PENGARUH PENGGUNAAN GAME BERBASIS WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Mastuti Alawiah[1*] , Moh. Rizal Umami[2], Muakhor Zakaria[3]
[1-3] Pendidikan Matematika, FKIPUniversitas La Tansa Mashiro, Rangkasbitung
E-mail: mastutialawiah@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the effect of using wordwall games on students' mathematical problem solving abilities. The research method used in this research is a quantitative method (Quasy Experiment). The test given is in the form of 4 item description questions. The research samples were class VIII-A students as the experimental class, and class VIII-B students as the control class. Which was obtained using random sampling technique. Based on the research results, it can be concluded that: 1. The simple linear regression test has a significance value (Sig.) of 0.000 < 0.05, which means there is an influence from the use of the wordwall game. and the one-way ANOVA test has a significance value of 0.043 <0.05, which means there is a difference in the average value. 2. Independent Sample t-Test, namely a Sig value of 0.000 < 0.05, which means there is a difference between students who are taught using the wordwall game and students who do not use the wardwall game regarding mathematical problem solving abilities.*

Keywords*: Problem Solving Ability, Wordwall Game, Method.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif (Quasy Eksperimen). Instrumen yang digunakan berupa soal uraian sebanyak 4 butir. Sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII-A sebagai kelas Eksperimen, dan siswa kelas VIII-B sebagai kelas kontrol. Yang diperoleh dengan teknik random sampling. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Uji regresi linear sederhana mempunyai nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 < 0,05, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan *game wordwall*. dan Uji anova satu arah mempunyai nilai signifikansi 0,043 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata. 2. Uji Independent Sample t-Test yaitu nilai Sig sebesar 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan antara siswa yang diajar dengan menggunakan *Game wordwall* dan siswa yang tidak menggunakan game wardwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kata kunci: Kemampuan Pemecahan Masalah, *Game wordwall,* Metode.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu tindakan mengajar dan belajar, mengarahkan dan mendidik peserta didik agar mempunyai kemampuan mendasar melalui pembentukan cara pandang, informasi dan kemampuan kinerja. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah merupakan kebutuhan esensial dalam kehidupan manusia. Hakikat pendidikan tidak bisa dikatakan berhasil tanpa adanya upaya pendidik dalam mengawasi pembelajaran, sehingga menimbulkan keadaan dan kondisi yang memberdayakan siswa untuk maju dengan baik sehingga melahirkan

sumber daya manusia (SDM) yang cerdik dan mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu tugas guru adalah menjadikan siswa nyaman dan mampu belajar, hingga mereka memahami apa yang diajarkan, karena tidak semua siswa memahami mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya matematika. Pada umumnya mata pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang benar-benar sulit, namun matematika sendiri merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Oleh karena itu, teknik pembelajaran matematika yang menyenangkan diharapkan dapat membantu pembelajaran yang bermanfaat.

Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak hanya mengandalkan fikiran karena melatih ketelitian, logika dasar dan akal sehat, namun masih ada orang yang menganggap matematika itu sulit dan tidak mudah sehingga kurang disukai di kalangan siswa. Materi dan kegunaan ilmu hitung berkembang pesat karena kemampuannya dalam merepresentasikan kemampuan korespondensi dengan membuat angka dan gambar yang dapat memberikan kejelasan dan menjawab permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Inti dari pengajaran matematika adalah merencanakan siswa agar mampu menghadapi kondisi perubahan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari dan dunia yang terus berkembang sehingga mereka dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan mampu mengatasi berbagai macam ilmu. Oleh karena itu, para pendidik matapelajaran khususnya matematika hendaknya mengkondisikan bagaimana siswa senang belajar berhitung agar tidak terjadi kelelahan sehingga dapat mengurangi kesulitan dalam mata pelajaran matematika, dan siswa dapat mengatasi permasalahan secara mudah dalam mata pelajaran matematika. Sejalan dengan itu, Nur Rahmah (2013:4) Penyajian atau pengungkapan butir-butir matematika di sekolah disesuaikan dengan perkiraan perkembangan intelektual peserta didik. Mungkin dengan mengaitkan butir yang akan disampaikan dengan realitas di sekitar siswa atau disesuaikan dengan pemakaiannya.

Pembelajaran matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik, atau tabel. Dalam matematika, yang biasa disebut suatu persoalan adalah persoalan yang umumnya merupakan persoalan non-rutin yang memerlukan kemampuan berpikir, berpikir imajinatif, dan berpikir fundamental dalam ilmu pengetahuan dan persoalan-persoalan lain. Sehingga ketika seseorang menangani suatu persoalan, kemampuan berpikirnya akan ikut meningkat dan terasah.

Nur rahmah (2013:7) dalam penelitiannya menjelaskan kecakapan dan kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika adalah: (1) Menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. (2) Memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah. (3) Menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyususn bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (4) Menunjukkan kemampuan strategik dalam membuat

(merumuskan), menafsirkan, dan meyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah. (5) Memiliki sikap mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) (2000:51) menjelaskan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu proses menerapkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya pada situasi baru atau berbeda. Untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut siswa harus memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan siswa dalam mencari cara atau solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, kemampuan memecahkan masalah termasuk dalam berpikir tingkat tinggi. Kemampuan ini sangat penting karena dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu berhadapan dengan berbagai masalah yang harus diselesaikan, termasuk masalah matematis atau masalah yang solusinya perlu perhitungan matematika. Kemampuan pemecahan masalah menuntut siswa aktif dan maksimal dalam melakukan eksplorasi, observasi, eksperimen dan investigasi. Ulvah 2016 (Nuryana & Rosyana 2019:12) menyatakan, siswa yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran cenderung memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik daripada siswa yang tidak terlibat dalam kegiatan pemebelajaran. Melalui aktivitas pemebelajaran yang baik siswa tidak akan merasa jenuh dalam belajar, maka dari itu kemampuan pemecahan masalah siswa pun berkembang.

Sugandi 2013 (Rizky Restiani Fatmala, Ratna Sariningsih, Luvy Sylviana Zhanty 2020:228), menyatakan bahwa pembelajaran yang lebih menekankan pada pemecahan masalah sangat erat kaitannya dengan pencapaian prestasi siswa yang tinggi. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah juga dapat dilihat dari hampir setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat aspek kemampuan pemecahan masalah. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa mampu memecahkan masalah dengan baik. Sugandi 2013 (Rizky Restiani Fatmala, Ratna Sariningsih, & Luvy Sylviana Zhanty 2020:228) juga menjelaskan bahwa hasil belajar pemecahan masalah matematis siswa pada saat ini masih rendah atau dengan kata lain proses pemecahan masalah masih dianggap sulit oleh para siswa. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan pemecahan masalah ini sangat penting untuk siswa karena memudahkan dalam melakukan berpikir secara logis dalam pembelajarannya.

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa saat ini masih kurang. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Rizky Restiani Fatmala, Ratna Sariningsih, & Luvy Sylviana Zhanty (2020:234-235) dari data yang didapat 36 siswa, disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah dilihat dari masih banyak siswa yang keliru dalam indikator memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali jawaban. hal tersebut disebabkan karena siswa masih belum terbiasa mengerjakan soal-soal pemecahan masalah sehingga siswa mendapatkan kesulitan dalam memahami setiap soal tersebut, siswa banyak keliru dalam melakukan perhitungan penyelesaian masalah, selain itu siswa rata- rata tidak memeriksakan kembali jawaban yang telah dibuat. Noor Fazariah Handayani,

Mahrita (2020:40) menyatakan bahwa faktor-faktor penyebab kesulitan belajar Matematika dilihat dari faktor internal: (1) Banyak siswa mengatakan tidak pernah mempunyai kemauan dalam mengerjakan soal matematika. (2) Cukup

banyak siswa mengatakan tidak pernah senang terhadap pembelajaran Matematika. (3)

Banyak sekali siswa mengatakan selalu kesulitan terhadap pembelajaran Matematika. (4) Cukup banyak siswa mengatakan tidak pernah minat terhadap pembelajaran Matematika. (5) Sedikit siswa mengatakan kadang-kadang siap mengikuti dalam pembelajaran Matematika. Sedangkan dilihat dari faktor eksternal: (1) Cukup banyak siswa mengatakan tidak pernah senang terhadap cara mengajar Guru di kelas. (2) Sedikit siswa mengatakan kadang-kadang saja Guru mata pelajaran Matematika menggunakan metode pembelajaran. (3) Cukup banyak siswa mengatakan tidak pernah mendapatkan sarana pembelajaran Matematika yang memuaskan. (4) Banyak siswa yang mengatakan selalu senang terhadap kondisi kelas yang tenang.

Hasil penelitian sebelumnya, yang diperoleh dalam penelitian Hidayat Aspiandi, Zubaidah R, & Asep Nursangaji (2020:2) menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada persoalan matematika disebabkan oleh kurangnya ketertarikan siswa dengan soal matematika dikarenakan soal pemecahan masalah memerlukan penalaran yang lebih dalam. Selain itu siswa juga masih kesulitan dalam menegerjakan soal pada tiap langkah pengerjaannya. Hal tersebut dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor yang bersumber dari siswa, yaitu siswa merasa takut untuk bertanya ketika ada materi pelajaran yang belum dimengerti, siswa tersebut memilih diam dan purapura mengerti, dan faktor yang bersumber dari guru, yaitu faktor strategi, model atau metode pembelajaran yang monoton yang menyebabkan kurangnya membangun kemampuan-kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan hal tersebut jelas bahwa faktor yang lebih mempengaruhi yaitu faktor yang bersumber dari guru mengenai strategi, model atau metode pembelajaran.

Menurut Made Padmarani Sudewiputri dan I Made Aditya Dharma (2021: 427) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran matematika yaitu kurangnya inovasi dalam pemilihan media ajar. Padahal perkembangan media pembelajaran saat ini sudah sangat pesat. Hal ini membuat pembelajaran matematika menjadi kurang menarik dan membosankan, sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, yang berdampak pada menurunnya hasil belajar matematika. Rendahnya motivasi belajar berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik, sehingga nantinya proses pembelajaran terkesan kurang optimal. Hasil belajar yang baik dihasilkan dari motivasi belajar yang tinggi.

Mengingat permasalahan yang ada, maka sangat perlu dilakukan sebuah inovasi terutama dalam pemanfaatan media ajar pendukung yang meningkatkan motivasi siswa untuk tetap fokus belajar dan menyenangkan sehingga memotivasi siswa dalam belajar yaitu dengan alterntif menggunakan media game wordwall. Wordwall adalah situs web menarik yang gratis dan cukup mudah untuk diakses kapan saja dan di semua browser. 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. Rela Imanulhaq dan Andi Pratowo (2022: 33–41) dalam penelitiannya menyatakan bahwa, Belajar matematika dengan edugame wordwall dapat dilakukan pada saat pembelajaran online atau dititipkan kepada siswa.

Karena tautan wordwall dapat dibagikan dan digunakan pada alat pembelajaran online lainnya seperti WhatsApp, Google, classroom, Facebook, Twitter dan sebagainya. Hasil penelitian sebelumnya menyimpulkan informasi mengenai pengaruh atau dampak-dampak positif dengan penggunaan inovasi media pembelajaran edukasi wordwall salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Elis Rina Nuraeni, Tin Rustini, Agus Mulyana, (2023:212) menyimpulkan bahwa melalui Penggunaan game wordwall dalam pembelajaran mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa meliputi indikator memahami masalah, menentukan strategi/ cara pemecahan masalah, menyelesaikan masalah, menyejikan hasil penyelesaian masalah dan menguji kebenaran dengan menggunakan metode. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Arrinna Nur Aini dan Vivi Rulviana, (2023:1046) yang menjelaskan bahwa media game interaktif wordwall dapat memberikan dampak yang positif terhadap guru dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menyenangkan, selain itu juga dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi secara positif, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Ihfanti Fidya, Romdanih dan Eva Oktaviana, (2021:225) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media game interaktif wordwall, dapat meningkatkan hasil belajar serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media game interaktif wordwall. Dari beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa inovasi dalam pembelajaran sangat membantu, terlebih siswa sekarang hampir seluruhnya sudah bisa menggunakan gawai/handphone namun belum dimanfaatkan secara optimal, Sehingga hal ini bisa di manfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan minat siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu dan memperlancar pelaksanaan penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif (quasi eksperimen). Dalam pelaksanaannya penelitian ini di bagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen di terapkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan menggunakan game wordwall, sedangkan kelompok kontrol hanya di terapkan dengan model pembelajaran langsung (konvensional) tanpa game wordwall. dari kedua kelompok akan dilihat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Populasi dan Sampel

Menurut Nur Fadilah Amin et, al (2023:30), populasi dapat di artikan sebuah keseluruhan elemen dalam penelitiaan meliputi objek, dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang dapat di tarik kesimpulannya.
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 06 Cikulur tahun ajaran 2023/2024, sebanyak 40 orang.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian, Nur Fadilah Amin dkk (2023:30). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengambilan sampel tidak secara acak, yang mana kelas VIII-A menjadi sampel untuk kelompok Eksperimen, dan kelas
VIII-B menjadi sampel untuk kelompok kontrol.

Instrumen

Instrumen penelitian yang di lakukan dalam penelitian ini di kembangkan berdasarkan pada variabel permasalahan yang di teliti. Hal ini dimaksudkan agar semua aspek yang di teliti dapat diamati secara menyeluruh dan tujuan penelitian yang di terapkan dapat tercapai.

Teknik Analisis Data

Pengumpulan data merupakan proses pengadaan data untuk keperluan penelitian, teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematik dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan, untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

   Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian, digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi dan kegiatan secara langsung di sekolah penelitian agar mengetahui kelangsungan kegiatan guru dan peserta didik di sekolah. Dalam teknik observasi peneliti menggunakan alat bantu berupa lembar observasi untuk lingkungan sekolah, guru, dan peserta didik
2. Tes

   Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal percobaan yang disusun berdasarkan indikator, yang terbagi menjadi soal Pre-test dan Post-test. Soal ini berisikan materi yang baru dipelajari menggunakan media pembelajaran game wordwall Tes ini dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMPN 6 Cikulur. Dengan skor indikator kemampuan pemecahan masalah matematis 0-20.
   a. Pre-test

      Pre-test dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal pemecahan masalah matematis siswa sebelum di terapkan penggunaan game wordwall.
   b. Post-test

      Post-test dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah diterapkan media pembelajaran game wordwall, kemudian hasil dari kemampuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dibandingkan.
3. RPP

   RPP ini telah disusun dan di validasi oleh dosen dan guru matematika sebelum dilaksanakan. Dilakukan validasi untuk mengetahui apakah RPP tersebut sudah sesuai dengan kurikulum dan model pembelajaran yang digunakan. Validasi juga sebagai gambaran apakah RPP dapat diimplemantasikan dengan baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan jenis penelitian Quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMPN 06 Cikulur. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu simple random sampling.

Populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah keseluruhan 40 siswa yang terdiri dari dua kelas. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan jumlah siswa 20x2 = 40 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan Penggunaan Game wordwall dan kelas kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan game wordwall. Penelitian dilaksanakan terhitung dari tanggal 4 Mei – 27 Mei 2024. Sebelum kegiatan penelitian dilakukan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan menyiapkan soal untuk pre-test dan post-test yang terdiri dari 4 soal berbentuk uraian. Sebelum soal post-test diujikan di dua kelas tersebut, soal akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen dan guru matematika, kemudian diuji cobakan di kelas IX yang sebelumnya sudah pernah mempelajari materi bangun ruang sisi datar. Hasil uji coba soal kemudian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda sehingga didapatkan soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis pertama memberikan kesimpulan bahwa Penggunaan Game wordwall mempunyai perbedaan nilai rata-rata dan mempunyai pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini sejalan dengan Yusri (2018:53) mengungkapkan bahwa Penggunaan Game wordwall telah didesain dalam bentuk pembelajaran yang dimulai dengan permasalahan nyata yang berkaitan dengan masalah matematika yang akan diajarkan, dalam hal ini siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi guru juga berperan untuk memotivasi dan mengarahkan siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dan menurut Hotimah (2020:6) Penggunaan Game wordwall adalah salah satu model pembelajaran yang membantu siswa meningkatkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi saat ini (Hotimah:6). Game wordwall dijadikan sebagai fokus utama pada kegiatan pembelajaran agar mendorong siswa lebih kreatif dalam memecahkan permasalahan yang akan dihadapinya. Permasalahan yang dimaksud tentu ada kaitannya dengan materi yang diajarkan dengan kehidupan keseharian siswa. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, pemberian materi dan keterampilan dasar yang akan diajarkan. Guru juga membantu siswa untuk memecahkan permasalahan dalam pelaksanaan dan Penggunaan Game wordwall .

Berdasarkan hasil analisis hipotesis kedua memberikan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan siswa yang menggunakan Game wordwall dengan siswa yang tidak menggunakan game wordwall. Dalam penelitian ini menunjukan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan Game wordwall memiliki perbedaan dari pada siswa yang tidak menggunakan game wordwall. Terlihat dari hasil uji Independent Sample t-Test yang menunjukan nilai sig < 0,05.

Melalui Penggunaan Game wordwall siswa diberikan sebuah permasalahan yang nyata sehingga bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis (Lukitasari, Sudarmiatin dan Zainudin, 2019:1126). Oleh sebab itu Penggunaan Game wordwall mampu menciptakan kegiatan yang menimbulkan keingintahuan siswa dengan memberikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga menjadikan siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang sepenuhnya dititikberatkan pada pembelajaran terstruktur terdiri dari ceramah, pemberian tugas dan evaluasi (Lukitasari, Sudarmiatin dan Zainudin, 2019:1126). Oleh sebab itu model pembelajaran konvensional membuat siswa menjadi pasif

dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih banyak mendengarkan materi pembelajaran dan menghafal daripada menemukan sebuah konsep sehingga siswa hanya mencatat apa yang disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dengan ini game wordwall bisa menambah minat belajar siswa sehingga pembelajaran di kelas lebih menarik, tidak monoton dan menambah keingintahuan siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: 1. Terdapat pengaruh Penggunaan Game wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas VIII SMPN 06 Cikulur tahun pelajaran 20232024 dengan hasil pengujian menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji anova satu arah dengan taraf signifikansi 0,05. Uji regresi linear sederhana mempunyai nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yang menunjukan bahwa “adanya pengaruh Penggunaan Game wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa”. Uji anova satu arah mempunyai nilai signifikansi 0,043 < 0,05 maka adanya perbedaan nilai rata-rata.
2. Terdapat perbedaan siswa yang menggunakan Game wordwall dengan siswa yang tidak menggunakan game wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Dengan hasil pengujian menggunakan uji Independent Sample t-Test yaitu nilai Sig. sebesar 0,000 < 0,05 sebagiamana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sampel t-Test menyatakan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yaitu terdapat perbedaan antara siswa yang menggunakan Game wordwall dengaan siswa yang tidak menggunakan game wardwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika, hendaknya guru matematika dapat menggunakan media pembelajaran game wordwall sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Agar materi pembelajaran tersampaikan secara lebih menarik dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, media pembelajaran game wordwall dapat dijadikan referensi untuk memanfaatkan secara maksimal penggunaan gadjed dalam proses pembelajaran sehingga ketika di rumah siswa/i dapat belajar dengan maksimal terutama pada materi bangun ruang sisi datar dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.
3. Bagi sekolah, hendaknya pihak sekolah mengarahkan dan mengadakan pelatihan kepada guru-guru untuk memvariasi jenis model dan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif dan kreatif.
4. Bagi peneliti lainnya, diharapkan ada penelitian lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran game wordwall yang dikombinasikan dengan media serta model pembelajaran yang lain pada materi

pembelajaran matematika lainnya sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, A. N., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 1038-1049. DOI: https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7984

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. PILAR, 14(1), 15-31.

Aspiandi, H., Zubaidah, Z., & Nursangaji, A. (2020). Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Bangun Datar di SMP. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 9(11), 1-8. DOI: http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v9i11.43350

Fatmala, R. R., Sariningsih, R., & Zanthy, L. S. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Aritmetika Sosial. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1), 227-236. DOI: https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.192.

Fidya, I., Romdanih, R., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III (pp. 219-227).

Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. Jurnal edukasi, 7(2), 5-11. DOI: https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599

Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan, 4(1), 33-41. DOI: https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639

Lukitasari, D. T., Sudarmiatin, S., & Zainuddin, M. (2019). Perbedaan model problem based learning dan konvensional terhadap keterampilan berpikir kritis siswa (Doctoral dissertation, State University of Malang).

Lukitasari, Sudarmiatin dan Zainudin, 2019. Pengaruh Penggunaan Media Game wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Pada Pembelajaran Online Kelas iii Sd Negeri Sitiharjo Garung Tahun Pelajaran 2021/2022. Repository fitk unsiq

National Council of Teachers of Mathematics. (2000). Prinsiples and Standards for School Mathematics. Reston: NCTM.

Nuraeni, E. R., Rustini, T., & Mulyana, A. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Pada Pelajaran IPS Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(4), 201-214. DOI: https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2031

Nuryana, D., & Rosyana, T. (2019). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa smk pada materi program linear. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(1), 11-20. Doi: https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.74

Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khawarizmi, 1* (2), 1-10.

Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model pembelajaran numbered heads together (NHT) terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. Jurnal

Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(3), 427-433. DOI: https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900.

Yusri, A. Y. (2018). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP Negeri Pangkajene. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 5162. DOI: https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.474