

ABSTRAK

Desi Fitriani, 222140007. Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan Gamifikasi *Wordwall* Terhadap Kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Matematika Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar. Skripsi. Pendidikan Matematika. FKIP. Universitas Muhammadiyah Purworejo. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, (1) Perbedaan kemampuan HOTS matematika antara siswa yang dikenai model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan gamifikasi *Wordwall* dan siswa yang dikenai model pembelajaran langsung; (2) Perbedaan kemampuan HOTS matematika siswa ditinjau dari motivasi belajar (tinggi, sedang, rendah); (3) Interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan HOTS matematika siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Purworejo tahun pelajaran 2025/2026. Sampel penelitian yaitu kelas VIII B dan VIII D yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah tes kemampuan HOTS dan angket motivasi belajar. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis variansi (ANAVA) dua jalan dengan sel tak sama.

Hasil penelitian yaitu (1) Pembelajaran model PBL berbantuan gamifikasi *Wordwall* memberikan kemampuan HOTS matematika lebih baik daripada model pembelajaran langsung; (2) Siswa motivasi belajar tinggi dengan siswa motivasi belajar sedang memiliki kemampuan HOTS yang sama, siswa motivasi belajar tinggi memiliki HOTS yang lebih baik daripada siswa motivasi belajar rendah, siswa motivasi belajar sedang memiliki kemampuan HOTS yang lebih baik daripada siswa motivasi rendah; (3) Model pembelajaran model PBL berbantuan gamifikasi *Wordwall*, kemampuan HOTS matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah tidak berbeda secara signifikan; (4) Model pembelajaran langsung, siswa dengan motivasi belajar sedang memiliki kemampuan HOTS matematika yang lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi belajar rendah, sedangkan kemampuan HOTS matematika siswa dengan motivasi belajar tinggi tidak berbeda secara signifikan dengan siswa bermotivasi sedang maupun rendah; (5) pada siswa dengan motivasi belajar tinggi, kemampuan HOTS matematika siswa yang belajar menggunakan model PBL berbantuan gamifikasi *Wordwall* lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung; (6) pada siswa dengan motivasi belajar sedang, kemampuan HOTS matematika siswa yang belajar menggunakan model PBL berbantuan gamifikasi *Wordwall* tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung; dan (7) pada siswa dengan motivasi belajar rendah, kemampuan HOTS matematika siswa yang belajar menggunakan model PBL berbantuan gamifikasi *Wordwall* tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran langsung.

Kata Kunci: *Problem Based Learning* (PBL), Gamifikasi *Wordwall*, *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), Motivasi belajar.