MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI SD NEGERI 060857 MEDAN TEMBUNG

Satrina Sihite[1], Mandra Saragih[2], Lidya Roida Sihombing[3]
PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
[1]satrinasihite712@gmail.com, mandrasaragih@umsu.ac.id,
lidyasihombing987@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to increase students' learning motivation by using a Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Wordwall Media in Mathematics Subject Class VI SD Negeri 060857 Medan Tembung. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which consists of four steps: planning, implementation, observation, and reflection. This research was carried out collaboratively with classroom teachers and peers. The subjects of the study were 24 students in class VI. The methods used are observation and questionnaires, with qualitative descriptive data analysis techniques. The data collected and organized are then described based on the researcher's views and the support of relevant theories. Observation was carried out for 3 cycles, and the results showed an increase in students' learning motivation: 63% in cycle 1, 73% in cycle 2, 82.1% in cycle. This study shows that the application of the PBL model with the help of wordwall interactive media has a significant impact on increasing the learning motivation of grade VI students, especially in mathematics subjects

Keywords: Motivation, Problem Based Learning, Wordwall Interactive Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta didik dengan menggukanan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Wordwall pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri 060857 Medan Tembung. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif bersama guru kelas dan rekan sejawat. Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas VI. Metode yang digunakan adalah observasi dan angket, dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan dan diorganisir kemudian dideskripsikan berdasarkan pandangan peneliti serta dukungan teori-teori yang relevan. Observasi dilakukan selama 3 siklus, dan hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik: 63% pada siklus 1, 75% pada siklus 2, pada siklus 82,1%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media interaktif Wordwall memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI, khususnya dalam mata pelajaran matematika

Kata Kunci: Motivasi, PBL, Media Interaktif Wordwall

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kecerdasan bangsa melalui pembentukan karakter serta pengembangan potensi dan keterampilan peserta didik. Tujuannya adalah agar mereka memiliki pengetahuan yang mendalam, yang dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Melalui pendidikan, diharapkan tercipta generasi yang berpengetahuan luas, mampu berpikir kritis, serta memiliki nilai-nilai moral yang kuat, sehingga mereka dapat berkontribusi secara positif dalam berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran di sekolah harus dirancang dan dilaksanakan secara interaktif, memberikan inspirasi, dan menciptakan suasana yang menyenangkan serta penuh tantangan. Pembelajaran ini harus mampu memotivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam proses belajar, serta memberikan kesempatan yang luas bagi mereka untuk berinovasi, mengekspresikan kreativitas, dan menjadi mandiri. Dalam proses tersebut, guru diharapkan untuk menyediakan ruang yang cukup agar peserta didik dapat mengembangkan inisiatif mereka sendiri, mengasah bakat, minat, dan kemampuan mereka.

Pemerintah saat ini sedang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar secara bertahap. Kurikulum ini memberikan variasi dalam pembelajaran intrakurikuler, dengan fokus pada pengoptimalan konten sehingga siswa dapat lebih mendalami konsep dan memperkuat kompetensi mereka. (Kemendikbud, 2022). Kurikulum Merdeka Belajar memberikan keleluasaan bagi guru dalam memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat dilihat melalui motivasi peserta didik ketika proses belajar berlangsung. Menurut (Sekaringtyas, 2017) Motivasi belajar atau motivasi berprestasi adalah dorongan mental yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil belajar atau prestasi yang diinginkan. Dalam penelitiannya (Oktafiani & Mujazi, 2022) Motivasi

belajar didefinisikan sebagai dorongan yang berasal dari faktor eksternal maupun internal siswa untuk menjalani pengalaman belajar secara optimal. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, seperti: 1) minat terhadap proses pembelajaran, 2) antusiasme dalam mendapatkan pengalaman belajar, 3) upaya mencapai tujuan pembelajaran, 4) kemudahan dalam memahami materi, dan 5) ketangguhan dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang mendorong siswa, baik dari dalam maupun luar dirinya, untuk melakukan berbagai upaya demi mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, salah satu opsi yang menarik adalah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning). Merurut pendapat (Lidnillah & Mawardi, 2015) model pembelajaran PBL adalah pendekatan yang menekankan peran peserta didik sebagai pusat pembelajaran, dengan fokus pada pemecahan masalah yang autentik atau relevan. Peserta didik diharapkan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimiliki atau mencari informasi tambahan dari sumber lain untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pembelajaran Problem Based Learning dimulai dengan identifikasi masalah, kemudian peserta didik melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah yang dibahas kemudian peserta didik diarahkan untuk merancang tujuan dan target yang harus dicapai.

Selain memilih model pembelajaran yang tepat, guru juga perlu menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan mendukung tercapainya keberhasilan dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Dengan demikian, media tersebut dapat memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar. Menurut (Putri et al., 2021) Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, bahan, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi ajar, atau pesan kepada peserta didik. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses belajar mengajar

agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Media ini mencakup segala sesuatu yang dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif dan menarik, sehingga dapat mendukung pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, informasi yang disampaikan dapat menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks yang diajarkan

Media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar adalah media Wordwall. Wordwall (Ariwibowo, 2020) adalah media interaktif yang menyediakan berbagai fitur template seperti kuis, mencocokkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan pengelompokan. Yang menarik, selain dapat diakses secara online, media yang dibuat juga bisa diunduh dan dicetak di atas kertas. Sejalan dengan pendapat (Permana & Kasriman, 2022) bahwa Permainan Wordwall adalah alat pembelajaran yang tersedia di situs web dan digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Tujuan penggunaan Wordwall adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik dengan sumber belajar, sehingga diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih alami (unconscious learning) dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Imanulhaq & Pratowo, 2022), penggunaan media pembelajaran interaktif yang berbasis website Wordwall memiliki potensi untuk menciptakan jenis interaksi yang sangat bermanfaat bagi siswa. Media ini, dengan fitur-fiturnya yang interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan mendapatkan umpan balik yang langsung, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dan mendukung pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran.

Penggunaan media wordwall tersebut sangat penting digunakan pada mata pelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bilangan dan simbol matematika yang berguna untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Belajar matematika membantu siswa berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan strategi,

model, dan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan berbagai kemampuan peserta didik, mengingat bahwa beberapa peserta mungkin kurang aktif dalam pelajaran matematika. Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah rasa bosan dan kurangnya minat siswa akibat minimnya variasi dalam metode pembelajaran. Selain itu, guru sering mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran, sehingga seringkali hanya menggunakan buku cetak sebagai satu-satunya sumber. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar peserta didik salah satunya disebabkan karena guru kurang optimal dalam berinovasi memanfaatkan teknologi pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022). Media pembelajaran yang mudah diakses dapat membantu baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan kajian mengenai Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall pada Mata Pelajaran Matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika, dengan menerapkan model Problem Based Learning, dapat meningkatkan motivasi peserta didik di kelas VI di SD Negeri 060857 Medan Tembung

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Prastiwi & Halidjah, 2023) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi di dalam kelasnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri 06087 Medan Tembung pada tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 24 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus perbaikan untuk mata pelajaran matematika. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun beberapa langkah, yaitu: (1)

Merancang skenario pembelajaran matematika dengan menggunakan Model PBL yang didukung oleh media interaktif Wordwall, (2) Menyusun modul ajar, (3) Menyiapkan media yang diperlukan, (4) Berkolaborasi dengan guru kelas dan rekan sejawat, (5) Membuat lembar panduan observasi, dan (6) Menyusun angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik.

Tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan merancang angket motivasi yang menggabungkan indikator-indikator motivasi belajar berdasarkan pandangan (Sardiman (Emda, 2017: 181-182) (1) tekun dalam menyelesaikan tugas; (2) gigih dalam menghadapi tantangan; (3) memiliki minat terhadap berbagai masalah yang relevan untuk orang dewasa; (4) lebih menyukai bekerja secara mandiri; (5) mudah merasa bosan dengan tugas yang berulang; (6) mampu mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah menyerah pada keyakinannya; dan (8) gemar mencari solusi dan menyelesaikan berbagai masalah. Observasi dilakukan untuk memantau motivasi belajar peserta didik dan kinerja guru selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Setelah pembelajaran selesai, peneliti menganalisis hasil yang diperoleh berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Setelah data diperoleh dan diorganisir, data tersebut akan dijelaskan dengan pandangan peneliti serta didukung oleh teori-teori yang relevan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan angket atau kuesioner dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (Mayasari, 2022), kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Dalam penelitian ini, teknik angket digunakan dengan menyebarkan angket di awal dan akhir siklus pembelajaran. Angket awal bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik sebelum menggunakan media interaktif Wordwall, sedangkan angket akhir bertujuan untuk mengukur motivasi mereka setelah pembelajaran. Teknik dokumentasi digunakan sebagai pendukung angket, untuk memperoleh informasi tambahan terkait motivasi peserta didik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setiap siklus pembelajaran terdiri dari satu pertemuan dengan durasi dua jam pelajaran (70 menit), yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam setiap pertemuan pada satu siklus, terdapat tiga tahapan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan siklus 1 hingga siklus 3 menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) dengan dukungan media interaktif Wordwall. Penelitian ini memperoleh data motivasi belajar peserta didik melalui observasi dan kuesioner yang dibagikan sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media interaktif Wordwall. Kuesioner awal mengukur motivasi peserta didik sebelum siklus dimulai, sementara kuesioner akhir menilai perkembangan motivasi setelah dilalukan pembelajaran dengan menggunakan model PBL (Problem Based Learning) berbantuan media interaktif wordwall di kelas.

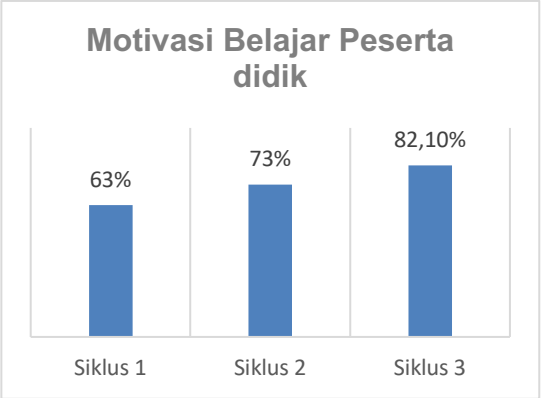
Pada tahap prasiklus, peneliti membuat panduan observasi dan angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dan menyiapkan modul ajar dengan menggunakan model PBL berbantuan media interaktif Wordwall. Berdasarkan observasi, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih konvensional. Peserta didik cenderung pasif, hanya mengandalkan guru dan buku, serta kurang termotivasi dalam belajar mata pelajaran matematika. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dengan bantuan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, perencanaan yang telah disusun diimplementasikan, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media interaktif Wordwall. Data hasil observasi dianalisis berdasarkan pedoman kriteria yang ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Motivasi Belajar

1	< 20,0 %	Motivasi Sangat Rendah
2	21,0 – 40,0 %	Motivasi Rendah
3	41,0 – 60,0 %	Motivasi Cukup
4	61,0 – 80,0 %	Motivasi Tinggi
5	81,0 – 100 %	Motivasi Sangat Tinggi

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 060857 Medan Tembung. Pada siklus 1, motivasi belajar rata-rata mencapai 63%, dan meningkat menjadi 73% pada siklus 2. Peningkatan ini terjadi setelah perbaikan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang terdiri dari 5 langkah, dimulai dengan orientasi masalah hingga refleksi. Salah satu langkah penting adalah memberikan media interaktif Wordwall untuk membimbing pengalaman individu/kelompok, yang membantu meningkatkan motivasi dan kemampuan memecahkan masalah. Pada siklus 3, motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 82,1% setelah refleksi dan perbaikan tindakan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). PBL terdiri dari 5 langkah, dimulai dengan orientasi masalah dan diakhiri dengan evaluasi. Pada langkah ketiga, pembimbingan individu atau kelompok dilakukan, di mana media interaktif Wordwall berupa kuis digunakan untuk memotivasi peserta didik dan membantu penyelesaikan soal-soal matematika. Berdasarkan hasil penelitian, pada setiap siklus terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik.



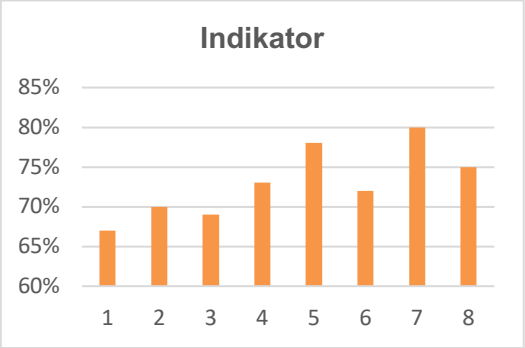
Gambar 1. Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 1, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III pada setiap indikatornya.

Indikator motivasi pertama menunjukkan bahwa motivasi peserta didik mencapai rata-rata 67%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai tersebut masuk dalam kategori 4, yang yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi kedua menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dengan rata-rata pencapaian sebesar 70% termasuk dalam kategori 4 pada tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ketiga menunjukkan rata-rata motivasi peserta didik sebesar 69%, yang menurut tabel tingkatan motivasi belajar masuk dalam kategori 4 yang

tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-4 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dengan rata-rata 73% termasuk dalam kategori 4, yang dalam tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator kelima menunjukkan bahwa motivasi peserta didik mencapai rata-rata 78%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai ini termasuk dalam kategori 4, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang tinggi. Indikator motivasi ke-6 menunjukkan tingkat motivasi peserta didik dengan rata-rata sebesar 72%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar termasuk dalam kategori 4 yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator. Indikator motivasi ke-7 menunjukkan motivasi peserta didik dengan rata-rata 80%. Menurut tabel tingkatan motivasi belajar, hasil ini berada dalam kategori 4, yang berarti motivasi tergolong tinggi. Indikator motivasi ke-8 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dengan rata-rata 75% masuk dalam kategori 4, yang berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan bantuan media interaktif Wordwall memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI, terutama pada mata pelajaran matematika, yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Rata-rata Angket Setiap Indikator

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil pengamatan langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 060857 Medan Tembung. Pada siklus 1, motivasi belajar rata-rata mencapai 63%, dan meningkat menjadi 73% pada siklus 2, Pada siklus 3, motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 82,1%.

Indikator motivasi ke 1 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik mencapai rata-rata 67%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai tersebut masuk dalam

kategori 4, yang yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke 2 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dengan rata-rata pencapaian sebesar 70% termasuk dalam kategori 4 pada tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke 3 menunjukkan rata-rata motivasi peserta didik sebesar 69%, yang menurut tabel tingkatan motivasi belajar masuk dalam kategori 4 yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator motivasi ke-4 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dengan rata-rata 73% termasuk dalam kategori 4, yang dalam tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator kelima menunjukkan bahwa motivasi peserta didik mencapai rata-rata 78%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar, nilai ini termasuk dalam kategori 4, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang tinggi. Indikator motivasi ke-6 menunjukkan tingkat motivasi peserta didik dengan rata-rata sebesar 72%. Berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar termasuk dalam kategori 4 yang tergolong dalam motivasi tinggi. Indikator. Indikator motivasi ke-7 menunjukkan motivasi peserta didik dengan rata-rata 80%. Menurut tabel tingkatan motivasi belajar, hasil ini berada dalam kategori 4, yang berarti motivasi tergolong tinggi. Indikator motivasi ke-8 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik dengan rata-rata 75% masuk dalam kategori 4, yang berdasarkan tabel tingkatan motivasi belajar yang tergolong dalam motivasi tinggi.

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

DAFTAR PUSTAKA

Ariwibowo, E.K. (2020). “Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram”

Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Jurnal Lantanida Journal vol. 5 No.2.

Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal *Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.

Kemendikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya

Jawab. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

Lidnillah, A. H., & Mawardi, I. (2015). Praktik Gharar Pada Hubungan Bisnis UMKM Eksportir Furnitur di Jepara. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 2(2).

Mayasari, A. 2022. Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran, Vol. 3, No. 2 Hal. 167-175

Oktafiani, & Mujazi. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7(1), 124.

Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.

Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *10*(1), 278-288.

Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie*: *Journal of Language and Literature*, 2(1), 54–61.

Sekaringtyas, T. (2017). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD Sukatani IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 159–171.

Widyowati, A. P., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). Penerapan model pembelajaran *problem based* learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 4032-4044.

Mayasari, A. 2022. Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran, Vol. 3, No. 2 Hal. 167-175