

ABSTRAK

Masjiah. 220101040778. *Pengaruh Pembelajaran dengan Model Problem-Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Game Edukatif Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 4 Tamban Kelas VII pada Materi Aljabar.* Pembimbing Skripsi Nina Nurmasari, M.Pd. Pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2026.

Kata Kunci: *Problem-Based Learning (PBL), Wordwall, Hasil Belajar, Aljabar.*

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga diperlukan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, hasil belajar matematika siswa pada materi aljabar masih tergolong rendah dan pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, salah satunya melalui model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantu media pembelajaran *game* edukatif Wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui keterlaksanaan penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning (PBL)* berbantu media pembelajaran *game* edukatif Wordwall pada materi aljabar di kelas VII SMP Negeri 4 Tamban, (2) mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantu media pembelajaran *game* edukatif Wordwall pada materi aljabar di kelas VII SMP Negeri 4 Tamban, dan (3) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantu media pembelajaran *game* edukatif Wordwall dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan *quasi experimental design*. Populasi penelitian berjumlah 68 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu *sampling* jenuh dengan seluruh populasi dijadikan sampel, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kegiatan pembelajaran terlaksana 100% dengan kategori sangat baik (2) rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, dan (3) hasil uji *Mann Whitney U* memperoleh kesimpulan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantu media pembelajaran *game* edukatif Wordwall dengan pembelajaran konvensional pada materi aljabar kelas VII.