ABSTRAK

Jusriah, 2026. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Baharullah dan Andi Mulawakkan Firdaus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada materi pecahan serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 24 siswa SDN 010 Sangatta Utara, Kabupaten Kutai Timur, Kalimantan Timur. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, lembar observasi aktivitas siswa, angket motivasi belajar, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan memperoleh kategori valid hingga sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kepraktisan media juga memperoleh respon positif dari guru dan siswa. Guru menilai media mudah digunakan, sesuai dengan kurikulum, membantu menjelaskan konsep pecahan, serta mampu meningkatkan keaktifan siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan dan antusiasme selama pembelajaran. Aktivitas siswa meningkat dari 88% pada pertemuan pertama menjadi 100% pada pertemuan keempat. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari rata-rata pretest sebesar 39,58 menjadi 71,67 pada posttest. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada materi pecahan.

Kata kunci: *Wordwall*, media pembelajaran interaktif, pecahan, motivasi belajar, hasil belajar.