana merepresentasikan bilangan bulat.

- Mencoba untuk menemukan mekanisme tentang nilai angka yang akan meningkat 10 kali lipat untuk setiap gerakan ke posisi kiri (atas) dan 1/10 untuk setiap gerakan ke posisi kanan (bawah).
3. Memahami cara kerja bilangan cacah.
- Memahami bahwa 10 angka dari 0 sampai 9 dapat mewakili bilangan bulat besar apa pun.

Kegiatan Penutup

1. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
2. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru.

E. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kegiatan mana yang akan kalian sukai dari pembelajaran ini.	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran?	
2	Apa pemilihan media pembelajaran sudah sesuai?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

- Sikap
- Pengetahuan
- Keterampilan

Rangkuman Pembelajaran

Bilangan besar apa pun dapat ditulis menggunakan angka berikut ini: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Angka-angka seperti itu disebut dengan bilangan cacah.

Kesimpulan

Saat menggambar garis bilangan, pertimbangkan ukuran 1 skala sesuai dengan angka yang ingin dinyatakan.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

C. GLOSARIUM

Mengenai 10 kali, 100 kali, $\frac{1}{10}$, dan lain-lain.

Jika menuliskan "Mengalikan 10 dan mengalikan 100" dalam kalimat matematika, maka masing-masing adalah $a \times 10$ dan $a \times 100$.

Namun, pada adegan pengajaran komposisi bilangan, penting untuk memahamkan siswa bahwa karakteristik sistem notasi desimal adalah "jika dikalikan dengan 10, nilai tempat akan naik satu tempat" karena $\times 10$ berada setelah $\times 9$.

Dalam hal ini, 10 kali dan 100 kali tidak ditulis sebagai $\times 10$ dan $\times 100$, tetapi ditulis sebagai "10 kali dari 3.256.900, 100 kali dari 3.256.900" untuk menekankan bahwa kita mengajarkan komposisi numerik.

Selain itu, jika kita menulis "buat jadi $\frac{1}{10}$ " ke dalam kalimat matematika, maka akan menjadi $a \times \frac{1}{10}$. Saat mengajarkan komposisi bilangan, penting untuk membuat siswa paham bahwa karakteristik sistem notasi desimal adalah "jika Anda membagi dengan 10, nilai tempat akan turun satu tempat".

Mengenai Pembimbingan Garis Bilangan

Garis bilangan sangat cocok untuk menyatakan besarnya angka. Sulit untuk memahami ukuran dengan menghitung angka, tetapi jika menyusun garis bilangan, kita dapat memahami hubungan ukuran dalam sekilas. Jika ukuran satu skala ditentukan dengan tepat, kita akan dapat menyatakan bilangan sebesar apapun. Diharapkan untuk sepenuhnya mengajari anak-anak tentang kelebihan tersebut.

Penting untuk memahami hubungan posisi dari bilangan cacah besar berdasarkan uraian di atas.

I. DAFTAR PUSTAKA

Buku Guru Matematika Kelas IV (Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Volume 1, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2021)

Mengetahui

Kepala Sekolah

Mahasiswa

Dessy Kurniawati, S.Pd

Tri Septi Pratiwi

NIY. 8150311190022

NIM. 21591216

Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian

Peneliti Menyebarkan Angket Sebelum Perlakuan



Peneliti Menjelaskan Materi dan Penggunaan Media *Wordwall*



Siswa Mencoba Media *ordwall* dan Menyelesaikan Quiz



Peneliti Menjelaskan Tata Cara Mengerjakan Angket Sesudah Perlakuan



Peneliti Menyebar Angket Sesudah Perlakuan

